



# NORMANDIA, DÍA D, FORA B



Aprovechando la salida al mercado de la nueva gama de miniaturas para LateWar de paracaidistas británicos y americanos y los libros D Minus 1 y Día D, hemos elaborado un interesante dossier al respecto. Está formado por varios artículos de trasfondo que nos explican cómo fueron los desembarcos, dónde sucedieron y quienes fueron sus protagonistas; cómo estaban formadas las fuerzas acorazadas involucradas en los combates de Normandía: británicos, americanos y alemanes; y la historia de una de las operaciones más famosas de la invasión: la captura del Point Du Hoc, ¡con escenario adaptado a Flames of War incluido!. Por otra parte, el dossier está acompañado de cuatro artículos de modelismo: tres de pintura (paso a paso de un paracaidista británico, un paracaidista americano y un tanque inglés) y otro de escenografía para recrear una casa de campo típica de Normandía.

Pero la revista no es sólo el dossier. Los primeros artículos tratan sobre las reglas de Flames of War, una serie de ensayos sobre tácticas, listas de ejército, unidades y escenarios. Por otra parte podréis leer la entrevista realizada al escritor y periodista Jesús Hernández, autor de "Breve Historia de la Segunda Guerra Mundial".

## Novedades del frente

Nuevo libro del Día D y novedades británicas de Battlefront.

Pag. 3

## La infantería en Fow

Técnicas e ideas para poder crear y jugar con una división de infantería.

Pag. 5

## Tácticas US army

Tácticas y consejos para jugar con americanos en Flames of War.

Pag. 8

## Aviación en Fow

Ventajas y desventajas de la utilización de aviones en Flames of War.

Pag. 13

## Atacando en FCL

Cómo jugar en un escenario Hold the Line siendo atacante o defensor.

Pag. 16

## El desembarco

Historia del Desembarco de Normandía: las playas, los protagonistas...

Pag. 21

## Divisiones blindadas

Historia de las divisiones blindadas que lucharon en Normandía.

Pag. 25

## Los Rangers

Trasfondo y escenario de los Rangers durante el desembarco en Point du Hoc.

Pag. 32

## PaP US Paratrooper

Paso a Paso de pintura de un paracaidista americano.

Pag. 35

## PaP Red Devils

Paso a Paso de pintura de un paracaidista británico de los Red Devils.

Pag. 39

## Casa de campo

Cómo crear una casa de campo de Normandía con cartón pluma.

Pag. 42

## Pintando un Sherman

Paso a Paso de pintura de un Sherman Firefly con aerógrafo.

Pag. 45

## La guerra de Kosovo

Historia de la Guerra de Kosovo, sus participantes y el desenlace.

Pag. 47

## La autovia num. 8

Escenario para Modern Fow utilizando US Marines e iraquíes.

Pag. 49

## Entrevista a Jesús.H

Entrevista al escritor y periodista Jesús Hernández.

Pag. 51

## Listado de tiendas

Listado de tiendas que venden Flames of War en España.

Pag. 53

### Créditos:

Coordinación: Nagash y Gral.Invierno

Diseño y maquetación: Nagash

Coordinadores de sección: Blom, Bertz, Hidalgo

Colaboradores: Mr\_Krupp, Chronos, Heresy, Ignacio; miniaturas de Osquitar, Robin, FreakEmpire, Leclerc, Fenris, Pableke.

Contacto: nagash@flamesofwarspain.com

Tira cómica: Gabriel Felip (gabriel\_felip@yahoo.es) - Mr\_Krupp



# NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

## News de Flames of War

Las novedades para la invasión aliada continúan saliendo. Por fin Battlefront lanza al mercado las nuevas figuras de comandos británicos. Las dos referencias que han salido a la venta son la del pelotón de comandos y el pelotón de armas, dotada de morteros y ametralladoras vickers.



Comandos británicos



Pelotón de armas de los comandos británicos

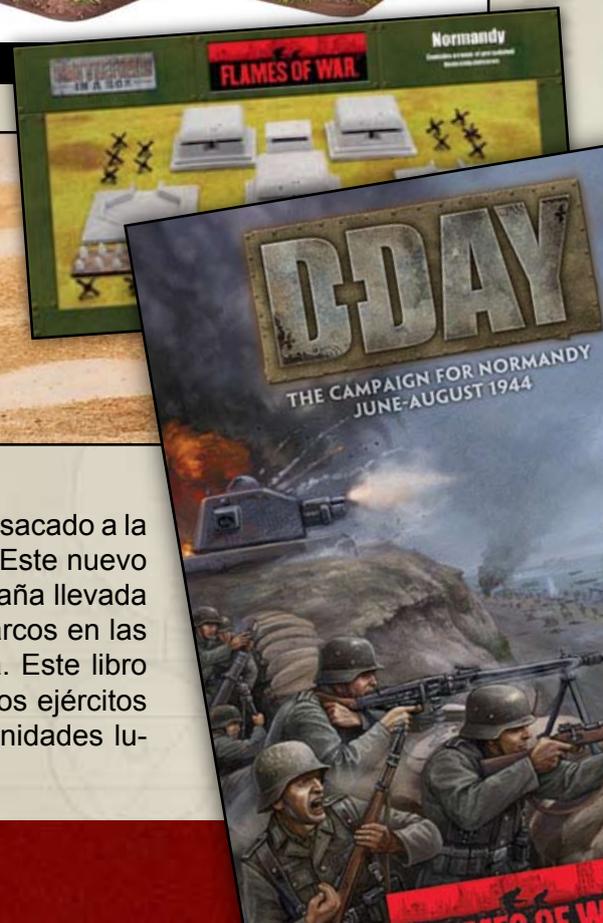


Nueva caja de Flaks 88 alemanes



## Día D

El nuevo libro de inteligencia que ha sacado a la venta Battlefront es Día D (D-Day). Este nuevo libro contiene trasfondo de la Campaña llevada a cabo en Normandía: los desembarcos en las playas y la contraofensiva alemana. Este libro contiene listas de organización de los ejércitos involucrados en la campaña: qué unidades lucharon, en qué cantidad, etc.



# NOVEDADES DEL FRENCE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

## ESCENOGRAFÍA ÉPSILON

Epsilon Escenografía nos ofrece nuevas referencias para Flames of War: peanas para tanques con aspecto de calles (para simular Caen) y escombros y marcadores de Dug in (atrincherados).

Por otra parte, en el anterior número os mostrábamos el "Café de Normandía" como novedad. Hace unas semanas salió a la venta "Calle de Normandía", un conjunto de tres elementos que son la primera parte de futuras referencias para poder recrear un pueblo de la campaña francesa.

Si deseas ver más productos, visita su web:  
[www.escenografia-epsilon.com](http://www.escenografia-epsilon.com)



## Scenografic

Scenografic ha lanzado recientemente al mercado una nueva gama de productos para wargames de 10 ó 15mm.

Estos modelos son útiles para todo tipo de juegos de estrategia que utilicen escalas de 10 a 15mm. En esta primera fase sacamos un pack de muros, otro de vallas y otro consistente en dos casas de desierto y varios muros de adobe.

Si deseas ver más productos, visita su web:  
[www.scenografic.net/15.htm](http://www.scenografic.net/15.htm)



3A IMAGINE es una nueva empresa española dedicada a la venta de escenografía. A día de hoy cuenta con unas fantásticas referencias para recrear un pueblo mediterráneo y recientemente ha sacado a la venta varias referencias de bosques con un diseño único.



Si deseas ver más productos, visita su web:  
[www.3aimagine.4t.com](http://www.3aimagine.4t.com)



## LA INFANTERÍA EN FOW

*Cómo jugar con un ejército de infantería en Flames of War*

En este artículo vamos a discutir algunos aspectos a tener en cuenta a la hora de diseñar una lista de infantería. Por supuesto, es solo mi opinión, ¡y estoy encantado de debatirla! El mejor sitio, como siempre, el foro de Tácticas Wargames-Spain, en <http://www.wargames-spain.com>



Infantería alemana tomando un pueblo

### Batalla defensiva

Es curioso; parece que esta regla ha pasado desapercibida en las conversaciones de nuestro foro. Sin embargo, a mí me resulta una de las novedades más drásticas de la Segunda Edición de FoW (desde el punto de vista de la maldita infantería)

Si recordáis, en la primera versión, la mayoría de las misiones establecían que el rol de Atacante o Defensor se jugaba al azar. Ambos jugadores lanzaban un dado; independientemente del tipo de lista que se llevase había un 50% de posibilidades de que te tocase ser atacante o ser defensor. Así que los que hacíamos listas de infantería teníamos que prever ambas posibilidades.

Sin embargo, la regla Defensive Battle supone un cambio de enfoque radical. Actualmente, las misiones: Hold The Line, Fighting Withdrawal, BreakThrough, The Cauldron, Roadblock, Trench Fight y The Big Push se consideran Batallas Defensivas. Eso significa que salvo que tu rival tenga también una lista de infantería (en cuyo caso puede que tengas suerte), te tocará ser el defensor.

Es triste pero es cierto; salvo contadas excepciones, si haces una lista de infantería hazte a la idea de que

estadísticamente todo apunta a que la mayor parte de las veces vas a terminar jugando con Reservas y en Posiciones Preparadas, defendiendo tus objetivos.

Por supuesto, esto es una generalización; cuantas más listas de infantería enemiga acudan a un torneo, más posibilidades tendrás de ser atacante.

### Infantería es asalto

Jugar con infantería significa jugar al asalto. Como atacante, porque si el núcleo de tu ejército está compuesto por unidades que llevan armas cortas no te va a quedar más remedio; es la única solución para levantar a un defensor atrincherado en un objetivo. Como defensor, por lo mismo; porque tu alternativa para ganar la partida consiste en dejar que tus unidades echen raíces sobre el objetivo, y podar las fuerzas del atacante por el camino, de manera que lleguen en el peor estado posible.

Jugar con reservas

Decidir los pelotones que vas a dejar en la reserva siempre es una de las primeras decisiones tácticas que tiene que tomar el Defensor, y que condicionan cómo va a jugar los primeros turnos; y más si la misión juega con Delayed Reserves. Puede que te parezca inverosímil, pero cuando prepares tu lista de ejército (si es que quieres tener una lista que te valga para todo, por supuesto) tienes que plantearte la pregunta ¿qué voy a hacer si no puedo desplegar todas mis fuerzas desde el principio?

Para empezar, el número de pelotones que despliegues es más importante de lo que parece. Si juegas con 4 o 5 pelotones, empezarás la partida con 2 sobre el tablero. Si juegas con menos de 4 pelotones, ¡sólo desplegarás uno! Debes plantearte ¿qué clase de defensa voy a preparar con 2 pelotones? ¿Y con uno? Si juegas con 6 o 7 despliegas tres, y si consigues reunir 8 pelotones tendrás 4 sobre el tablero para hacer frente al ataque de tu rival.

Por lo tanto, cuando prepares tu lista de ejército, párate un momento a pensar cómo quedaría si te vieses obligado a jugar varios turnos sólo con la mitad. Aquí no hay una regla universal; depende de cada ejército y sobre todo, de cómo te guste jugar.

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

## Qué unidades incorporar

Yo creo que cuando uno es nuevo en FoW, sueña con carros blindados triturando los huesos de enemigos bajo sus cadenas. Además, que siempre se aconseja empezar con tanques, para aprender a jugar; parece lo más sencillo.

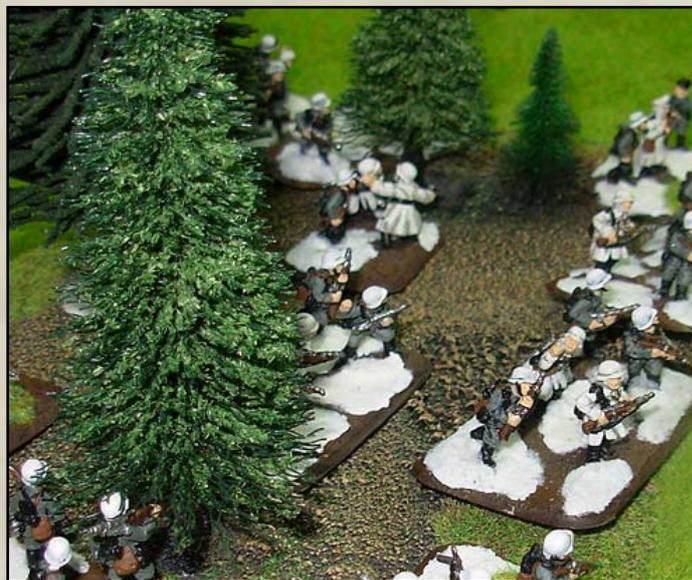
Sin embargo, los morteros, las HMGs y los cañones antitanque son elementos clave de una lista de infantería, que pasará la mayor parte de sus partidas jugando a la defensiva. Creo que todo el mundo alguna vez ha oído hablar sobre la Doctrina de las Armas Combinadas, que consiste en mezclar varios tipos de elementos que unos con otros se complementan. Ten en cuenta que como defensor, puedes utilizar los morteros para neutralizar al enemigo o sembrar de humo el campo de batalla. Cualquier turno que la infantería enemiga permanezca pinned down es un turno que la mantendrás lejos de tu objetivo. Y las HMGs y los cañones antitanque pueden ser elementos perfectos para dejar en Emboscada, en función de la lista del enemigo. Así que cuando hagas tus listas de ejército pierde tus prejuicios, y no la hagas pensando en la columna AT de las características de las armas. Piensa en para qué sirve cada arma, y en cómo se combina con el resto. En general, cuando hagas infantería mira las Weapons Platoons que tienes a mano; si en la vida real estaban ahí ¡seguro que era por algo!



Caballería cosaca tomando un objetivo

Y efectivamente, otra de las decisiones tácticas que posiblemente tendrás que tomar antes de empezar a jugar es ¿qué elementos dejo emboscados? Si dejas unos cañones antitanque, condicionarás el movimiento de los blindados del enemigo, o al menos po-

drás dispararles en una posición que tú consideres ventajosa. Si dejas emboscado un pelotón de HMGs, podrás triturar a la infantería enemiga en su avance.



Soldados alemanes moviéndose en la ardenas

Por lo tanto, cuando hagas tu lista deberías tener en cuenta que si en cualquier situación podrías desplegar al menos un pelotón de infantería que pueda atrincherarse y quedar gone to ground sobre el objetivo; un pelotón de artillería que pueda castigar al enemigo en su avance o cegar sus posiciones de tiro, y un pelotón que pueda causar el mayor daño posible sobre el núcleo de la fuerza de tu rival; entonces estarás preparando una lista de infantería que podrá desempeñar un buen papel. Eso son tres pelotones, para tener la garantía de jugarlos pase lo que pase, tu lista al menos debería estar compuesta por 6.

¿Merece la pena meter blindados? Desde mi punto de vista sí. No sólo por la doctrina de las armas combinada. Si te toca ser defensor y tu misión utiliza la regla de Reservas, tener vehículos blindados de cualquier tipo (cañones de asalto, tanques, cazacarros, etc.) al menos te permitirá tener una reserva móvil que pueda acudir al apoyo de tu fuerza principal. Pero también puede tocarte ser atacante; tener vehículos blindados que muevan 30cm y den apoyo a tu asalto es siempre una buena idea.

¿Y dejar blindados emboscados? Pues depende del blindado y de la lista del enemigo. En general, yo tendería a aprovechar todo lo que pueda al empezar la partida en posiciones preparadas; en especial si es infantería o man-packed gun teams; que por estar en foxholes están concealed aunque estén en campo abierto.

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Aquí entra la combinatoria; y depende de cada ejército. ¿Hay unidades que puedan servir para más de una cosa? ¡Aprovechate de ellas! Un cañón AA puede servirte como HMG; un AT autopropulsado puede servirte como reserva móvil o como Emboscada, igual que la artillería autopropulsada.

## Tener o no tener la iniciativa

Es una de las eternas cuestiones. Muchas veces se argumenta que el que mueve antes tiene la iniciativa; pero esquivemos ese debate. Pensemos en términos de acción y reacción. Cuando empiezas una partida como defensor tienes que lograr equilibrar el intercambio de movimientos a tu favor; de manera que cuando hagas una "acción" el enemigo esté obligado a hacer una "reacción"; y no a la inversa.



Paracaidistas alemanes lanzándose al ataque

¿Cómo puedes conseguirlo si no tienes el primer movimiento? Es difícil. Dependerá de si tienes la oportunidad de desplegar Emboscadas, de cuántas puedes desplegar y de lo efectivas que resulten contra la fuerza de tu rival; de cómo maniobres con tus unidades móviles; de cómo despliegues tus unidades inicialmente y de cómo pueden resistir mientras llegan tus refuerzos; de si puedes cegar sus posiciones de tiro; y de si puedes obligarle a moverse por campo abierto. Y dependerá también de la suerte, por supuesto.

## ¿Y si eres atacante?

Entonces ten en cuenta que todo lo que se ha discutido y aplícalo a la inversa. Piensa que si eres atacante con una lista de infantería, no te queda más remedio que echar a andar hacia delante. La tentación de

subir a la infantería a los tanques siempre está ahí, pero ten en cuenta que por cada impacto que reciba el tanque, cada uno de los tank riders está obligado a superar una tirada de salvación de 5+. Cualquier impacto de mortero puede ser una escabechina.

En general, ser atacante con una lista de infantería formada con elementos estáticos no es sencillo. Se hace imprescindible tener piezas de artillería que barran cuanto más tablero mejor, con observadores destacados en el corazón de tu ejército. Hace falta igualmente un núcleo lo suficientemente duro como para poder hacer un asalto a un objetivo con éxito; aunque primero lances un pelotón para debilitarlo y luego otro para rematar la faena. ¿Dos pelotones? ¿Tres? Depende del número de peanas implicadas. En general, desde mi punto de vista el número ideal es tres pelotones de infantería, uno al completo y dos reducidos pero con secciones de apoyo.

También tendrás que pensar bien en el terreno y encontrar la ruta que permita mover tus piezas remolcadas a cubierto; de manera que se aproximen a la zona donde se resuelva el combate y puedan dar el máximo apoyo a tus unidades.

## A modo de resumen

De nada serviría escribir un artículo de tácticas genéricas sobre cómo hacer una lista de infantería sin mojarse. Hay opiniones para todos los gustos, pero mi recomendación es que cuando pienses en tu lista de infantería, busques este patrón, que te dará una lista todo terreno de 8 pelotones:

- Tres Pelotones de infantería, uno completo y dos mermados pero con elementos de apoyo.
- Un Pelotón de artillería que llegue a largo alcance (140cm por lo menos). A ser posible con 4 piezas.
- Secciones de armas o de apoyo con morteros, HMGs y cañones AT; si puede, ser cañones autopropulsados. Tendrás que dejar mermada aquella sección (o secciones) que se solapen con el resto de tu lista; de manera que equilibre al resto. Por ejemplo, si consigues 4 piezas de artillería, mete sólo 2 morteros.
- Una reserva móvil de vehículos blindados.

Artículo escrito por Bertz

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

## TÁCTICAS DEL EJÉRCITO AMERICANO

Consejos sobre el uso del ejército americano en Flames of War

El ejército de Estados Unidos está considerado Confident - Trained. Eso significa que tienen menos motivación que los rusos y menos entrenamiento que los alemanes.

Este hecho, unido a las reglas especiales de que disponen los americanos y de algunas unidades exclusivas, serán los factores que marcarán sus tácticas. Necesariamente, dichas tácticas varían en función de que la compañía sea de Infantería, Infantería Mecanizada o Acorazada. Dado que las listas más abundantes y más compensadas son las de Infantería, nos vamos a centrar en ellas.

Lo primero que llama la atención de este ejército es que no dispone de ninguna unidad comparable a un Tiger, ni siquiera a un StuG. ¿Eso significa que está perdido? Ni mucho menos, solo significa, que como veremos más adelante, no es un ejército para ir frontalmente contra el enemigo.

En primer lugar vamos a repasar las características y unidades especiales de este ejército, para más adelante, comentar la forma óptima de utilizarlas.

La primera decisión de un general americano es confeccionar la lista de ejército. Hay ciertas unidades que por sus particularidades, permiten aprovechar al máximo las tácticas americanas:

**Infantería:** Son el pilar de cualquier lista de infantería. Toda compañía debería incluir al menos dos pelotones completos. La infantería americana mueve 40 cm. al doble. (Truscott Trot). Además, aunque no llevan rifle/MG como el resto de infanterías, sus carabinas y rifles son automáticos por lo que no sufren penalización por disparar un arma con ROF 1 mientras se mueven o están pinned. Si no están pinned, pueden repetir las tiradas fallidas para impactar cuando son asaltados. Para protegerlas de los blindados, es imprescindible equiparlas con bazookas. Con AT 10 en disparo directo y AT 4 en asaltos, los bazookas son una opción muy barata y efectiva.

**Artillería:** La artillería es básica para dejar pinned al enemigo y obligarle a dispersarse. La artillería americana es particularmente efectiva, ya que si dispo-

ne de un Staff team y realiza el ranging al primer intento, el enemigo deberá repetir cualquier tirada de salvación que acierte. Esta regla se denomina



Sherman's americanos en Italia

Time on Target (TOT). Además, tanto el 2iC como cualquier mando de cualquier pelotón pueden actuar de observadores con una penalización de +1. En el caso de los morteros y cañones de asalto, se elimina esta penalización. Para una lista de infantería, la opción más recomendable es llevar dos secciones de M2A1 105 mm que con su alcance de 180 cm, AT 4 y FP 4+ en bombardeos, nos permite también eliminar a las unidades atrincheradas, e incluso a los blindados enemigos. Además pueden lanzar humo. Otra opción muy recomendable es el mortero M2 de 60mm ya que es man-packed lo que le otorga todas las ventajas de la infantería, a excepción de la salvación (ya que es un gun-team) y permite tanto disparo directo aunque hayas tropas amigas en medio, como disparo de artillería.



**Tanques:** Suelen ser la reserva móvil de los ejércitos. Además protegen a la infantería de los blindados enemigos. Tanto los Stuart como los Sherman y Lee vienen equipados (de serie o como opción) con estabilizadores. Los estabilizadores les permiten disparar a ROF completo cuando se mueven, con una penalización de +1. Esto les convierte en una fuerza móvil formidable. Además los Stuart mueven 40 cm (Light Tank) lo que les permite flanquear al enemigo con

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

facilidad.

**Tank Destroyers:** Exclusivos de los americanos, nacieron debido a la imposibilidad de los Sherman y Lee de enfrentarse a los tanques pesados. Están especializados en esta tarea. Por ello, se consideran Going to Ground, siempre que estén Concealed y no hayan disparado, movido al doble ni asaltado (Cautious Movement). Además pueden usar la regla



Sherman's americanos en Italia

de Disengage incluso habiendo disparado. Esto les permite huir y esconderse cuando les disparan, si superan una tirada de Skill. Pero su mejor habilidad es la de permanecer emboscados, ya que te dan la opción de desplegar solo los jeeps de soporte. Los tank destroyers pueden aparecer al principio de cualquier fase de movimiento a 15 cm de los jeeps y 40 cm del enemigo y mover y/o disparar. En este caso, la mejor opción son los M10 con su cañón de 3 pulgadas que les da ROF 2, AT12, FP 3+.

**Antitanques:** Son básicos para proteger a la infantería de los tanques enemigos, sin tener que exponer tus propios tanques. Una opción muy efectiva y económica son los M1 57 mm que tienen un alcance de 60 cm con ROF 3 y FP 4+. Tienen el inconveniente de no tener munición HE, por lo que no son efectivos contra infantería y conviene protegerlos con HMG o LMG.

**Aviones:** Imprescindibles para llegar donde nadie más puede llegar. Destaca el P40, ya que sus MGs impactan a 2+ por lo que es uno de los aviones más efectivos contra in-

fantería y cañones no atrincherados.

**Antiaéreos:** Es imprescindible en cualquier lista disponer de defensa A/A. En el caso del ejército americano, no es tan necesario, ya que casi todos sus vehículos disponen de A/A.

Una vez vistas las posibilidades de que dispone el ejército americano, vamos a confeccionar una lista que nos permita sacarles provecho:

## HEADQUARTERS

HQ + 2iC + 2 Bazookas: 50 pts

## COMBAT PLATOONS

3 Rifle Squads + bazooka: 145 pts

3 Rifle Squads + bazooka: 145 pts

## WEAPONS PLATOONS

4 AT M1 57 mm: 150 pts

4 HMG + 2 Bazooka: 130 pts

3 Morteros M2 60 mm y 2 LMG: 100 pts

## SUPPORT PLATOONS

4 Artillería M2A1 105 mm: 165 pts.

2 Tank Destroyers M10 + AA MG: 240 pts.

4 M5 Stuarts: 245 pts.

Limited Air Support P-40: 130 pts

TOTAL: 1500 pts.

Es un ejemplo de lista compensada, que es fiel a la estrategia de Armas Combinadas y es capaz de enfrentarse a cualquier ejército en cualquier escenario y de sacar partido a las particularidades americanas. Además, las LMG, las HMG y los bazookas, podemos agregarlos, en aquellas misiones en que nos interese, a los pelotones de Rifles, dándoles una potencia de fuego formidable.

Vamos a comentar la táctica que usáramos con esta lista en algunas de las misiones más habituales en torneos, como son Hold the Line y Free for All.

**Hold the Line:** Con una lista de infantería, normalmente, nos tocará defender en esta misión. Al tener ocho pelotones, podemos desplegar dos de ellos en emboscada.

Desplegaremos uno de los pelotones de Rifle, atrincherado junto al objetivo más cercano al enemigo. A este pelotón le agregaríamos 2 Bazookas, 2 HMG y



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

1 LMG, pasando a estar formado por el mando, 9 Rifles, 3 bazookas, 2 HMG y un LMG. Podríamos agregarle otros dos bazookas y un LMG más, pero eso podría hacer que lo perdiéramos por un chequeo de motivación, al ser unidades agregadas que no cuentan como parte del pelotón, pero sí cuentan como destruidas. Su misión será proteger al objetivo de cualquier asalto, tanto de infantería como blindado.

Desplegaremos la artillería junto al objetivo lejano, de forma que pueda cubrirlo mientras llegan las reservas, ya que tiene AT 9 y FP 2+ en fuego directo y además estará fuera del alcance del enemigo. Su misión será hostigar a la infantería enemiga desde el primer turno, hacerle bajas ya que no estará atrincherada y además dejarla pinned para retrasar su avance.

Las unidades que dejaremos en emboscada serán los AT de 57 mm y los M10. Aunque los M10 ya tienen unas reglas propias de emboscada, son más restrictivas que las de esta misión. El HQ lo desplegaremos junto al pelotón de Rifle para aportarles motivación. En reserva dejaremos los Stuart, que serán nuestra reserva móvil, el otro pelotón de infantería, que cubrirá el objetivo lejano cuando salga, al igual que los morteros y HMG.

En los primeros turnos, nuestra artillería, usando la regla de TOT, diezmará a la infantería enemiga que se aproxime al objetivo. Nuestra aviación, además de aportar defensa antiaérea en casos de emergencia, se encargará de hostigar a la artillería enemiga, que no estará atrincherada, aprovechando que sus MG impactan a 2+, o usando bombas si se trata de artillería auto-propulsada. Su misión es evitar que su artillería deje pinned a nuestra infantería como preparación a un asalto al objetivo. Si el enemigo no tiene artillería, nuestros aviones se centra-

rán en la infantería enemiga.

Con esto conseguiremos un doble objetivo, retrasar el avance de la infantería por quedarse pinned y además causarle bajas. Cuando la infantería consiga llegar al objetivo, estará debilitada y le estarán esperando nuestras HMG y LMG, que incluso pinned tienen ROF 2.

Si los blindados enemigos se quedan disparando desde lejos por miedo a nuestras emboscadas, no serán efectivos. Si deciden acercarse, lo deberán hacer con mucha cautela, ya que les están esperando 12 disparos de AT10 de nuestros cañones AT y 4 disparos de

AT12 de nuestros M10, que pueden ser 2 si mueven. Los AT de 57 mm se encargarán de los blindados ligeros y tanques medios, mientras que los M10 se encargarán de los tanques pesados, intentando conseguir un flanco, si es posible. Si algún tanque pasara esta barrera, aún tendría que enfrentarse a los bazookas de la infantería. Una vez en el tablero, los M10 jugarán al gato y al ratón con el resto de tanques enemigos, disparando y escondiéndose cuando les disparen.

Mientras tanto, nuestros Stuart, con su movimiento de 40 cm, habrán salido de la reserva y llegado a donde los necesitamos y amenazarán los flancos enemigos, y nuestra infantería de la reserva habrá asegurado el segundo objetivo.

Pero si nos enfrentamos en esta misión a una lista de infantería, nos puede tocar atacar. En ese caso, nuestra táctica sería la siguiente: Movemos la infantería al doble en el primer turno, aprovechando que mueve 40 cm, pero dejándola fuera del alcance de las armas enemigas. Usamos nuestros aviones para destruir a la artillería enemiga, o al menos dejarla pin-



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

ned y evitar que hostigue a nuestra infantería. Como estará atrincherada, usaremos bombas que tienen FP 2+. Nuestra artillería tendrá como objetivo la infantería enemiga atrincherada en el objetivo, usando su alcance de 180 cm y el TOT para que repita las salvaciones y el FP 4+ ya que estarán atrincheradas. Debemos eliminar algunas peanas de infantería y dejarla pinned como preparación al asalto que realizaremos con nuestra infantería. Nuestra artillería también podrá lanzar humo para cubrir el avance.

Al no disponer de unidades de reconocimiento en esta lista, usaremos los Stuart, con su movimiento de 40 cm para intentar desbaratar las emboscadas, anticipándonos a los lugares más probables.

Los AT los remolcaremos lo suficiente para que tengan alcance efectivo y poder cubrir parte del campo de batalla, dándonos cobertura AT al resto del ejército. Los M10, permanecerán escondidos, mientras los jeeps avanzan con cautela.

En el segundo turno, colocaremos las HMG, LMG y morteros a distancia efectiva de la infantería enemiga. Además de la artillería, usaremos los morteros,



que repiten la primera tirada de ranging, para dejar su infantería pinned y que su fuego defensivo sea débil, ya que al ser trained nuestra infantería, es muy vulnerable. Completaremos la preparación del asalto con una lluvia de fuego de nuestras HMG y LMG. Los M10, con el soporte de los AT 57mm, evitarán que los blindados enemigos se acerquen a nuestra infantería. Si el asalto tiene éxito, intentaremos atrincherarnos junto al objetivo, y si no lo tiene, intentaremos de nuevo el asalto con nuestro segundo pelotón de Rifles.

**Free for All:** En esta misión, intentaremos atrincherar nuestra infantería en los objetivos, apoyada por las HMG, LMG y morteros. Los AT 57 mm deben cubrir el mayor campo posible, sobre todo la ruta al objetivo que sea más accesible, para evitar que puedan llegar los tanques enemigos antes de que nuestra infantería se atrinchiere. Nuestros aviones, hostigarán a su artillería y nuestra artillería, que deberá estar lo más escondida posible, hostigará a su infantería, aprovechando que no están atrincherados. Los M10 son un rival temible incluso para los Tiger y aprovechando el apoyo de los AT 57 mm, permanecerán emboscados, hasta que consigan una buena posición de disparo, a ser posible por el flanco. Una vez realizada la emboscada, jugarán al gato y al ratón con los tanques enemigos, disparándoles y escondiéndose cuando les disparen, mientras los Stuart amenazan sus flancos. Tanto los Panzer alemanes como los StuG tienen lateral 3, lo que pueden aprovechar los Stuart con su movimiento de 40 cm y usar los estabilizadores para realizar ocho disparos de AT 7 por el flanco. Una vez hayamos debilitado al enemigo, nuestra infantería avanzará hacia el objetivo más accesible, moviendo al doble 40 cm, si es posible, para llegar rápido y repitiendo las mismas tácticas comentadas para atacar en la misión Hold the Line.

Estas mismas tácticas, con algunas variaciones, se podrían adaptar a la Infantería Mecanizada Americana. Un ejemplo de lista mecanizada:

## **HEADQUARTERS**

HQ + AA + 2iC + AT 37 mm: 65 pts

## **COMBAT PLATOONS**

2 Rifle Squads + 4 bazooka: 255 pts

2 Rifle Squads + 4 bazooka: 255 pts

## **WEAPONS PLATOONS**

3 M8 Scott: 155 pts

## **SUPPORT PLATOONS**

3 Artillería M7 Priest + HT: 185 pts.

2 Tank Destroyers M10 + AA MG: 240 pts.

3 Sherman: 345 pts.

**TOTAL: 1500 pts.**

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Cada Armored Rifle Platoon está formado por el mando, 5 peanas de Rifle, 1 mortero 60 mm, 2 LMG, 1 AT 37 mm y 4 Bazooka, lo que les da una potencia de fuego muy similar a los pelotones de infantería que hemos estudiado, una vez que se les agregábamos

## Conclusiones

El ejército americano no puede ganar una lucha frontal contra los alemanes, ya que sus tropas tienen peor entrenamiento, peor blindaje y peor AT.

Sin embargo, son expertos en la guerra de guerrillas y deben usar la escenografía disponible para conseguir que sus Tank Destroyers puedan emboscar a los tanques enemigos y los Stuart puedan flanquearlos.

Su infantería es muy rápida, una gran cualidad que deben explotar al ataque, y con los apoyos de bazookas, HMG, LMG y morteros tienen una potencia de fuego formidable.



Paracaidistas americanos de la 82 aerotransportada

los apoyos de bazooka, HMG, LMG y morteros.

Los M8 Scott mueven 40 cm al igual que los Stuart y además pueden hacer bombardeo artillero y lanzar humo. Su punto débil es que no tienen estabilizadores.

Los M7 Priest son la versión auto-propulsada de los M2A1 105 mm, siendo igual de efectivos y además son blindados, por lo que son más difíciles de eliminar y no les pueden dejar pinned.

Los Sherman los usaremos como la versión móvil de los AT 57 mm y disponen de estabilizadores, lo que les permite disparar sus cañones de AT 10 a ROF completo aunque muevan. Además pueden disparar humo.

A esto hay que añadir la potencia de fuego de los 15 semiorugas que componen la lista, armados con AA MG.

Además, cuando defienden, los Armored Rifle Platoon, pueden enviar sus semiorugas a la retaguardia y desmontar sus AA MG, los que les da una potencia de fuego aún más formidable.

Con las reglas especiales de su artillería y su aviación, son capaces de debilitar al enemigo lo suficiente para asegurar el éxito del asalto final, o de desbaratar el ataque enemigo.

No es un ejército fácil de usar, y requiere paciencia, ya que pagarás caro cualquier error. Los principiantes no deben desanimarse si pierden las primeras partidas, ya que una vez que se aplican las tácticas adecuadas, son uno de los ejércitos más gratificantes con los que he jugado.



Artículo escrito por Chronos

## LA AVIACION EN FLAMES OF WAR

*Análisis del Soporte Aéreo en Flames of War*

### La aviación en Flames of War

En Flames of War la aviación no es sólo un elemento extra en las batallas, los ataques aéreos reúnen una sección del manual exclusivamente para ellos. Las reglas para utilizar aviones en la 1ª versión de Flames of War (V1) hacían que la aviación pudiese decidir las batallas con su aparición. En la nueva



BF109 Messerschmitt en el ostfront

versión de Flames of War (V2) se han modificado todas sus reglas, de modo que pierden efectividad y no suponen un arma tan decisiva como lo eran antes, siguen siendo un elemento importante en la lista de ejército, pero no volverá a ser tan poderosa como antes lo era.

La baja efectividad de la aviación y su elevado coste han provocado que numerosos jugadores hayan preferido dejar de incluirla en su lista de ejército e invertir sus puntos en unidades de distinto tipo, sin embargo, aún hay jugadores que la incluyen en su lista.

### ¿Cómo funciona la aviación?

Las nuevas reglas se basan en un depósito de dados disponibles para llamar a la aviación. Ese depósito se va reduciendo a medida que se hacen llamadas a la aviación para intervenir en la batalla o para interceptar unidades enemigas. Un cambio muy importante en la V2 es que la aviación no puede confundir su objetivo con una unidad amiga, es decir, las reglas de la V1 obligaban al general que usase los aviones a tirar un dado, en caso de que obtuviese un 1, los aviones pasaban a manos del general enemigo, dan-

do a entender que no habían podido identificar bien su objetivo.

El depósito de dados depende de la aviación que hayamos incluido en nuestra lista: prioritaria, limitada o esporádica. Una vez el depósito de dados se haya quedado en un único dado, en el resto de turnos venideros se seguirá tirando un dado. Muchos jugadores al leer las reglas han llegado a la conclusión que una vez se agota ese depósito de dados, la aviación ya no puede intervenir más en la batalla y por tanto es un gasto inútil y prescindible en la lista de ejército. Esto es incorrecto. El depósito de dados permite disponer de un mayor porcentaje de posibilidades de que salga la aviación durante los primeros turnos de la batalla. A medida que se reducen los dados, se reduce ese porcentaje hasta que solamente quede un dado, momento en el que ya se deja de reducir el depósito. En conclusión, la aviación es un elemento que siempre intervendrá en la batalla, si bien al comienzo de la misma se dispondrá de un mayor porcentaje de llamadas a la aviación, a medida que pasen los turnos se irá reduciendo su efectividad.

Otro cambio importante en la V2 es la distancia a la que se puede realizar un bombardeo. En la antigua versión de las reglas los aviones podían atacar objetivos aunque éstos estuviesen cerca de tropas amigas. En la V2 se ha tratado el tema del fuego amigo y los daños colaterales, de modo que un avión no podrá bombardear un pelotón enemigo si el avión está situado a menos de 40cm de un elemento de tu ejército. Es importante aclarar que lo importante no es el objetivo, si no la posición que ocupará el avión. Blandiendo esta idea, junto a la distancia a la que pueden lanzarse las bombas (15cm), tenemos que hacer un buen uso de los aviones y saber cómo colocarlos. Los aviones pueden venir tanto desde tus líneas como desde las del enemigo, por lo que tendrás que jugar con esta idea y colocar los aviones desde una posición que esté lo suficientemente lejos de tus tropas como para poder realizar el bombardeo, pudiendo colocarlos a 15cm del objetivo y ganando así una distancia extra. Por otra parte, tenemos que mover el resto del ejército teniendo en la cabeza la idea de que hay aviación y no podemos acercarnos a una distancia inferior a 40cm, o de lo contrario, el avión no podrá efectuar su pasada.

Esta regla es otro de los motivos por los que muchos generales han dejado de incluirla en sus listas, ya

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

que la aviación es efectiva 100% los primeros turnos, cuando los ejércitos están separados por cierta distancia. A medida que los turnos se van sucediendo, las tropas avanzan y llega un punto en el que no puedes usar los aviones por que no hay tropas enemigas lo suficientemente lejos. Una solución es meter en la lista la aviación de disponibilidad limitada o esporádica (más adelante hablaremos con más detalle de la disponibilidad de la aviación), de modo que invertimos menos puntos, los suficientes como para poder contar con aviones durante los primeros turnos de la batalla.



Spitfire en el Alamein

## Pros y contras de la aviación

La aviación ya no puede decidir una batalla, pero siempre es una ayuda para alcanzar a algún tanque enemigo escondido, piezas de artillería, etc. Es un gasto asumible en casi cualquier lista de ejército, y casi imprescindible en una compañía acorazada (de tanques).

El armamento de la aviación (bombas y ametralladoras o cohetes) puede acabar fácilmente con vehículos enemigos. Es importante saber elegir los objetivos de nuestros ataques. Un pelotón de infantería puede ser un plato muy jugoso, puesto que la plantilla de artillería alcanzará a un gran número de peanas, pero hay que tener en cuenta que la infantería salva de 3+ en cualquier ocasión y puede resultar harto complicado acabar con ella. La aviación, ya sean aviones con bombas o ametralladoras, podrá provocar un mayor efecto sobre los vehículos. Las bombas impactan por el "top" de los vehículos, que normalmente suele ser 1 o 2 en casos excepcionales (Tigre, Ferdinand, etc), de modo que podemos asegurarnos prácticamente una baja si logramos impactar en el vehículo.

Sin embargo, en cada batalla se puede dar un caso diferente y sería imposible analizar todas las posibilidades. Hay que conocer las ventajas de usar los aviones sobre diversos objetivos. A continuación se muestra una pequeña lista con los pros y contras de los posibles objetivos de nuestros aviones.

## Infantería

Ventajas:

- La plantilla de artillería alcanza a un gran número de peanas.
- Si logra impactar la bomba, el pelotón queda Pinned Down (acobardado).

Inconvenientes:

- La infantería salva a 3+
- Un jugador veterano desplegará sus pelotones de infantería a una distancia prudencial, de forma que el número máximo de peanas de infantería situadas debajo de la plantilla de artillería no será muy elevado.

## Vehículos

Ventajas:

- Los vehículos tienen un blindaje Top muy bajo, de modo que las bombas pueden impactar fácilmente y su Fuerza de Penetración es muy poderosa. En el caso de las ametralladoras depende del vehículo enemigo en cuestión, ya que impactan por el lateral del vehículo.

- Normalmente es el único arma capaz de acabar con vehículos de la talla de Tigres o Panthers.

Inconvenientes:

- Los pelotones de tanques suelen estar compuestos entre 3 y 5 elementos, al reducido número del pelotón se suma la distancia de mando que puede haber entre un elemento y otro, de modo que es muy poco probable que la plantilla de artillería alcance a más de un vehículo al mismo tiempo.

- Muchos vehículos llevan incorporadas MG AA (machine gun anti aircraft - Ametralladoras antiaéreas) que pueden provocar la destrucción de alguno de nuestros aviones y el fallo de su misión.

## Artillería y cañones

Ventajas:

- Los cañones tienen una tirada de salvación en cualquier ocasión de 5+. Es una tirada complicada que puede facilitar la destrucción de elementos de artillería o cañones.

- En el caso de bombardear con bombas, los impactos caen desde arriba y si un elemento enemigo no está atrincherado y falla su tirada de salvación, es eliminado automáticamente, aunque tenga Gun Shield.

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

- Si logra impactar, el pelotón enemigo queda Pinned Down (acobardado)

Inconvenientes:

- Las piezas de artillería o cañones suelen estar desplegados guardando mucha distancia, así que la plantilla de artillería sólo alcanzará a un limitado número de peanas.

- Los jugadores veteranos suelen desplegar sus unidades antiaéreas cerca de las piezas de artillería para impedir los ataques aéreos.



Aviones americanos atacan a varios Stugs

## ¿Merece la pena invertir puntos en aviación?

Desde mi opinión, la respuesta es sí. La aviación, a pesar de que haya perdido su efectividad, puede provocar verdaderos estragos si un ejército no dispone de armas para detener los ataques aéreos, y aunque los tenga, puede resultar complicado destruir los aviones. En numerosas ocasiones la intervención de los aviones favorecerá la eliminación de un pelotón enemigo y abrirá las puertas a nuevas posibilidades.

Todo depende de cómo se use la aviación, contra qué objetivos se envíe y con qué frecuencia usemos nuestro depósito de dados. No es aconsejable utilizarlo para intentar interceptar los aviones enemigos. Para poder interceptarlos se debe obtener un 6, que es bastante complicado. Sólo debería hacerse en casos excepcionales en los que no hubiese otra alternativa y evidentemente, una vez nuestro depósito se haya reducido a un único dado, será tarea obligada intentar interceptar los aviones enemigos cada turno.

Una lista efectiva que incluya aviación deberá disponer también de unidades antiaéreas que permitan al ejército defenderse de posibles ataques aéreos sin necesidad de invertir nuestros aviones. Los AA son baratos y puede utilizarse para acabar con la infantería enemiga a la par que destruyen aviones.

## ¿Esporádica, Limitada o Prioritaria?

Algunos ejércitos, como el británico, sólo tienen la opción de Disponibilidad limitada o esporádica, mientras que un ejército alemán tendrá siempre la máxima disponibilidad de aviación: prioritaria y limitada (al menos en MidWar). Con esto entendemos el número de dados del depósito para hacer llamadas a la aviación. En la V2 existen tres disponibilidades de aviones: esporádica, limitada y prioritaria. Si incluimos en nuestra lista aviación de disponibilidad esporádica, nuestro depósito será de 3 dados; si es disponibilidad limitada, será de 5 dados y si es prioritaria, será de 7.

La diferencia en puntos depende del ejército y del tipo de avión, pero normalmente suele ser de 50pts entre una disponibilidad y otra. La principal ventaja de disponer de 7 dados es que el porcentaje de llamadas efectivas a la aviación es mayor, e incluso podríamos destinar algún dado del depósito para intentar interceptar a los aviones enemigos, sin embargo como ya comenté antes, es preferible no usar el depósito de dados para este menester. Llegado a este punto, os preguntareis ¿merece la pena invertir 50 puntos más para ganar dos dados extra?, eso depende de nuestra lista de ejército y de los puntos invertidos en el resto de pelotones. Esos dos dados nos permitirán disponer durante dos turnos más de un mayor porcentaje de llamadas efectivas a la aviación. Para listas limitadas, como una compañía acorazada, la aviación es el único método para poder acabar con elementos enemigos ocultos tras bosques o elementos de artillería situados a gran distancia. Si nuestra lista está compensada, dispone de un número eficiente de pelotones de distinto tipo (artillería, HMG, morteros, blindados, etc) la aviación puede ser un elemento más para favorecer la efectividad del ejército. En este caso conviene equilibrar los puntos de los pelotones y tratar de incorporar a la aviación en la lista, aunque sea esporádica o limitada.

Artículo escrito por Nagash

## ACAZANDO EN HOLD THE LINE

*Cómo jugar en un escenario Hold the Line (Mantener las posiciones)*

### Los principios básicos del ataque y la defensa

Una de las características de todas las misiones de combate, a excepción de Free For All es que buscan que el atacante se retrate en una situación en que ambos bandos tienen la misma capacidad de combate. Ten en cuenta que "Encuentro" (Encounter) es un enfoque alternativo de FFA, ya que el desequilibrio inicial de fuerzas sobre el tablero define por lo general una relación atacante-defensor de facto (aunque alguno de los jugadores no se dé cuenta de ello)

Los conocimientos más rudimentarios de tácticas nos dicen que atacar en una relación de fuerza de 1:1 no es una buena idea; y menos cuando el defensor está atrincherado ya que de esta manera aumenta su capacidad de combate (de manera que el ratio ya no es 1:1). El conocimiento militar colectivo concluye que una relación de 3:1 a favor del atacante es el factor mínimo para que éste tenga el 50% de posibilidades de ganar. Otros sistemas de juego imponen un desequilibrio en las fuerzas, subiendo o bajando el número de puntos para las listas de ejército, de manera que se pueda simular un juego de "ataque y defensa". Battlefront por su parte ha solucionado este hecho ingeniosamente, diseñando sus escenarios de "ataque y defensa" de manera que con la misma lista de ejército y la variedad de reglas de Reservas, cualquiera pueda tener una misma lista a 1500 puntos



Tiger I en combate

en cualquier escenario, y poder ejercer de atacante o defensor. Sin embargo, hay un inconveniente, y es

que una vez que la partida progresa unos cuantos turnos, el ratio de fuerzas vuelve a equilibrarse a 1:1, lo que deja al atacante en la situación de verse obligado a capturar un objetivo ante un defensor que sólo tiene que sentarse a mantenerlo, y que tiene la misma capacidad de combate. Lo que nos lleva al primer asunto...



Stug's g F/8 alemanes

### El factor tiempo

Estadísticamente, es posible en un escenario HTL que un defensor con 6 Pelotones los tenga todos sobre el tablero al inicio de su segundo turno (¡cielos!), y es muy posible que esto ocurra al inicio de su tercer turno. Un defensor con 8 Pelotones podría tener su fuerza al completo en su tercer turno, y es muy probable que los tenga en el cuarto turno, o al menos 7 de sus 8 Pelotones; teniendo en cuenta además que con 8 Pelotones puede disfrutar de las ventajas de hacer dos Emboscadas (asunto que trataremos más adelante). Esto significa que el atacante tiene que ir por ello con determinación. ¿Y qué es ello? El objetivo que coloca el atacante.

Efectivamente, la primera ocasión que tiene un atacante de emplear su capacidad táctica en una misión HTL es colocar su objetivo, el objetivo "cercano". Es el que te permitirá ganar la partida. Puedes dar por seguro que un buen defensor colocará su objetivo (el objetivo "lejano") a 20cm de su extremo inferior de la mesa, en un terreno defendible. Típicamente allí habrá un pelotón de artillería acampado, y tratar de acercarse a ese objetivo te obligará a pasar por algu-

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

na emboscada; más aún, te lleva directo a las garras de sus Reservas, según estas vayan llegando.

Sin embargo, tu objetivo, el que colocas tú, debe estar a 20cm del centro de la mesa, y en un terreno de tu elección. Pero, ¿cómo colocarlo? Por lo general, hazlo en campo abierto, y tratando de que puedas llegar a 25cm del mismo y seguir cubierto por el terreno o incluso fuera de la Línea de Visión. ¿Y por qué 25cm? Ten en cuenta que las matemáticas no engañan; si el objetivo está a 20cm del centro de la mesa, y tú despliegas a 60cm del centro de la mesa, entonces tus fuerzas empiezan la partida como mínimo a 80cm del objetivo. Como atacante, tienes que concentrarte en asaltar el objetivo a más tardar en tu tercer turno, y si fuese posible, en el segundo. Y tie-



Marder II de la wehrmacht dirigiéndose al combate

nes que recorrer 80cm. La infantería tiene que terminar un turno a 25cm del objetivo para poder mover y asaltar el siguiente; cosa que típicamente no podrás hacer en los dos primeros turnos, ya que aunque hagas un movimiento al doble 30cm en tu primer turno, te siguen quedando otros 50cm por recorrer. Hay movimientos especiales, como los de Despliegue de Unidades de Reconocimiento, el Trote Truscott, subir a un tanque o avanzar en un transporte, que pueden conseguir que puedas hacer un delicioso asalto en el segundo turno; pero el caso más habitual es que lo consigas hacer en el tercero (y es la premisa que se tendrá en cuenta en este artículo).

A Cualquiera de esas aproximaciones requieren una ruta de aproximación a cubierto, para reducir tu ries-

go; y dado que eres tú mismo el que coloca el objetivo, la única razón admisible para que no la haya es sencillamente que el terreno no lo permita - lo que sólo debería ocurrir en la más pelada de las mesas de desierto -. Como defensor en HTL, he perdido (el General Zod) la cuenta de cuántas veces he visto cómo mi rival colocaba su objetivo a más de 20cm del centro de la mesa, en un terreno que me ayudaba en la defensa, y sin una ruta de aproximación a cubierto, ¡o incluso las tres al mismo tiempo!

Así que respira hondo, mira con detenimiento es escenario, y sitúa ese objetivo a 20cm del centro de la mesa, en un espacio a ser posible abierto, al que pueda llegarse desde una ruta de aproximación que te mantenga a cubierto, de manera que el ejército que estás llevando hoy pueda llegar a distancia de asalto del objetivo al final de tu segundo turno. Ese sitio existe, está ahí, tan sólo tomate tu tiempo para encontrarlo. Pero ¡espera un momento! ¿Por qué ese empeño por el asalto? ¿No puedo cañonear al enemigo y sacarlo del objetivo mientras me aproximo, y danzar sobre los cadáveres de sus soldados muertos? No si son Veteranos...

## Veteranos implica asalto

En tus pesadillas, el enemigo que defiende el objetivo es un pelotón de 3 PaK40, con un observador del pelotón de piezas del 10.5cm (que está desplegado en el objetivo lejano) escondido entre los cañones. Un pelotón de Marders espera su oportunidad Emboscado. Dirigir tu fuerza contra ese objetivo y tratar de disparar siempre implica aproximarte a 40cm y tener Línea de Visión ¡sólo para tener el lujo de impactar a 6! Conseguir una baja con una tirada para impactar de 6 y un arma de Fire Power 3+ (como un cañón de 75mm o de 76mm) requiere 14 disparos. Es el equivalente de 7 T34s que disparan quietos a 40cm de tres PaK40 sólo para conseguir una baja. No intentéis esto en casa, amigos... La alternativa de las MGs, requiere 54 disparos. Es el equivalente de 11 Stuarts o M14/41 a 40cm de tres PaK40. Seguro, seguro, teóricamente es posible. Sólo tienes que encontrar la ruta que te permita maniobrar con 11 tanques que se mantengan a cubierto para que lleguen al rango, suelten una mascletá de 54 disparos de MG para conseguir una baja, y a cambio quedarse expuestos al fuego de los PaKs supervivientes, la artillería enemiga y al menos una emboscada. ¡Ah! Y mientras tanto, sigues sin estar en el objetivo.

Con la artillería tampoco lo vas a conseguir. Tu observador sigue necesitando un 6 para hacer el raging in, y tu oponente sabe que tiene que desplegar

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

su PaKs de tal manera que sólo entre uno al mismo tiempo bajo la plantilla. Un pelotón de artillería de 105mm americano tiene un aproximadamente un 5,6% de posibilidades de acabar con uno de esos PaK40, aunque consiga un bombardeo de Time On Target. Con un staff artillero puede mejorarse la estadística, y cualquier baja que consiga la artillería es bienvenida. Por supuesto, tu artillería está ahí para apoyar tu ataque, y es lo que deber hacer. Pero no confíes en que gracias a ella vayas a conseguir acabar con el enemigo que defiende el objetivo antes



Infantería británica guarecida en una casa

de que lleguen sus Reservas. Así que de acuerdo; tienes un objetivo bien situado y estás listo para mover 80cm en dos turnos, y sacar al asalto a las tropas que lo defienden en el tercer turno. Bueno, ¿parece que puede ser una victoria fácil, no? Pues te equivocas, porque aún tienes que...

## Lidiar con las emboscadas

Efectivamente, emboscadas, plural. El escenario HTL sigue siendo el sitio en que un tío que juegue el conjunto básico de escenarios en un torneo SEGURO que tiene que hacer frente a dos emboscadas. No vamos a entrar en el debate de las ventajas de un ejército con ocho Pelotones. Pero míralo desde este punto de vista; si puedes arreglártelas con dos emboscadas, ¡seguro que estás preparado para encargarte de una!

Permitidme que resuma que las formas básicas de mitigar los efectos de una emboscada son los términos: "Cobertura", "Negación", "Contrarrestar" y "Armas Combinadas".

- Cobertura significa que tienes que ir hacia el ene-

migo a cubierto. La parte de tu ejército que vaya a hacer el movimiento al asalto debe moverse en la medida de lo posible por terreno que te de cobertura, y/o te deje fuera de la Línea de Visión del enemigo. Parece sencillo. Recuerda, eres el atacante; tú eliges dónde está el objetivo "cercano", así que la ruta que te conduce a él es más importante que el terreno en que lo sitúes. ¡Oh!, por supuesto que querrías que el objetivo esté en campo abierto, de manera que el enemigo esté concealed mientras permanezca enterrado y no pueda moverse para quedarse fuera de tu Línea de Visión; y además, de manera que tus tanques no tengan que hacer tiradas para evitar quedar atascados durante el asalto. Pero es mejor asumir la posibilidad de quedar bogged down, que aproximarte al objetivo al descubierto.

- Negación no es hacer que la emboscada se desvanezca ;-). Significa que debes mover tus tropas de manera que eviten los mejores puntos para desplegar emboscadas. Las unidades de Reconocimiento son ideales para esta tarea, pero los tanques ligeros tampoco lo hacen mal. Si identificas las posiciones que más pueden interferir en tus planes, y mueve hacia allí a tus unidades, de manera que le impidas desplegar sus Emboscadas en esos sitios.

- Contrarrestar una Emboscada (o dos) implica predecir los posibles lugares propicios y hacer que el enemigo pague caro haberlos escogido. Esto implica desplegar tus tanques, cañones antitanque y observadores de manera que puedan desencadenar una tremenda lluvia de fuego nada más se revele la Emboscada. Recuerda que el asalto al objetivo cercano no lo es todo contra un buen oponente. Estará listo para preparar un contraataque y sus tropas Emboscadas (sobre todo si son móviles) son el mejor elemento para hacer este contraataque; ya que puede desplegarlas sobre la marcha, cerca del objetivo o incluso sobre él. Si dejas parte de tu tropa lista para atacar una Emboscada, te estás preparando para detener su contraataque.

Contrarrestar también incluye preparar "cebos". Por lo general, es buena idea disponer un Pelotón en un lugar que pueda ser obvio para ser el objetivo de una Emboscada, pero también que pueda resultar una amenaza para las tropas en el objetivo si el defensor decide no desvelar su Emboscada. Obligar a que tu oponente elija entre dos opciones desagradables no es sólo una excelente táctica, ¡también es la mar de divertido!

Para poder poner en práctica las tácticas de Ne-

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

gación y Contrarrestar, debes pararte a pensar un momento, acercarte a su lado del tablero, echar un vistazo y ver los sitios en los que TÚ pondrías las emboscadas pensando en hacerte el mayor daño posible. Los puntos óptimos para situar emboscadas son un número finito. Encuentra esos puntos y reduce su número. También se considera aceptado pasearte por su zona del tablero asintiendo con la cabeza y murmurando "Rommel, magnífico bastardo, ¡he leído tu libro!"

- La última consideración es que en tu asalto al objetivo debe hacer el máximo uso posible de la doctrina de las Armas Combinadas. La fuerza de asalto más adecuada consiste por lo general en dos pelotones de infantería, apoyados por uno o dos pelotones de tanques y con apoyo de artillería. De esa manera, si tu rival despliega una Emboscada de cañones anti-tanque podrá poner en peligro tus blindados, pero no tu infantería, y en el siguiente turno puede ser castigado por tu artillería. Si despliega una emboscada de HMGs podrá acabar con parte de tu infantería, pero no con tus blindados, y es igual de vulnerable a tu artillería.

Una cosa más sobre las Emboscadas. No tengas miedo de ellas. En general, no tienes tiempo para tener miedo de nada. Cada turno que alargas preocupándote por el efecto que podría tener una Emboscada sobre tus unidades te conduce directamente a la derrota.

Recuerda, una emboscada es

REACTIVA. El enemigo reacciona a tus movimientos. Haz que siga reaccionando a tus acciones, y aprovéchate de ello. Si se puede permitir el lujo de desplegar sus emboscadas donde quiere y cuando quiere (en vez de en lugar en que TIENE que desplegarlas para detener la violencia de tu asalto) entonces estás en apuros.

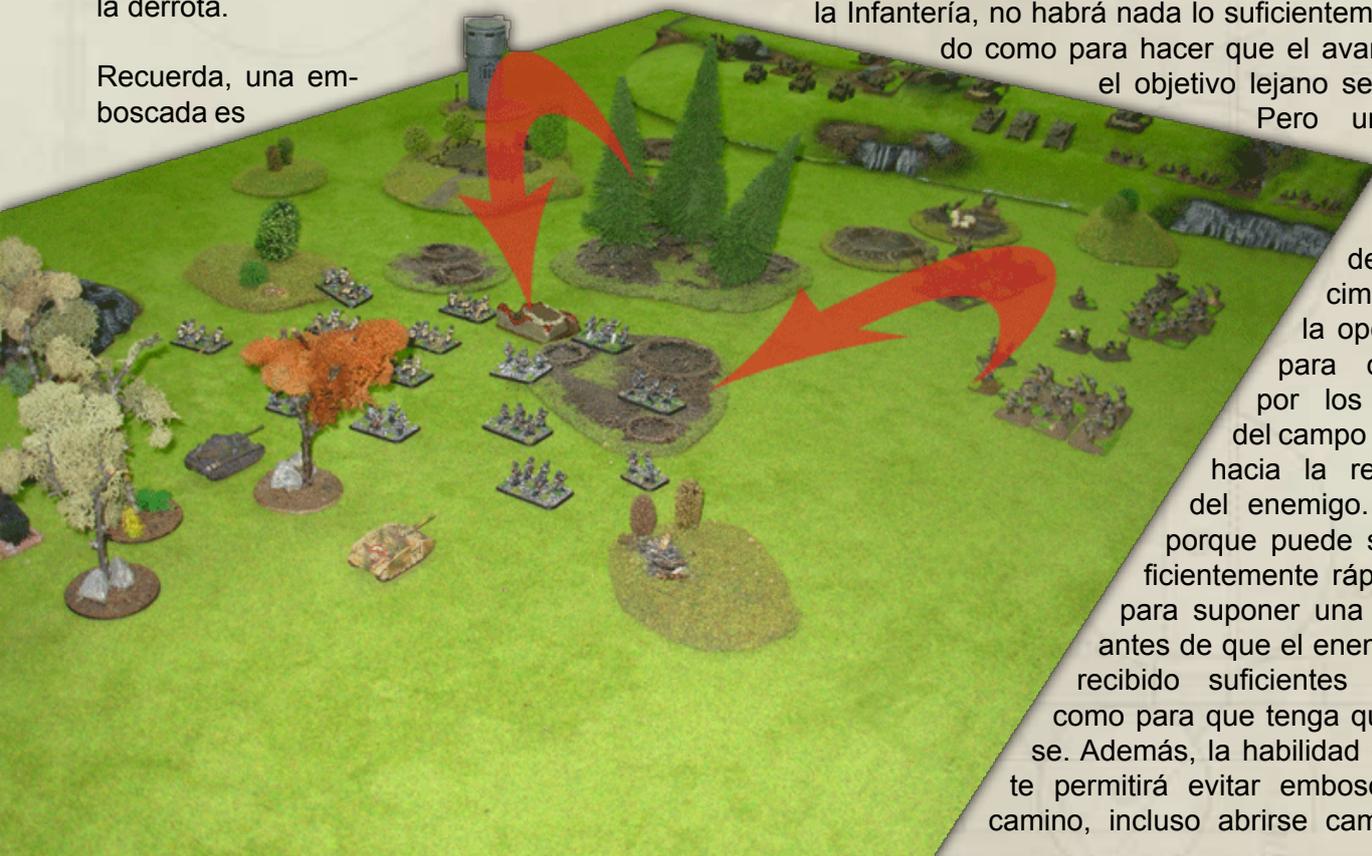
De acuerdo; así que el asalto está en camino, y las Emboscadas convenientemente Denegadas o Contrarrestadas. Parece que todo está en su sitio. ¿Eh? ¡Espera un momento! ¿Qué es eso de ahí? ¡Pero si hay dos objetivos en esta misión!

## El objetivo lejano

Ya hemos avanzado las desventajas que puede tener avanzar hacia el objetivo lejano; estará en terreno defendible, seguramente ocupado por un pelotón de artillería con un valor AT decente, y está justo en el sitio por donde llegan los refuerzos. Sin embargo, el problema fundamental de atacar el objetivo lejano es que te obliga a desperdigarte. A desperdigar tu capacidad de combate. Cuantos más recursos destines a ir hacia el objetivo lejano, menos tienes disponibles para asaltar el cercano. Eso sin contar que no hay demasiadas razones sólidas para avanzar hacia el objetivo lejano.

Por lo general, dependerá de los Pelotones que tengas en tu ejército. En una lista en la que predomine la Infantería, no habrá nada lo suficientemente rápido como para hacer que el avance hacia el objetivo lejano sea creíble.

Pero una buena Patrulla de vehículos de reconocimiento es la opción ideal para deslizarse por los laterales del campo de batalla hacia la retaguardia del enemigo. Primero, porque puede ser lo suficientemente rápida como para suponer una amenaza antes de que el enemigo haya recibido suficientes refuerzos como para que tenga que volverse. Además, la habilidad de Recete permitirá evitar emboscadas de camino, incluso abrirse camino si el



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

enemigo decide ir a por ellos. Los tanques ligeros también pueden ser una buena opción en este caso. Sin embargo, lo más importante a la hora de hacer

que tendrás que obligar a que el enemigo siga tu juego hasta que le obligues a fallar un chequeo de Moral de Compañía.



Unidades rusas dirigiéndose al combate

un movimiento hacia el objetivo lejano es determinar cuánta capacidad de combate puedes arrastrar del objetivo cercano con esa acción. Si el objetivo lejano está protegido por ocho piezas de 25 libras, o por cañones de 105mm, enviar una patrulla de SdKfz 231 o de Humber no es una amenaza para el enemigo, que se limitará a ignorarlo. En cambio, motocicletas, o una fuerza de infantería en Jeeps u otros transportes suelen ser una buena alternativa para percutir hacia el enemigo, una aproximación secundaria que hará que aquellos morteros de ahí detrás soliciten nerviosos algo de ayuda. Aproximación secundaria, no lo olvides; que no te distraiga de tu asalto frontal hacia el Gran Premio.

De acuerdo, así que hemos discutido sobre ambos objetivos, y el papel que juegan en la victoria. ¿Qué queda?

## La forma en que ganan los tipos duros

Aunque es posible aturdir a un jugador novato con un asalto en el segundo o tercer turno sobre el objetivo cercano, un oponente digno no se vendrá abajo tan fácilmente. Sí, quieres ganar el objetivo al asalto y mantenerlo al inicio de tu siguiente turno. Pero por lo general, lo que ocurrirá es

La característica más importante de la habilidad táctica es la iniciativa. Si el enemigo está respondiendo a tus movimientos, entonces tienes la iniciativa. Si eres tú el que responde a los suyos la has perdido. Un asalto feroz sobre las fuerzas en el objetivo cercano obliga a que tu rival reaccione a tus movimientos; no puede quedarse sentado mirando como lo capturas, tiene que evitarlo. Tiene que desplegar sus Emboscadas para poner en entredicho tu asalto, y mover sus Reservas para que lleguen a apoyar a las unidades que lo defienden, o para reconquistártelo. Tienes que tener esto en cuenta, y hacer que sus Pelotones pasen por posiciones vulnerables, y entonces acaba con ellos. Cuanto más agresivo sea tu movimiento hacia el objetivo, más rápido tiene que mover que sus Pelotones hacia el combate, sin tiempo para preparar un contraataque coordinado. Piensa en la ofensiva desesperada de un equipo de fútbol cuando se juega la final y quedan sólo diez minutos. Asume lo que tienes que hacer, ponte en posición y no dejes de martillar sus defensas para que no pueda estabilizarlas. El reloj sigue moviéndose, el tiempo pasa, y si no has capturado el objetivo o él no ha fallado un chequeo de Moral de Compañía ¡has perdido! Haz que cada Fase de cada Turno sea lo más dolorosa posible para tu rival.

*Artículo Original de "General Zod"  
(Traducido por Bertz)*

Necesitan motores y orugas en condiciones,  
¡por un futuro sin mecánicos!  
Asociación por la recuperación del Tiger

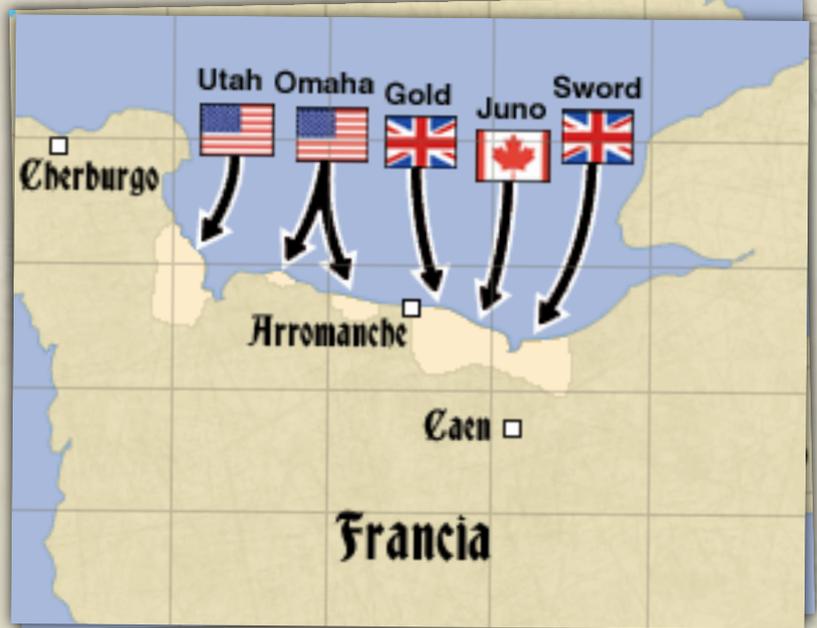


# EL DESEMBARCO DE NORMANDIA

## El día más largo

4:30 de la madrugada del 6 de Junio de 1.944, el día D. 132 hombres de la caballería del ejército de los Estados Unidos, desembarcan en los islotes de Saint Marcouf, a cinco kilómetros de la playa Utah. Van armados tan solo con bayonetas y cuchillos, y son los primeros soldados que desembarcan en la "Fortaleza Europa" de Adolf Hitler. Son los primeros en abrir, desde el mar, el segundo frente. La decisión de ocupar estos islotes se tomó, pensando en la posibilidad de que hubiera cañones o alguna guarnición alemana, que pudiera dificultar el desembarco de la playa Utah, pero los islotes estaban vacíos, tan solo había tendidos varios campos de minas, que causaron las 19 primeras bajas en combate.

Había comenzado la operación Overlord (Comandante Supremo), la operación más grande de la guerra. Mas de 130.000 soldados, mil carros de combate, 4.000 lanchas de desembarco, 3.000 barcos y 10.000 aviones, se habían reunido, para lo que sería, como definió el Mariscal Erwin Rommel; el día mas largo.



ayudar al aliado soviético y que pudiera liberar Europa de los ejércitos del III Reich.

Tras años de preparativos, maniobras y alguna operación fracasada, como Dieppe, que sirvió de enseñanza, los aliados se habían lanzado contra el muro del Oeste. La noche anterior, tres divisiones aerotransportadas, fueron lanzadas para cubrir los flancos de las playas elegidas y ocupar aquellos puntos que impidieran lanzar un contraataque a los alemanes o que dificultaran el desembarco.

Y ahora por la mañana, a las 0630 horas, los primeros hombres, intentando mantener en sus estómagos, el copioso desayuno (se había suministrado a las

tropas un abundante desayuno, en previsión que no pudieran ser abastecidos en los días siguientes al desembarco) que habían recibido se preparan para desembarcar en Utah y Omaha. Una hora más tarde, debido al flujo de las mareas, lo harán el resto de las playas, Gold, Juno y Sword.



La apertura del segundo frente, era una exigencia, que los rusos habían estado haciendo desde el comienzo de la guerra. Los lentos avances en el frente italiano, llevaron a la decisión de abrir otro campo de batalla, que pudiera



La enorme flota concentrada frente a Francia, junto con los miles de aviones, comenzaron a batir intensamente las posiciones, los obstáculos y las concentraciones de tropas alemanas. La fuerza aérea alemana, apenas hizo acto de presencia, igual que la Kriegsmarine. Tan solo un pequeño grupo de lanchas torpederas aparecieron por la zona, y ante la imponente armada enemiga, lanzaron sus torpedos y dieron media vuelta. Un par de buques aliados lograron esquivar los proyectiles, pero varios de ellos alcanzaron a un destructor noruego que fue hundido.

### Playa Utah

Las primeras lanchas de desembarco, transportando a los soldados de la 4ª división, abatieron sus rampas a 90 metros de la playa. La resistencia alemana no fue especialmente intensa, debido sobre todo a dos factores: primero, que uno de los fortines que cubría los accesos a la playa, había sido destruido por un preciso ataque de más de 200 bombarderos B-26. Los cinco cañones del fortín habían sido destruidos, y los supervivientes de la batería, se rindieron en cuanto los carros norteamericanos llegaron al destruido fortín. Los carros, eran los Sherman DD, con capacidad anfibia, que demostraron su utilidad. A las 0730 horas, la resistencia alemana había cesado.

Y el segundo factor, aún más importante que el primero, fue que las lanchas desembarcaron un kilómetro y medio, al sur del punto elegido. Esto, en vez de



Desembarco en la playa de Utah

convertirse en un inconveniente, fue aprovechado por los norteamericanos, que llegaron a una zona mucho

menos batida por el fuego enemigo, organizando rápidamente la salida de la playa. A pesar de todo, los zapadores tuvieron que volar las defensas que había en la playa. Uno de los mayores obstáculos de la zona, fue el terreno



pantanosos

que encontraron al salir de la zona de desembarco, lo que ocasionó grandes atascos en la aglomeración de tropas que abarrotaban las playas. Poco a poco las fuerzas lograron salir, y a las 1300 horas, los norteamericanos llegaron a Pouppeville, donde enlazaron con la 101 aerotransportada, aunque no pudieron hacer lo mismo con la 82 en la zona de St. Mere Eglise.

Al caer la noche, aunque no se habían conseguido todos los objetivos marcados, la zona ocupada por la fuerza invasora había dejado satisfecho al Alto Mando aliado. Quedaba un fuerte núcleo, formado por paracaidistas alemanes del 6º regimiento, al mando del Coronel Freiherr von der Heydte. Como curiosidad, añadir, que en esta playa, desembarcó el único general aliado, que lo hizo en la primera oleada, Theodore Roosevelt Jr.

### Playa Omaha

La zona elegida en esta playa sufría más los efectos del tiempo y de las mareas, lo que propició un elevado número de mareos entre los soldados de la 29ª y la 1ª ("la gran uno rojo") divisiones y la imposibilidad de que llegaran a la costa ninguno de los carros Sherman anfibios, por lo que las tropas de infantería no contaron con apoyo blindado. Era el único sitio idóneo para ser elegido, debido a lo abrupto de la zona. El bombardeo previo, tanto naval como aéreo no había sido muy preciso, y la mayoría de los pro-

yectiles cayeron demasiado en el interior, con lo que los defensores de la 352ª de infantería se hallaban bien parapetados. Esta era una división veterana del frente ruso y que haría pagar con sangre cada metro de terreno ocupado por los norteamericanos.

Las ametralladoras impactaban en las rampas, y al abrirse estas, los proyectiles acribillaron a los soldados que intentaban salir. Muchos se arrojaron por los laterales, y sobrecargados por su pesado equipo, morían ahogados en la playa. Los que abandonaban sus armas, debían cruzar una superficie despejada de terreno, para intentar buscar algo de cobertura. Los sirvientes de las ametralladoras alemanas, tenían blancos de sobra para elegir. Los mojados soldados se aferraban y acurrucaban en un pequeño trozo del objetivo elegido.

A las 12:00, el general Bradley meditaba en desviar al resto de las fuerzas a Utah debido al gran número de bajas sufridas. Esto hubiera supuesto un enorme hueco entre esta última playa y las ocupadas por los anglo-canadienses. Afortunadamente no ordenó la evacuación del poco terreno conquistado y pequeños grupos de hombres de la 1ª y la 29ª lograron infiltrarse entre las posiciones alemanas, para poder atacar por la espalda los asentamientos de armas enemigas. Los destructores aliados, arriesgándose a encallar, se acercaron a la

poco a poco, se logró mantener un perímetro lo suficientemente grande para resistir, aunque si los alemanes hubieran traído fuerzas considerables para contraatacar (como ocurrió en Salerno), los americanos hubieran podido ser expulsados al mar.

### Playa Gold

Aquí, la 50ª división británica contó con el apoyo de sus carros Sherman y Churchill. En algunas zonas el fuego alemán fue muy intenso, pero el punto clave de la playa era un edificio, el sanatorio. Este gran edificio estaba ocupado por una fuerte guarnición que resistió durante bastante tiempo, causando numerosas bajas y destruyendo varios Sherman.

Gracias al apoyo de más carros, en especial de un Churchill AVRE, que logró introducir varios proyectiles en las posiciones alemanas, se pudo silenciar la posición y salir de la playa. Al igual que en Utah, se produjeron atascos para salir de las zonas de desembarco. Con toda la división ya en tierra y en las proximidades de la playa, hubo que aguantar un contraataque alemán por parte de varios batallones, que tras duros combates, tuvieron que replegarse. Finalmente la 50ª división llegó a las afueras de Bayeux, objetivo marcado para el día D.

### Playa Juno

Aquí los elegidos en desembarcar fueron los canadienses de la 3ª división, que lo hicieron a las 07:50.

No tuvieron excesivos problemas y fue la playa en la que mas cerca estuvieron de conseguir todos los objetivos marcados para el día D. Un destacamento de carros de combate logró llegar a la carretera Bayeux-Calais, pero al hacerlo sin infantería de apoyo, debido a la resistencia alemana y a los atascos ya habituales en otras playas, debieron replegarse.

### Playa Sword

La 3ª división británica era la elegida de ocupar Caen, objetivo que se demostraría imposible de lograr. Para ello desembarcaron en un frente muy reducido para poder concentrar una masa de fuerzas lo suficientemente fuerte para romper las líneas alemanas.

La resistencia alemana fue intensa y hubo duros com-

costa todo lo que pudieron, para proporcionar apoyo de fuego a los angustiados soldados. Así,



bates en la playa. Varios carros fueron destruidos por los Pak alemanes y los infantes debieron combatir con dureza. A media mañana desembarcó la brigada de fuerzas especiales que tenía como misión enlazar y reforzar las posiciones ocupadas por los soldados aerotransportados de la 1ª división, como así hicieron.

pero aunque había habido momentos de crisis lo peor había pasado, ya que los alemanes serían incapaces de formar una fuerza lo suficientemente potente para devolver al mar a los invasores. Semanas después lo intentarían, pero el dominio del cielo aliado, la labor de los maquis, los núcleos de resistencia creados por las fuerzas aerotransportadas, el apoyo de fuego naval y la enorme potencia terrestre desplegada, impedirían a los alemanes el desalojar a los aliados de la recién invadida Fortaleza Europa.

### Poder Aéreo en Normandía

En contra de lo que la creencia popular supone, el dominio aéreo aliado en Normandía no supuso que la lucha contracarro se desarrollara fundamentalmente desde el aire. Las fuerzas aéreas aliadas, aunque poderosas y sin rival, no pudieron destruir un número considerable de blindados por las mismas razones a que se enfrentaron todos los aviones durante el resto de la Segunda Guerra Mundial; elevadas velocidades de vuelo, armas no guiadas, fuerte defensa antiaérea y facilidad de ocultación en los terrenos normandos, favorecieron que las pérdidas de carros alemanes se mantuvieran bajas debido al arma aérea.

Un estudio del *Real Cuerpo de Ingenieros Británico*, realizado sobre el terreno, comprobó que el responsable de la mayor parte de destrucciones de carros Panther fueron los cañones con munición perforante, seguidos por las armas antitanque de la infantería (cargas huecas).

Carros Panther destruidos en el sector británico y forma de su destrucción entre Junio y Agosto de 1944

Pero los esfuerzos por ocupar Caen, se toparon con los carros de combate de las 21ª y 12ª divisiones Panzer. Los alemanes contraatacaron hasta tres veces, llegando incluso a llegar a las playas en la zona de Luc-sur-Mer, pero los denodados esfuerzos británicos lograron salvar la peligrosa situación y los alemanes debieron replegarse con fuertes bajas.

Al terminar el día apenas se habían conseguido unos pocos de los objetivos previstos para las primeras 24 horas, pero con todo, el mando aliado se sintió satisfecho. Sword había encontrado una fuerte resistencia acorazada y por lo tanto era vulnerable en los próximos días; Omaha no tenía mucha profundidad y las tropas y los abastecimientos se acumulaban en una pequeña franja de terreno pero habían aguantado y superado la crisis; Utah, Gold y Juno sí habían logrado unas cabezas de playa importantes, con el suficiente terreno para poder profundizar en los siguientes días.

A pesar de todo el peligro no había pasado. Ataques alemanes podían arrollar a las aisladas playas, mientras no tuvieran comunicación entre ellas, el mal tiempo del canal podía impedir la llegada de abastecimientos y negar el apoyo aéreo absoluto con el que contaban los aliados. Muchas cosas podrían pasar,

6 Jun - 7 Ago 8 - 31 Ago

|                                  |    |    |
|----------------------------------|----|----|
| Proyectiles AP                   | 36 | 11 |
| Cargas Hueca HEAT                | 7  | 1  |
| Proyectiles de artillería HE     | 7  | 1  |
| Cohetes de avión                 | 6  | 2  |
| Cañones de aviones               | 2  | 1  |
| Destruídos por sus tripulaciones | 6  | 44 |
| Abandonados                      | 3  | 30 |
| Desconocido                      | 13 | 6  |

Artículo escrito por Gral. Invierno

# BRITISH ARMOUR

*Divisiones acorazadas británicas en Normandía*

El retorno a Francia de las fuerzas británicas estuvo encabezado por sus Divisiones Acorazadas. Únicamente tres de ellas participaron en la campaña del Norte de Europa (sin contar con la especializada 79th AD), acompañadas de varias brigadas blindadas. Junto a estas fuerzas británicas combatieron una división canadiense y otra polaca. Todas estas fuerzas formaron parte en un principio del 2º Ejército Británico (general Dempsey), apareciendo a finales de la batalla de Normandía el 1º Ejército Canadiense (general Crerar) .

uno Anticarro (24 cañones de 17 libras y 24 cazacarros M-10) y el Antiaéreo con 40 cañones de 40mm. En total una división disponía de 14.900 hombres y 306 carros (40 de ellos ligeros).

La 79 División Acorazada fue una organización especial encargada de gestionar los vehículos acorazados específicamente de ingenieros. Su uso fue determinante para encabezar el ataque a las playas, pero generalmente no tenía cometidos directos de combate.

Las Divisiones Británicas (y sus aliadas) empezaron la campaña al completo de material y efectivos. Las pérdidas en medios humanos y la falta o poca calidad de los reemplazos obligo en ocasiones a disolver unidades o a incluir unidades independientes dentro de las divisiones (Por ejemplo el 15/18 de Husares sustituyo al Northhamptonshire Yeomanry como regimiento de reconocimiento dentro de la 11st Armoured). Los regimientos AA fueron cambiando su misión primaria de defensa aérea ante la debilidad de la Luftwaffe. En su mayoría fueron disueltos antes del final de la campaña, utilizando a sus artilleros como reemplazos de infantería o tanquistas.



Sherman III de la 11th Armoured Division

## Organización

La orgánica de las fuerzas acorazadas británicas era muy distinta a la de sus aliados norteamericanos o sus enemigos alemanes. Cada división acorazada disponía de dos brigadas, una acorazada y otra de infantería motorizada.

La brigada acorazada a su vez contaba con tres regimientos (en realidad batallones) con 61 carros medios (Sherman) y 11 ligeros (Stuart), a los que se sumaba un batallón de infantería motorizada (con semiorugas M5).

La brigada de infantería (Motor) se componía de tres batallones sobre camiones y una compañía independiente de ametralladoras.

Como unidades divisionarias aparece un regimiento (otra vez batallón) de caballería, con 61 Cromwells y 11 Stuart; 1 ó 2 regimientos de artillería remolcada con 24 cañones de 25 libras, otro SP con 24 Sexton,



- **7th Armoured División "Desert Rats"**: (8 de junio); 22nd Armoured brigade, 131th Infantry Brigade (Queen's Brigade, 8th Hussars (King Royal Irish). Primera división acorazada del ejército

británico, veterana de los combates en el desierto e Italia. La 7ª Acorazada fue dotada completamente de carros rápidos Cromwells (los únicos Sherman eran los Fireflies), pues Montgomery considero su uso como unidad de exploración (y las otras dos divisiones acorazadas de ruptura), necesitando para esa misión al veloz carro Cromwell.

Sus elementos de vanguardia combatieron desde el primer día del desembarco, participando toda la campaña en los combates en torno a Caen. Aunque considerada una formación de élite, las fuertes bajas y el desgaste sufrido durante la campaña provocó que su actuación no fuera todo lo destacada que se esperaba.



- **11th Armoured División "The Black Bull"**: (13 de junio); 29th Armoured Brigade, 159th Infantry Briga-

de, Armoured Recce Regiment. 2nd Northhamptonshire Yeomanry; recibió carros Comet en marzo del 45.

Participó en las operaciones EPSOM y GOODWOOD, donde sufrió fuertes bajas. Fue considerada como la mejor División Acorazada británica que participó en Normandia.



- **Armoured Guards Division:** (28 de junio); 5th Guards Armoured Brigade, 32nd Guards Infantry Brigade, Household Cavalry Regiment.

La División de Guardias mantuvo un buen registro de combate, siendo determinante en el cierre de Falaise. Sin embargo, las fuertes bajas recibidas mermaron la actuación de la División en subsiguientes campañas.



- **1st Polish Armoured Division:** (1 Dywizja Pancerna) (8 de agosto); 10th Polish Armoured Cavalry Brigade Group (10 Brygada Kawalerii Pancernej), 3rd Polish Infantry Brigade Group (3 Brygada Strzelcow) y 10th Polish Mounted Rifle Regiment (Armoured Reconnaissance Regiment). Sus Sherman de 75mm fueron poco a poco sustituidos por los de 76mm a partir de octubre.

Su entrada en combate se produjo durante la operación TOTALIZE, el 8 de agosto. La División polaca combatió en el cierre de la bolsa de Falaise, siendo determinante su resistencia en la cota 262, ante los ataques alemanes que trataban de abrir una ruta de escape.



- **4th Canadian Armoured Division:** (8 de agosto); 4th Armoured Brigade, 10th Infantry brigade y 29th Armoured Recce Regiment. Varios vehículos fabricados en Canada (el Lynx, Ram, Sexton) sustituían al material británico o norteamericano en la 4th AD.

La 4 División canadiense se unió al I Cuerpo para la operación TOTALIZE, donde perdió casi 100 de sus Shermans. Con nuevos reemplazos tuvo una destacada actuación en Falaise. En enero del 45 la 5 División Acorazada Canadiense llegó desde Italia para la campaña final de la guerra.



- **79th Armoured División "Hobart's Funnies":** (6 de junio). División Acorazada donde se reunieron los vehículos de combate de ingenieros: carros puentes, barreminas,

lanzallamas, etc.

## Brigadas Acorazadas Independientes

La fuerza acorazada británica dividía sus brigadas blindadas en Armoured Brigades (con carros Sherman) y Army Tank Brigades (con Churchills), utilizadas estas últimas para cooperación con la infantería. Como norma general cada brigada se componía de tres regimientos de carros.

- **4th Armoured Brigade:** Como excepción disponía de un batallón de infantería.

- **8th Armoured Brigade:** Dos de sus regimientos equipados con Sherman DD. Como excepción disponía de un batallón de infantería.

- **27th Armoured Brigade:** Dos de sus regimientos equipados con Sherman DD. Disuelta a finales de julio del 44.

- **33th Armoured Brigade.**

- **2th Canadian Armoured Brigade:** Dos de sus regimientos equipados con Sherman DD.

- **6th Guards Army Tank Brigade.**

- **31th Army Tank Brigade:** con sólo dos regimientos de carros (el otro se equipó con Churchill Cocodrile y se agregó a la 79 AD).

- **34th Army Tank Brigade.**



Grants Lee y Carrier de la 7th Armoured Division

Artículo escrito por Gral. Invierno

# ARMoured FiSC

*Divisiones acorazadas norteamericanas en Normandía*

La entrada en guerra de los Estados Unidos fue seguida de un ambicioso programa de rearme. El Armor (Arma Acorazada del United States Army) contempló la formación de 60 Divisiones Acorazadas, mientras Roosevelt anunciaba la fabricación anual de 40.000 carros de combate (es decir, construir cada 4 días el mismo número de carros que en los diez años anteriores). Finalmente se constituyeron 16 Divisiones Acorazadas, de las que 15 combatieron en el Norte de Europa.



Unidades blindadas de la 4th Armored Division

Su uso en la campaña Normanda fue fundamental, primero para salir del difícil terreno del bocage tras la masiva operación COBRA y a continuación para atravesar las líneas enemigas y llegar hasta París. Las potentes Divisiones Acorazadas del legendario 3º Ejército de Patton encabezaron el avance por el Norte de Francia.

## Organización de una División Acorazada

Las distintas corrientes en el uso del Arma Acorazada motivaron una estructura de división distinta al resto de las divisiones blindadas de los otros ejércitos contendientes. La creencia de que los carros no combatirían contra otros carros, asunto dejado para los cazacarros del influyente Cuerpo de Tank Destroyers (más próximos en su planteamientos a la artillería), dio lugar a una ausencia de armas contracarro a nivel división. Por otra parte los primeros estudios dieron lugar a una orgánica pesada, que se utilizó en las primeras tres divisiones constituidas (1ª, 2ª y 3ª). Esta estructura se mostró muy pesada y poco manejable, siendo el resto de divisiones (de la 4ª a la 16ª) aligeradas en sus medios, personal y unidades

subordinadas.

La orgánica de las divisiones “pesadas” consistía en dos regimientos de carros (a tres batallones) y uno de infantería mecanizada (sobre semiorugas M2 y M3), reduciéndose a un regimiento de cada tipo en las divisiones “ligeras”. Ambos modelos de división disponían de un regimiento de artillería auto-propulsada (sobre Priest de 105mm), un regimiento de ingenieros y un grupo de caballería acorazada. Una división pesada constaba de 232 carros medios Sherman (la mayor parte con cañones de 75mm; un tercio de ellos tendrían tubo de 76 en las Ardenas y la mitad al final de la guerra), 50 ligeros Stuart y 16.000 hombres (contra los 12.000 de las ligeras).

En combate la División Acorazada constituía formaciones provisionales interarmas (al estilo de los *kampfgruppe* alemanes), denominados Combat Command, Mandos de Combate; A, B y R (reserva). Los CCA, CCB o CCR se formaban para una misión concreta durante un periodo de tiempo determinado, aunque era frecuente que estas asignaciones se prologasen en el tiempo de una manera semipermanente.

El Armor dispuso de más de 60 batallones independientes de carros y otros tantos de cazacarros. Era normal que uno de cada de estos batallones se agregara (permanentemente) a una división de infantería, de tal manera que esta dispusiese orgánicamente de medios acorazados.



- **2nd Armored Division “Hell on Wheels” (10 de junio):** 66th y 67th Armored Regiments, 41st Armored Infantry Regiment, 82th Armored Cavalry Group.

La 2nd Armored fue la primera división acorazada en llegar a Francia, siendo fundamental en todos los enfrentamientos, desde St Lô hasta COBRA. Unidad veterana del Mediterráneo se considera la mejor unidad blindada del Armor en Francia.



- **3rd Armored Division “Spearhead” (finales de junio):** 32nd y 33rd Armored Regiments, 36th Armored Infantry Regiment, 83th Cavalry.

Formando parte del 1º Ejército Norteamericano la

otra división pesada que combatió en el Norte de Europa. Fundamental en la detención del ataque alemán en Mortain y en el cierre de Falaise.



**4th Armored Division "Thunderbolt" (17 de julio):** 8th, 35th y 37th Tank Battalions, 10th, 51st y 53rd Armored Infantry Battalions, 25th Cavalry Group.

Forma parte del VIII Cuerpo durante COBRA, participando en el avance y explotación de la península de Britania. El 37th Tank Battalion fue mandado por el entonces Teniente Coronel Creighton Abrams, futuro jefe de las fuerzas Norteamericanas en Vietnam, dando nombre al actual carro M1A1.



**5th Armored Division (2 August):** 10th, 34th y 81th Tank Battalions, 15th, 46th y 47th Armored Infantry Battalions, 85th Cavalry Group.

Participa en la explotación de COBRA ya con el 3º Ejército de Patton, entrando en vanguardia en Le Mans. A continuación cierra en Argentan-Falaise.



**6th Armored Division (19 de julio):** 15th, 68th y 69th Tank Battalions, 9th, 44th y 50th Armored Infantry Battalions, 86th Cavalry Group.

Combate a mediados de julio en la península de Cotentin y en la explotación posterior a la ruptura de COBRA. Posteriormente pasa a la reserva en Avranches. Posiblemente la mejor división "ligera" del Arm.



**2nd Free French Armored Division:** (25 de julio); con una orgánica igual a la de sus homologas americanas.

La famosa División Leclerc participo en la campaña Normanda encuadrada en el 3º Ejército Norteamericano. Tomo parte en COBRA y en el cierre de Falaise, donde derrota a la 9º Panzer, capturando 8.000 prisioneros.

**Batallones independientes de carros (cada uno con 53 Sherman):** 70 (Shermans DD), 701, 702, 707, 709, 712, 735, 736, 737, 741 (DD), 743 (DD), 744lt (ligero, Stuarts), 745, 746, 747, 748, 749, 759lt (Stuarts), 761 y 774.

**Batallones independientes cazacarros (con 36 M10):** 602, 614, 628, 629, 634, 644, 654, 702, 703, 704, 773, 774, 803, 817, 818, 893 y 899



Sherman DD y M-10 en Caen

### Uniformes mimetizados norteamericanos en Normandía

Uno de los hechos menos conocidos de Normandia es el uso (único en Europa) de uniformes miméticos por parte del Ejército Norteamericano. Dichos uniformes procedían de remesas del USMC y habían sido desechados de su uso en el Pacifico. Sin embargo se considero que en las condiciones del bocage dichos uniformes serian de utilidad. A mediados de junio el batallón de ingenieros de la 2ª División Acorazada recibió los nuevos uniformes; aunque bien aceptados en principio se dejaron de usar con rapidez. El motivo fue la similar apariencia de los mencionados uniformes con los que solían portar los fusileros de las Waffen-SS; provocando en ocasiones bajas por fuego amigo.



# PAZERTRUPPEN EN NORMANDIA

*Divisiones acorazadas alemanas en Normandía*

Durante la campaña normanda (desde los desembarcos del 6 de junio hasta la aniquilación de la bolsa de Falaise en agosto) las fuerzas alemanas concentraron la mayor parte de sus medios acorazados contra el ejército invasor, en total 10 Divisiones Panzer (de las 11 que hubo en Francia) y 1 División Panzer Grenadier. De todas estas divisiones solo una, la 21 Panzer, estaba adscrita como reserva general del 7º Ejército, que fue el que recibió el grueso de los desembarcos. El resto de divisiones fueron llegando y consumiéndose en las batallas de desgaste contra los aliados. A continuación se proporciona una lista de estas divisiones, su entrada en combate, las unidades y medios que la componían, todo lo necesario para dar un trasfondo a cualquier PanzerKompanie o Panzer GrenadierKompanie que se emplee utilizando el Festung Europa o el futuro libro de campaña dedicado a Normandia.

Los efectivos teóricos del batallón Panzer de principios de 1944 sumaban 90 carros, reducidos a menos de 70 antes de la campaña de Normandia. A esta norma le seguía una interminable cantidad de excepciones y plantilla incompletas, de tal manera que de los cerca de 2.500 carros con que deberían contar las Panzer Divisiones y unidades independientes solo combatieron 1.650, de los cuales la mitad eran PzIV, 550 Panther y aproximadamente 100 Tiger, siendo el resto modelos capturados a los franceses.



**- 21. Panzer-Division (6 de junio):** 22 PzRg, 125 y 192 PzGr-Rg. Una de las divisiones más particulares y con la orgánica y materiales más extravagantes. Al haber sido formada en Francia, contaba con numeroso material capturado, sobre todo de origen francés. Sus dos batallones de carros disponían de PzIV (ningún Panther en 21 PzDiv) y 25 carros franceses S-35 y 3 H-39. Dos de sus batallones de granaderos estaban mecanizados, su batallón remolcado AT tenía piezas de 88mm (en vez de 75mm como era lo normal) y además de sus batallones de artillería (1 con lanzacohetes) tenía un batallón de morteros.

Heredera de la División destruida en Túnez la 21 Panzer combatió desde el primer día de desembarcos, perdiendo la mayor parte de sus carros en pocos días de lucha en torno a Caen, donde continuó la lucha con sus Panzergranaderos.

**- 130. (Lehr) Panzer-Division (7 de junio):** 130 PzRg, 901 y 902 PzGrRg con los 4 batallones dotados de semiorugas. La PzLehr era la división más potente del ejército, con el parque completo de vehículos y personal. Excepcionalmente todos sus Panzergranaderos iban montados en semiorugas y disponía agregada de una compañía de carros Tigre. Su batallón de reconocimiento incluía (como otra excepción) los nuevos vehículos Puma. Sus Panzerjaeger eran del modelo PzjIV

La Lehr combatió primero en Caen y posteriormente se trasladó al frente norteamericano, donde los ataques aéreos causaron fuertes bajas. El bombardeo de alfombra previo a la operación Cobra destruyó lo que quedaba de división, restando un débil Kampfgruppe que fue casi destruido en Falaise.



Vehículos Panzer en territorio normando

## Organica

Con el término Panzertruppen el Heer (Ejército de Tierra alemán) englobaba a sus divisiones móviles. Una División Panzer de 1944 constaba de un Regimiento Panzer a dos batallones (uno de Panthers y otro Pz IV) y dos Regimientos Panzer Grenadier, también a dos batallones (tres si era una división SS), de los cuales solo uno por división estaba montado sobre semiorugas, el resto sobre camiones. A estas unidades base se les unía un batallón de reconocimiento, otro de PanzerPioneer, uno de cazacarros, tres de artillería (uno SP y el resto remolcada) y uno AA.



- **12.SS-Panzer-Division "Hitler Jugend" (7 de junio):** 12º PzRg, 25 y 26 PzGr-Rg, a tres batallones. Los batallones Panzer de las SS disponían de media de 10 carros más que sus homólogos del Heer. Orgánicamente la división disponía de una batería de 18 lanzadores Nebelweffer sobre semiorugas.

La División de las Juventudes Hitlerianas combatió en el sector de Caen contra los escoceses de la 15º y posteriormente a los carros del XXX Cuerpo. Sufrió numerosas bajas en Falaise.



- **17.SS-Panzer Grenadier-Division "Götz von Berlichingen" (10 de junio):** 37 y 38 SS PzGr-Rg, a tres batallones cada uno. Un batallón de cañones de asalto Stug III y una compañía de cazacarros Marder II.

Defiende Carentan contra los paracaidistas de la 101 y posteriormente St Lo. Participa en el contraataque de Mortain (operación LUTTICH) en agosto, tras lo cual es retirada del frente para reorganizarse.



- **2. Panzer-Division "Wien" (10 de junio):** 3º PzRg, 2º y 304 de PzGr. Disponía al igual que la Lehr de algunos Puma en su batallón de reconocimiento. En vez de un único batallón mecanizado dispone de dos batallones montados sobre Sdkz 251.

Combate contra los norteamericanos y sufre fuertes bajas en Cobra, siendo posteriormente aniquilada en la bolsa de Falaise.



- **1.SS-Panzer-Division "Leibstandarte Adolf Hitler" (23 de junio):** 1º SS Pz-Rg, 1º y 2º SS PzGr-Rg, cada uno a tres batallones, uno de ellos sobre semiorugas.

Llega justo a tiempo para detener los ataques británicos en Caen, donde se desangra en una serie de batallas de desgaste. Participa en LUTTICH y parte de la división es destruida en Falaise.



- **2.SS-Panzer-Division "Das Reich" (23 de junio):** 2º SS Pz-Rg, 3º y 4º de PzGr-Rg, con la misma organización que la 1ª SS.

Forma el I SS PzKorps junto a la 1ª SS PzDiv. Trasladada al frente americano sufre numerosas bajas en Cobra, Mortain y Falaise.



- **10.SS-Panzer-Division "Frunderburg (27 de junio):** 10 Pz-Rg, 21 y 22 PzGr-Rg; disponía de un batallón extra de artillería remolcada.

Forma parte junto a la 9ª SS el II SS PzKorps, llegando a tiempo de tomar parte en la defensa frente a la operación británica EPSOM; en un día de combate pierde 570 hombres. Tras la caída de Caen se traslada al frente norteamericano y los restos de la División consiguen escapar de Falaise.



- **9.SS-Panzer-Division "Hohenstaufen (29 de junio):** 9 Pz-Rg, 19 y 20 PzGr-Rg; al igual que la 10 SS disponía de un batallón extra de artillería remolcada.

Combate en el sector de Caen y ayuda a mantener abierta (siquiera momentáneamente) una ruta de escape en el sector de Falaise, se retira en buen orden y es de las divisiones Panzer que mejor terminan la campaña.

- **116. Panzer-Division (27 de julio):** 16 Pz-Rg, 60 y 156 PzGr-Rg. Sin batallón cazacarros dispone en su lugar de un batallón disminuido de Stug III.



Es la única división Panzer fresca que disponen los alemanes para tratar de taponar la ruptura de COBRA. Participa en el contraataque de Mortain y pierde toda su artillería en Falaise, de donde sale con 600 supervivientes y 12 carros operativos.

- **9. Panzer-Division (3 de agosto):** 33 Pz-Rg,

**Y** 10 y 11 PzGr-Rg. No dispone ni batallón cazacarros ni batería remolcada.

Trasladada desde el sur de Francia es la última División Panzer de refuerzo que llega al arrea de Normandia. Se emplea como unidad apagafuegos hasta la retirada final.

### Batallones independientes de carros

- **Schwere (pesado) SS Panzer-Abt.101**, dotado de 40 carros Tiger I, agregado a la 1 SS Pz-Div durante toda la campaña.
- **Schwere SS Panzer-Abt.102**, con 30 Tiger I (una compañía permanece en Rusia), agregado a la 2 SS Pz-Div.
- **Schwere Panzer-Abt.503**, 1 compañía con 14 Tiger II desde julio, el resto con Tiger I. Todos los Tigre II se pierden en Falaise.
- **Panzer-Abt. 100**, con 27 obsoletos carros franceses R-35.
- **Panzer-Abt. 205**, con 46 carros franceses H-39.
- **Panzer-Abt. 206**, con 46 carros franceses H-39.
- **Schwere Panzerjager-Abt. 654**, con 25 Jagdpan-

thers, siendo la única unidad que dispuso de este cazacarros durante la campaña normanda.

- **394.Sturmgeschütz-Abt.**, con 30 Stug III.



Stug G F/8 y Tiger I en Francia

# Adaptando Carros franceses capturados

Para Festung Europa o D minus 1

### Sección del HQ con:

2x R-35 o H-39 **50 puntos**

### PLATOON

#### 0-1 Pelotón de tanques capturados

2x R-35 o H-39 **50 puntos**

3x R-35 o H-39 **70 puntos**

4x R-35 o H-39 **90 puntos**

5x R-35 o H-39 **110 puntos**

### Torreta de un sólo hombre

Los tanques franceses capturados como los R-35 eran vehículos cuyas torretas estaban hechas para un solo hombre, haciendo casi imposible para el comandante del tanque guiar al conductor, localizar objetivos o disparar en poco tiempo.

*Un tanque con una torreta de un sólo hombre no puede disparar su arma principal en el mismo turno que mueve, y no puede disparar el arma principal y la MG en el mismo turno*



| Nombre      | Mov     | Front | Lateral     | Top       | Notas                     |
|-------------|---------|-------|-------------|-----------|---------------------------|
| Arma        | Alcance | ROF   | Anti-tanque | Firepower |                           |
| R.35 o H-39 | Orugas  | 3     | 2           | 1         | Co-ax MG, Slow tank.      |
| Cañón 37/21 | 60cm    | 2     | 4           | 4+        | Torreta de un solo hombre |

# RANGERS, LEAD THE WAY

*US Army Rangers en la Segunda Guerra Mundial*

Los éxitos de los comandos británicos en sus operaciones especiales despertaron el interés del Alto mando Norteamericano. El 26 de mayo de 1942 El Major General Lucian K. Truscott, oficial de enlace con el Ejército Británico, propuso al Jefe del estado Mayor General George Marshal la creación de una unidad similar a los comandos ingleses. Como resultado, se autorizó la activación del 1º Batallón de Rangers del US Army con las fuerzas estacionadas en Irlanda del Norte. El nombre de *Ranger* fue elegido por Truscott por su "tradición" norteamericana. Para mandar la unidad recién creada se eligió al Capitán William Orlando Darby, ascendido inmediatamente a Major (comandante). Miles de voluntarios (sobre todo de la 1ª División Acorazada y la 34 de Infantería) se alistaron en la nueva unidad, la cual se activó oficialmente el 19 de junio de 1942. tras la selección de personal quedaron 600 hombres, que fueron sometidos a un duro entrenamiento por instructores de las fuerzas de comandos británicas en su centro de entrenamiento situado en un remoto lugar de Escocia, Achnacarry. Finalmente 500 hombres superaron las pruebas y entraron a formar parte del batallón.

La primera acción de combate en territorio francés realizada por el US Army consistió en la participación de 47 hombres del 1º Batallón de Rangers en el raid de Dieppe, donde sufrieron 3 muertos, pero ganaron una inestimable experiencia. La siguiente acción se realizó en el Norte de África, donde el batallón realizó un asalto anfibio nocturno para tomar una batería de artillería en el Puerto de Arzew, facilitando el asalto sobre Orán de la 1ª División. El 1º Batallón ejecutó su primera infiltración en un raid nocturno en Sened, logrando capturar a un centenar de alemanes con solo una baja mortal. En Túnez el batallón actuó de punta de lanza de las fuerzas de Patton, abriendo la marcha con sus rápidas maniobras de flanqueo, en una de las cuales consiguió capturar el paso de El

Guettar, capturando a 200 italianos.

Tras Túnez se reunieron otros dos batallones de Rangers, el 3º y el 4º, con los cuales se llevaron a cabo los desembarcos en Gela (Sicilia), terminando victoriosos la campaña en Messina. El siguiente asalto anfibio llevó a los Rangers a Salerno, y de allí a los amargos combates en las

montañas italianas. Para los desembarcos de Anzio se formó la Fuerza Ranger 6615, con los tres batallones: el 83 Batallón de morteros, 509 de paracaidistas y 36 de Ingenieros de Combate. La Fuerza Ranger actuó como punta de ataque, capturando el Puerto de Anzio y dos baterías costeras. En un rápido movimiento de infiltración los 1º y 3º de Rangers se infiltraron 8 kilómetros en las líneas enemigas, en dirección a la estratégica ciudad de Cisterna. Allí fueron sorprendidos por un fuerte contraataque alemán. Rodeados y sin municiones, la mayor



Rangers del ejército americano

parte de los Rangers fueron capturados o resultaron muertos; sin embargo su sacrificio no fue en vano, las bajas que causaron a los alemanes y el tiempo ganado permitió la consolidación de la cabeza de playa.



Para la Campaña del Noroeste de Europa se prepararon el 2º y el 5º batallones de Rangers. Ambos tomaron parte en el desembarco de Omaha, donde tres compañías del 2º y todo el 5º batallón quedaron estancados en la playa, sometidos a un fuego destructor. Mientras el General Bradley consideraba seriamente la opción de suspender el desembarco, el General Norman D. Cota de la 29 de Infantería guió a los Rangers con las palabras que se convertirían en el emblema de unidad: "*Rangers, Lead the way*". Los Rangers consiguieron romper el espaldón de la playa, silenciando las casamatas enemigas y sorteando las defensas. Finalmente lograron penetrar 5 kilómetros hacia el interior.

Ambos batallones continuaron la campaña europea, mientras el 6º combatió en el Pacífico, siendo la primera unidad que regresó a las Filipinas.



### Los Rangers en Flames of War

Las unidades de Rangers están cubiertas por los libros oficiales de Battlefront, tanto para el periodo *middle* (en el Afrika), como para *late* (en Festung Europa).

Los Rangers en Flames of War tienen como motivación y experiencia Fearless Trained, y su opción de compañía da lugar a pequeñas unidades, por lo que se suele jugar con dos compañías de Rangers. Jugar con Rangers plantea una serie de problemas muy similares a los que sufrieron sus comandantes en la realidad; el principal problema es la fragilidad. Los platoons y las compañías de Rangers son muy pequeños, lo que da lugar a que con pocas bajas deben empezar a superar test de moral. Su poder de fuego es escaso y sus reglas especiales tampoco son espectaculares, por lo que es difícil ver ejércitos monotemáticos de Rangers, siendo más normal ver los Rangers integrados en compañías de infantería como una opción de Support.

### Point du Hoc

El 2º batallón de Rangers, al mando del Coronel James Rudder, tuvo una misión especial que cumplir durante el día D. Debía neutralizar una batería de seis cañones de 155 mm, enclavada en unos elevados y escarpados acantilados. Este lugar, conocido como Pointe du Hoc, permitía desde su privilegiada posición, dominar por el fuego tanto la playa Omaha como Utah, por lo que podrían haber complicado mucho las operaciones de desembarco en ambas cabezas de playa. Para acceder desde la costa, había que trepar por unas paredes verticales de más de 30 metros. Algo nada fácil de realizar, más sobre todo si se hace bajo fuego enemigo.

Las compañías D, E y F fueron las encargadas de la tarea, en una acción calificada por el general Bradley como: "Nunca a ningún comandante se la ha dado una tarea tan desesperada".

Las 3 compañías llegaron a las 07:00 a la base de los acantilados, y comenzaron a subir con cuerdas lanzadas desde las lanchas de desembarco por la muralla de piedra. Los alemanes lanzaron una lluvia de proyectiles y de granadas de tal intensidad, que tan solo 120 de los 225 hombres que comenzaron la escalada lograron llegar hasta la cima. Cuando lo lograron, descubrieron que allí no había ninguna pieza de artillería y que tan solo se encontraban los asentamientos, pero ni rastro de los obuses. Desesperados, lograron encontrarlas seiscientos metros al sur, inutilizando las piezas con cargas de demolición. Todo esto siempre bajo el fuego enemigo. Los contraataques alemanes fueron constantes, y los Rangers supervivientes fueron empujados hasta 10 metros del borde del acantilado, donde aguantaron durante dos días más, hasta que fueron relevados por el 5º batallón de rangers.



# RANGERS, LEAD THE WAY

Escenario par a Flames of War de la histórica batalla del Point Du Hoc



El escenario a jugar es el de **“Hold the line”**, con las siguientes reglas especiales.

- El jugador alemán no puede designar unidades para mantenerse en reserva.

- Podrá colocar un grenadier platoon (sólo, sin unidades agregadas por combat attachment) en el lado de la mesa norteamericano.

- Las unidades alemanas desplegadas en su borde de la mesa, no pueden cruzar la mitad del tablero de juego, hasta que el grenadier platoon que se encuentra en la zona norteamericana, sea destruido o retroceda a su lado de la mesa.

- En el primer turno, el jugador norteamericano debe colocar todas las peanas (excepto las pertenecientes al Ranger mortar platoon) pegadas al borde del acantilado. Deberá realizar dos tiradas de habilidad por peana, con éxito para poder realizar la escalada por los acantilados. Esas tiradas se harán en dos turnos distintos. La no consecución de la tirada no implica ninguna penalización aparte de no poder trepar por las paredes rocosas. Aconsejo para identificar cuantos chequeos han logrado realizar las distintas peanas, y para evitar confusiones, utilizar marcadores de algún tipo. Colocándolos adyacentes

a las peanas que hayan superado el primer chequeo, evitaremos equívocos.

- Si por cualquier motivo, cualquier peana de cualquiera de los dos bandos, mueve a la zona de acantilado, se considerará destruida. Para los rangers, previamente deben haber realizado la escalada para que les afecte esta regla.

- Las unidades que reciban disparos durante la escalada, tendrán un +1 al dado por cada disparo (favorable al jugador alemán).

- Los círculos amarillos representan cráteres producidos por el bombardeo. Cualquier peana dentro de uno de ellos, tendrá un -1 al ser disparada (favorable a la unidad que es disparada). No tienen ningún otro efecto.

- Para considerar capturados los objetivos, una peana de rifle/mg o command smg team, debe llegar al contacto de ellos. Simulan, las piezas objetivo de la misión.



### EJÉRCITO ALIADO

Compañías D, E y F, de 2º Batallón de Rangers

Cada Compañía está formada por:

#### HEADQUARTERS

HQ + Francotirador: 70 pts

#### COMBAT PLATOONS

Ranger Platoon: 125 pts

Ranger Platoon: 125 pts

#### WEAPONS PLATOONS

3 Morteros M2 60mm: 90 ptos

#### SUPPORT PLATOONS

- 2 **Field Artillery Batteries**. Son dos baterías de apoyo naval, simulando el apoyo de fuego de los destructores. Cada una tiene Staff, 4 cañones y observador fuera de la mesa. Pueden disparar humo: 290 puntos.

TOTAL: 1520 pts.

\*NOTA: El ejército aliado está formado por 3 compañías de infantería y la artillería naval.

### EJÉRCITO ALEMÁN

1º Compañía

#### HEADQUARTERS

HQ: 40 pts

#### COMBAT PLATOONS

Combat Platoon (3 squads): 155 pts

Combat Platoon (3 squads): 155 pts

Combat Platoon (3 squads): 155 pts

#### WEAPONS PLATOONS

MG 42 (2 Squads): 140 pts

Morteros Cmgw34 (3 squads): 210 ptos

2ª Compañía

#### HEADQUARTERS

HQ: 40 pts

#### COMBAT PLATOONS

Combat Platoon (3 squads): 155 pts

Combat Platoon (3 squads): 155 pts

Combat Platoon (3 squads): 155 pts

#### WEAPONS PLATOONS

MG 42 (2 Squads): 140 pts

TOTAL: 1500 pts.



Paracaidistas americanos de la 82ª Aerotransportada asaltando un convoy alemán.



# COMO PINTAR UN US PARACROOPER

Artículo paso a paso de un paracaidista americano



## Paso 1: Preparacion e Imprimación

Como siempre antes de comenzar a pintar una miniatura debemos quitar las rebabas y marcas del molde de que esta tenga, después de esto es recomendable lavar la miniatura con agua y jabón para eliminar de la superficie la suciedad y grasa que en esta se haya podido depositar, así conseguiremos que la pintura

agarre mejor sobre la superficie. Una vez hecho esto imprimaremos la miniatura, no es algo totalmente necesario pero si es recomendable para un pintado mas cómodo de la figura, además esto también ayuda a que la pintura se adhiera mejor.

## Paso 2: el uniforme.

Comenzaremos pintando el uniforme (chaqueta y pantalón), para lo cual utilizaremos Amarillo Desierto de Vallejo Game Color sin preocuparnos mucho si ensuciamos otros detalles de la miniatura, ya que luego los corregiremos. Cuando esta primera capa base este seca, mezclaremos este mismo color con un poco de negro para obtener un tono más oscuro y a continuación realizaremos un lavado a todo el uniforme con esta mezcla diluida en abundante agua, así obtendremos las sombras en los pliegues del uniforme. A continuación comenzará el proceso de iluminación, primero usaremos el color base amarillo desierto para la partes que hayan podido oscurecerse demasiado y luego aplicaremos las luces mezclando este color con blanco, aumentando progresivamente la cantidad de blanco en la mezcla. El numero de iluminaciones a realizar depende del tiempo que queramos dedicar a la miniaturas, con una sola luz queda un resultado suficiente, pero si





aplicamos una segunda o incluso una tercera (practicamente blanca en este caso) obtendremos unas miniaturas muy llamativas.

### Paso 3: la piel.

Como se ve en las fotos mientras se secaba la lavada del uniforme, se han pintado las manos y la cara del soldado, para lo que se ha utilizado Carne Enana de GW, al igual que en el paso anterior daremos una lavada con Carne Oscura de GW diluida en agua, y cuando se haya secado repasaremos con el color base las zonas que hayan quedado demasiado sucias y a continuación aplicaremos las luces mezclando Carne Enana con blanco, al igual que con el uniforme con una o dos luces es mas que suficiente. En la parte de los ojos tenemos dos posibilidades, o bien dejarlos con el tono oscuro o intentar pintarlos. Esto es mas bien una cuestión de gustos, ya que realmente no es muy realista pintarlos en miniaturas de estos tamaños y hace falta mucha práctica para conseguir unos ojos aceptables.

### Paso 4: casco y equipo.

Para pintar el casco se han utilizado dos colores, Verde Usa de Vallejo Model Color para la red y Verde Sntoling para las hojas que sobre este hay. Se ha realizado una lavada con Verde Usa mezclado con

un poco de negro a todo el casco y una vez seco se han realizado las luces mezclando sendos colores con blanco, en el ejemplo solo se ha realizado una luz pero si al hacer las sombras queda muy oscuro se puede empezar con el color base. Mientras se secaban las sombras se ha aprovechado para pintar la mochila y los distintos objetos que forman parte del equipo del soldado, para lo cual se ha empleado Khaki de Game Color y como antes se ha mezclado con un poco de negro y diluido en agua para obtener las sombras. Cuando se haya secado procederemos a aplicar las luces mezclando el color Khaki con blanco una o dos veces, en la miniatura del ejemplo se realizaron varias luces para dotar de vistosidad a esta.

### Paso 5: ultimos detalles.

Llegados a este punto solo nos queda pintar el arma y las partes que iran en negro. Para el arma solo se necesitan dos colores: un metalizado oscuro y un tono marrón para la madera, para la parte metálica se ha mezclado Metalizado Bolter de GW con negro para coseguir un tono mas oscuro y una vez seco se ha dado un pincel seco con Metalizado Bolter. La madera de la culata y del mango de la pala se ha pintado con Marrón Bestial de GW, el cual se ha oscurecido con Marrón Quemado de GW diluido en agua y iluminado





posteriormente con un Marron Cuero de GW o bien con el tono inicial de marrón mezclado con blanco, todo dependera de nuestro gusto. Después de esto

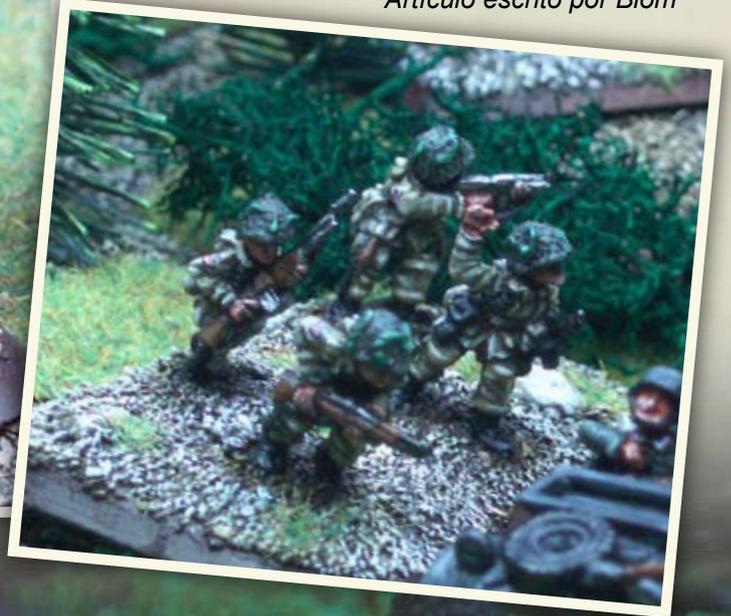
se han repasado los objetos que quedarán en negro, que son las botas, la funda de la pistola y la granada, los tres se han iluminado con un tono de gris oscuro, Gris Aleman de Model Color en este caso. Para dar un poco de vida a la miniatura podemos intentar pintar la bandera de EEUU, para el ejemplo se ha procedido de la siguiente forma: primero se ha pintado un rectángulo negro, a continuación este se ha

vuelto a pintar de blanco dejando un pequeño margen de negro para perfilar la bandera, después de esto se ha pintado un rectángulo en la parte superior izquierda con un azul y finalmente se ha realizado una o dos líneas rojas y algun que otro punto blanco en la parte azul. No hace falta decir que en miniaturas de estos tamaños conseguir una bandera fiel es imposible, pero con práctica se puede conseguir que a vista normal se intuya la bandera.

Terminada ya del todo la miniatura podemos dar un lavado con negro muy diluido en agua a toda la miniatura para perfilar los detalles, esto es muy efectivo ya que a veces los detalles no han quedado bien definidos y queda una imagen general algo confusa, con este lavado se puede perfilar un poco toda la figura mejorando así la visión de esta.



Artículo escrito por Blom





# COMO PINTAR UN RED DEVIL

Artículo paso a paso de un paracaidista británico Red Devil

## Paso 1

En primer lugar imprimaremos la figura de negro. Como se ha comentado en otros artículos de pintura, normalmente se suele imprimir en blanco, gris o negro. El gris es la imprimación más neutra que favorece los colores claros y los oscuros, sin embargo, a la hora de perfilar supone un ahorro de trabajo el hecho de que la figura esté imprimada en negro.



iluminación con mayor cantidad de blanco. Iluminaremos aquellas zonas más prominentes del pantalón, que normalmente suelen ser los pliegues y la zona de las rodillas.

## Paso 3

Para pintar la guerrera he decidido usar un camuflaje algo especial, basado en manchas de tres colores: verde refractario (Vallejo 890), Arena Marrón (Vallejo 876) y Marrón Caoba (Vallejo 846). La capa base de la guerrera será el Arena Marrón, sin embargo, los tres colores deberán estar repartidos por igual. La razón por la que se ha usado el Arena Marrón como capa base es porque es un color claro, mientras que los otros dos son oscuros. Si pintásemos la base de un color oscuro y después tuviésemos que pintar encima con un color cla-

## Paso 2

En primer lugar pintaremos la ropa de la figura, de abajo hacia arriba, por ello empezaremos por los pantalones. El color utilizado es Uniforme inglés (Andrea AC-2). Pintaremos el pantalón con cuidado para no pintar las polainas o la guerrera. Después iluminaremos el pantalón mezclando el color base (uniforme inglés) con Blanco (Vallejo 951). Aplicaremos dos luces, una primera con mayor cantidad de uniforme inglés y la segunda



ro, lo más probable es que tengamos que aplicar varias capas del color claro para que cubra bien.

Mientras tanto, el casco lo pintaremos con verde refractario como color base, ya que la red y el mismo casco eran de este color, mientras que las tiras de tela iban de otros colores. La boina la pintaremos con Marrón Rojo (Andrea 18) como color base. El motivo de utilizar este color como base es similar al razonamiento que hemos usado para la guerrera: el color final de la boina es el rojo,

pero como la capa de imprimación es negra, tendremos que dar varias capas de rojo para que cubra bien, sin embargo, al aplicar un color intermedio entre el negro y el rojo, al aplicar este último con una sola capa bastará. Una vez se haya secado esta capa, pintaremos la boina con Rojo Mate (Vallejo 957) y la iluminaremos mezclando amarillo y no blanco. Por otra parte, pintaremos las cintas de tela del casco con los mismos colores que hemos usado para la guerrera: Arena Marrón (Vallejo 876) y Marrón Caoba (Vallejo 846), excepto el verde refractario (Vallejo 890).

Después iremos iluminando cada color con dos subidas de blanco, al igual que con los pantalones, las luces irán en aquellas zonas más prominentes.

#### Paso 4

En este paso pintaremos los detalles: mochilas, bolsos de munición, bolsos, etc. La mochila, las bolsas de munición y las correas de la espalda las pintaremos con Amarillo Desierto (Vallejo 977). Las bolsas de los laterales y la cantimplora los pintaremos con Uniforme Alemán (Andrea 1). La madera del rifle, la culata de las ametralladoras Bren o las Thompson y las polainas las pintaremos con Arena Clara (Vallejo 837). Iluminaremos todas las zonas más prominentes con dos subidas con blanco. La parte metálica de las armas la pintaremos de negro y la iluminaremos con Gris Alemán (Vallejo 995). Las botas y la correa de las armas irán también con Negro (Vallejo 950).

#### Paso 5

Para la cara utilizaremos como base Carne bronceada (Citadel). Pintaremos las manos y la cara, excepto los ojos, que los dejaremos en negro. Para iluminar haremos dos subidas con Blanco. La iluminación del color carne debe ser mucho más delicado que el resto, ya que según cómo pintemos el rostro, la figura nos dirá una cosa u otra. En miniaturas tan pequeños es complicado conseguir tales efectos, pero siempre se puede jugar con las irregularidades de la figura. Las iluminaciones para las



## Dossier Normandia 44-45

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War

manos son sencillas: los nudillos, los dedos y los bordes de la propia mano. Las iluminaciones en las caras las dividiremos en tres partes: frente-nariz, mejillas y barbilla. Para cada una de las partes tendremos cuidado de aplicar luces con la punta del pincel. Un error muy frecuente es dar luces demasiado gruesas que tapan la luz anterior y hacen perder "profundidad" en la pintura.

Finalmente pintaremos las charreteras con dos líneas blancas a cada lado y la insignia de la unidad que hayamos pintado.



*Artículo escrito por Heresy*



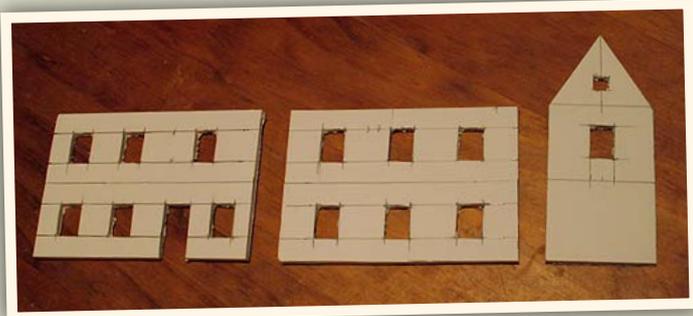
# CASA DE CAMPO DE NORMANDIA

Artículo de Modelismo para crear una casa francesa de la costa normanda

Para construir una buena escenografía de la campaña francesa, con sus pequeños y a la vez acogedores pueblos, no necesitaremos más que un poco de cartón pluma. Recrear las batallas de americanos, británicos y canadienses contra los alemanes, en pueblos como St Mére Eglise o ciudades como Caen será algo que podremos hacer con poca dificultad, dinero y en poco tiempo.

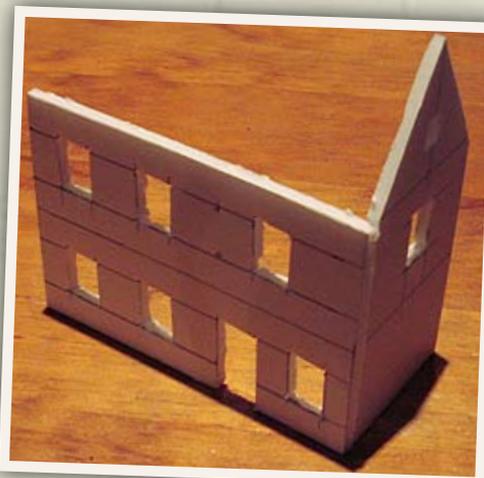
## Paso 1

En primer lugar dibujamos sobre una lámina de cartón pluma las paredes. Tras cortar con un cúter las paredes de la "matriz" cortamos ventanas y puertas intentando hacer los cortes lo más limpios posibles, para ello el cúter tendrá que tener afilada la cuchilla y nos ayudaremos de una regla de metal o madera.



## Paso 2

El siguiente paso consiste en comenzar montando las paredes, para ello daremos cola en los puntos de unión y NO pondremos refuerzos en el interior porque las ventanas estarán huecas y si se ponen contrafuertes por dentro, se verán a través de las ventanas.



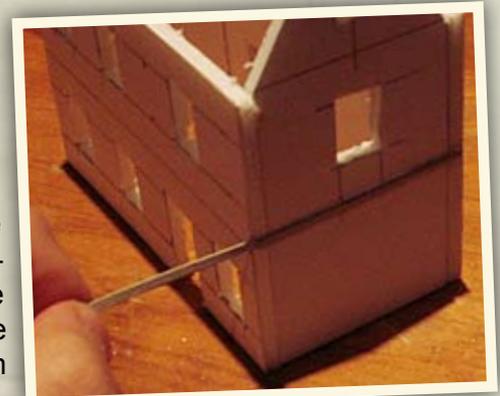
debemos intentar que el suelo coincida con las marcas de lápiz que hay en la fachada. Si vemos que el

suelo se nos cae podemos añadir refuerzos en forma de cartabón por debajo, pero lo ideal sería no hacerlo, para que quede lo más bonito posible. Al introducir el suelo es posible que las paredes interiores se manchen de cola al rozarse, debemos limpiar esa cola antes de que se seque. Otra forma para evitar que el techo se caiga es apoyando la casa sobre una de las fachadas, de forma que la propia casa tenga una mayor base de apoyo y el techo se tendría que pegar estando en una posición vertical, en la que hay menos probabilidades de que se caiga.



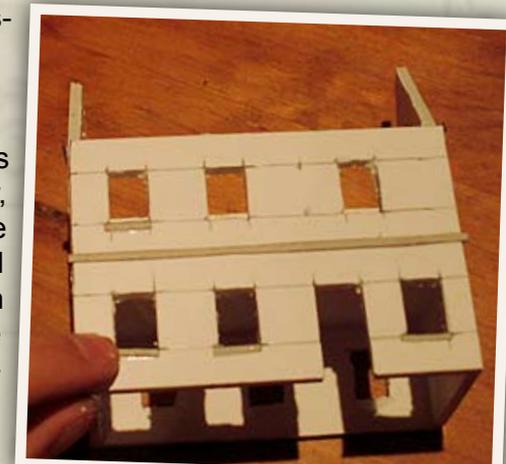
## Paso 4

Lo siguiente que haremos será cortar unas tiras de cartón fino (caja de cereales), de 1mm de anchura, y ponerlas decorativamente en el exterior. La función de estas tiras de cartón será separar la primera y segunda planta, y en las fachadas laterales separando la segunda planta y la buhardilla. También podemos ponerlos verticalmente junto a la puerta para simular el marco de la misma.



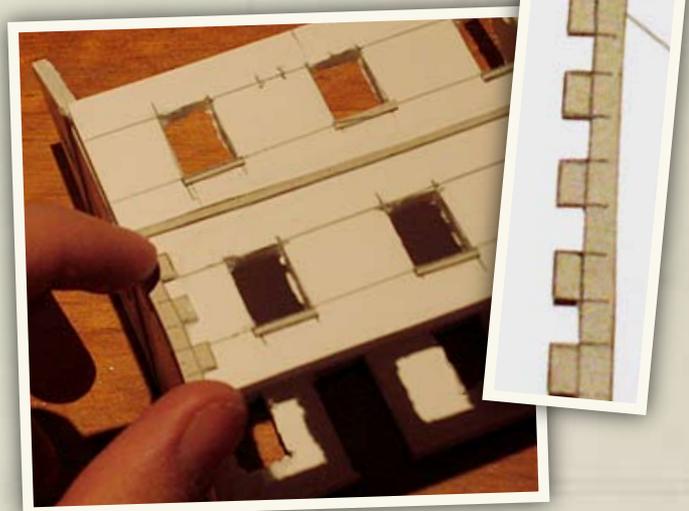
## Paso 5

Cortamos más tiras del mismo grosor, pero esta vez de 1,5 cm de longitud y las pegamos en la zona inferior de las ventanas, simulando alféizares.



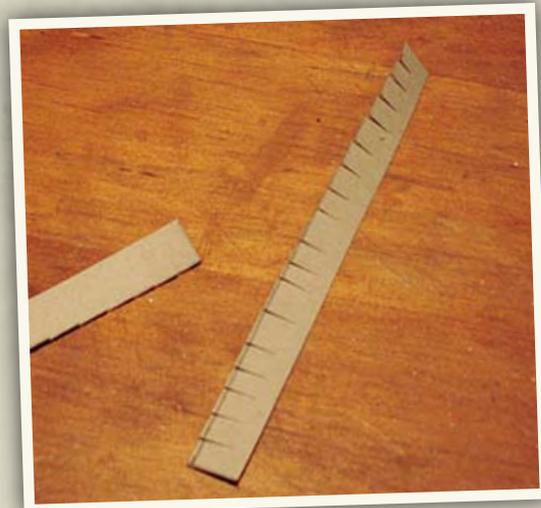
### Paso 6

Poner unas piedras decorativas en las esquinas le dará a la casa un toque muy efectista. Para ello cortamos tiras de 6mm de ancho y 7 cm de longitud (la altura de la fachada). Cada piedra tendrá una altura de 0,5mm. Para la anchura hay una variación, dado que están dentadas. Longitudinalmente hacemos una línea que divida los 6mm en dos, diferenciando dos partes de 3mm. Recortamos las piedras intercalando largas y cortas y las pegamos en las esquinas.



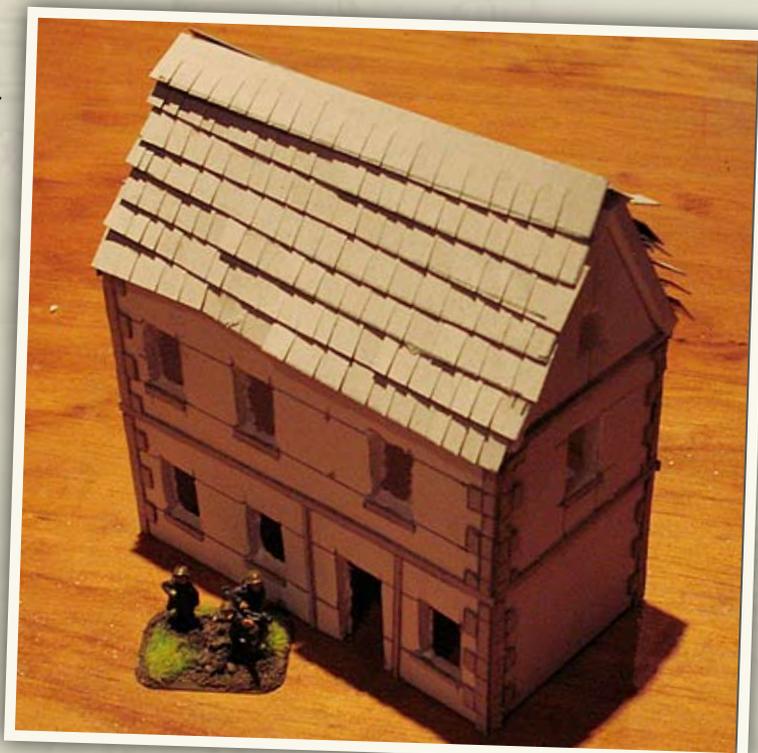
### Paso 8

Para hacer el tejado cortamos tiras de cartón fino de 10,5 cm de longitud y un cm de anchura. Hacemos cortes transversales de 0,5cm para simular un tejado de pizarra.



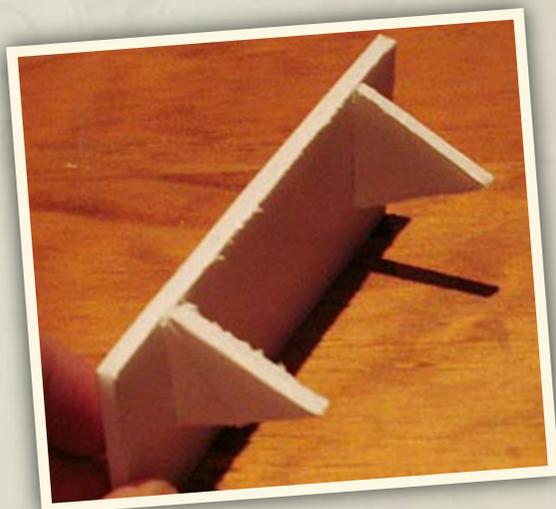
### Paso 9

Vamos pegando las tiras de abajo a arriba, apoyando las superiores en las inferiores, hasta que complete- mos ambas caras del tejado.



### Paso 7

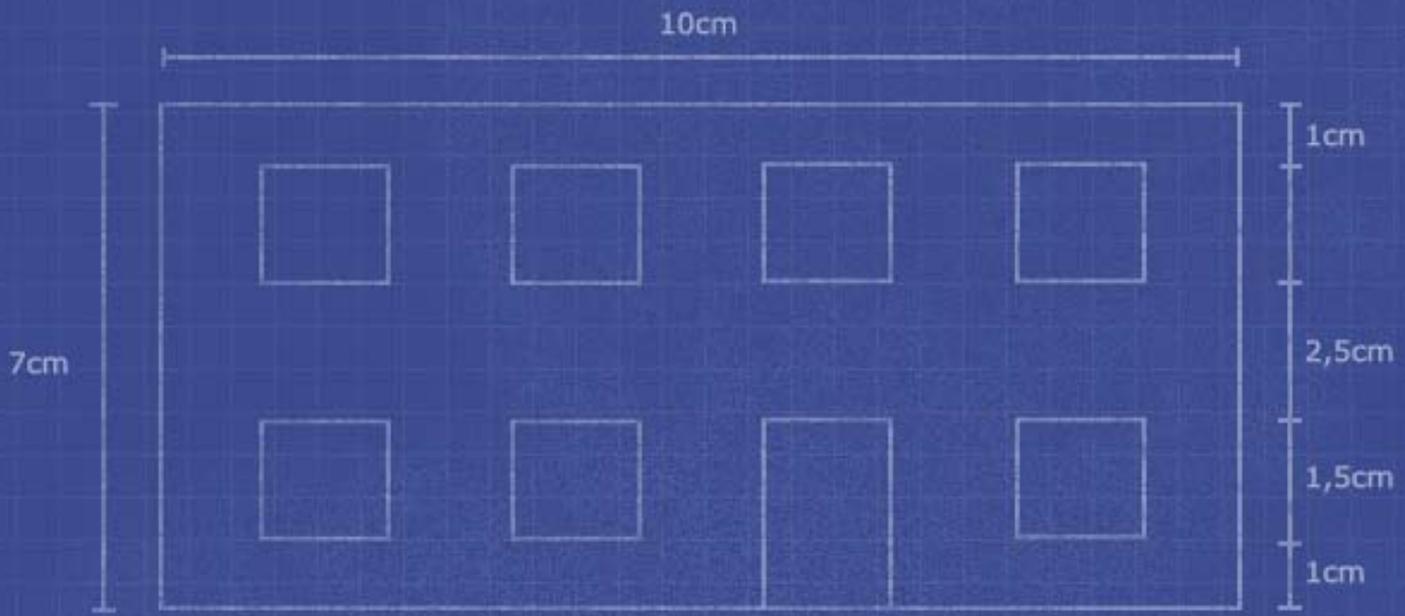
Cortamos dos planchas de cartón pluma para hacer el tejado y cogemos la matriz de cartón pluma de donde hemos recortado las paredes. Veremos los picos de los laterales de las paredes, cortamos ambos picos para hacer los refuerzos del tejado. Pegamos ambos picos por el interior de ambas planchas, de tal manera que formen una estructura reforzada para que el tejado se pueda poner y quitar.



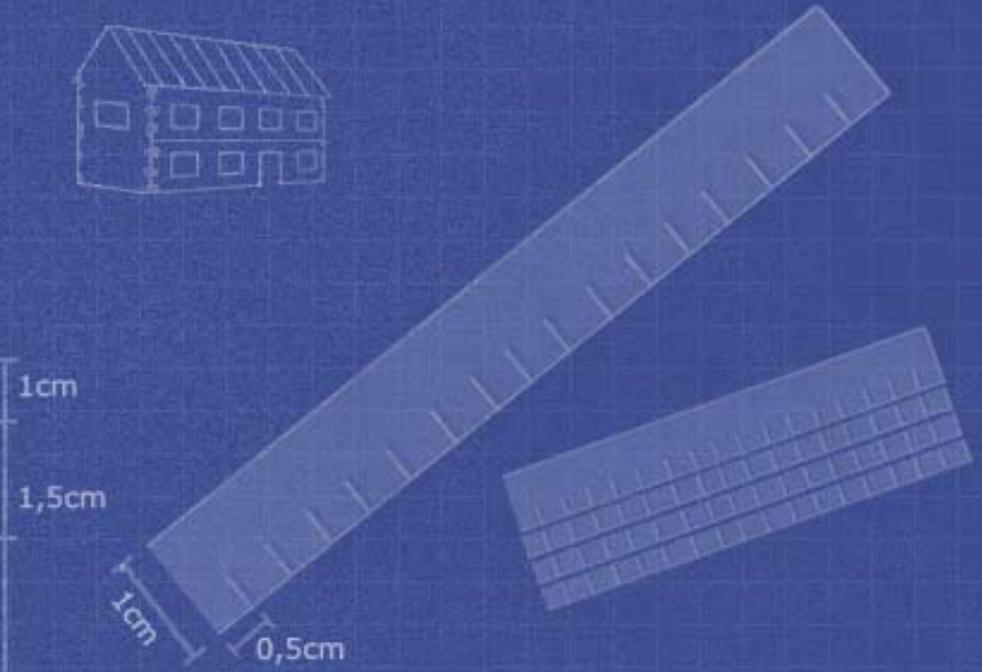
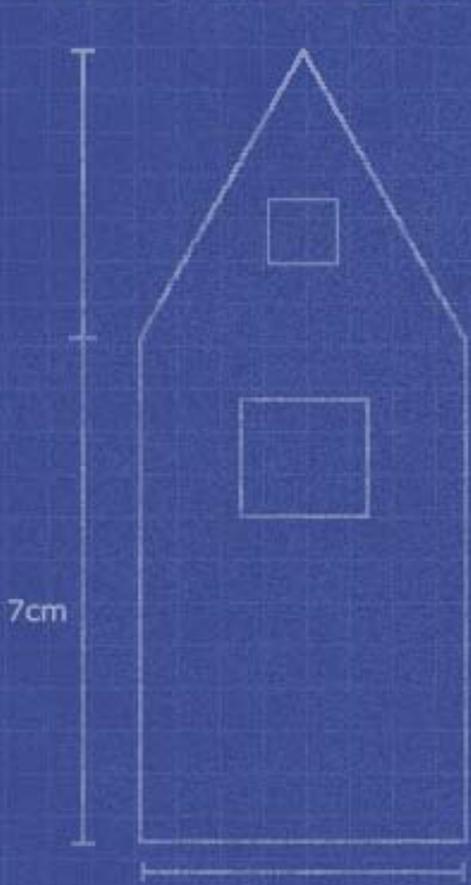
### Paso 10

Y para terminar, pintaremos la casa con los colores que más nos gusten.

# PLANOS DE CASA DE CAMPO DE NORMANDIA



Para que el resultado final sea visiblemente atractivo deberemos guardar una proporción lo más exacta posible. Las distancias desde el suelo hasta la primera hilera de ventanas deberá ser la misma que haya entre el techo y la hilera de ventanas superior. La distancia entre ventanas y puerta deberá ser la misma.



Para el tejado usaremos varias tiras de cartón de 1cm de anchura. Para simular las tejas haremos unos cortes paralelos a los lados cortos de la tira.

La huardilla debe ser tan alta como un piso normal, es decir, 3,5cm y con forma triangular, con una pequeña ventana en el centro

# COMO PINTAR UN SHERMAN FIREFLY

Artículo Paso a Paso para pintar un tanque británico modelo Sherman Firefly

Los tanques aliados se caracterizaron por su camuflaje tan minimalista, si bien no todos los vehículos estaban pintados de verde, la gran mayoría salía de fábrica y llegaba al campo de batalla del mismo color. Pintar un vehículo con tan sólo el color base puede provocar un vehículo monótono y feo a la vista, pero utilizando un aerógrafo, pigmentos y óleos se consiguen diferentes tonalidades que mejoran visiblemente el aspecto del vehículo.

## Paso 1

En primer lugar imprimaremos de negro el vehículo. El color base del Sherman utilizado es el Verde Oliva (H405 Gunze Sangyo). Este color lo iluminaremos mezclando el color Verde Oliva con Amarillo Oscuro (XF-60 Tamiya), la mezcla la haremos en el mismo depósito del aerógrafo. La iluminación con aerógrafo sigue la misma filosofía que la iluminación a pincel: pintar aquellas zonas más prominentes. En el Sherman están muy marcadas las zonas que debemos iluminar: bordes de chapa, escotillas, etc.



## Paso 3

En este paso dejaremos el aerógrafo en pos del pincel. Pintaremos las orugas con una tonalidad ocre metalizado. Para conseguir esta tonalidad se mezcla Marrón Bestial, Marrón Naranja y Metalizado Bolter (plateado). Esta capa será la base de las orugas, después daremos un pincel seco con Metalizado Bolter mezclado con Marrón bestial (para apagar el metalizado) por todas las orugas. No importa si queda un gran contraste respecto al resto del vehículo, ya que más tarde con los pigmentos y los óleos equilibraremos los tonos. Por otra parte, pintaremos todos los detalles del tanque: hachas, herramientas, cuerdas, etc.



## Paso 2

En este paso aplicaremos las "sombras". En primer lugar crearemos la tonalidad verde oscuro para aplicar las sombras. La obtendremos mezclando el Verde Oliva con Negro. Las sombras las pintaremos por todas aquellas zonas que tengan sobrerrelieves o profundidades para crear contrastes, no importa sin pintamos por encima de donde antes aplicamos las luces, ya que volveremos a repasarlas una vez terminemos de aplicar las sombras.





En la torreta pintaremos las escotillas de blanco, ya que el interior del tanque iba pintado de blanco y las escotillas están abiertas. Por otra parte, pintaremos las insignias del carro (en nuestro caso es un triángulo rojo) y algún detalle adicional, como los anillos blancos del cañón, para simular el número de carros abatidos por el Sherman.

#### Paso 4

Embadurnamos completamente el vehículo con disolvente con la ayuda de un pincel. El motivo de emparar el tanque con el disolvente es para facilitar la aplicación de los óleos, que se distribuirán mejor gracias a la película creada. Los óleos se usan para conseguir ensombrecer las orugas, aplicar sombras o conseguir óxidos. Para ello utilizaremos los siguientes óleos: negro y marrón oscuro. La forma de aplicación varía



del fin que quiera conseguirse. Para las orugas utilizaremos el negro, que aplicaremos con un pincel grueso para cubrir todas las partes. Para los óxidos pintaremos finas líneas en aquellas zonas donde pueda aparecer óxidos: unión de chapas, escotillas, cajas metálicas, remaches, etc.

#### Paso 5

Los pigmentos los usaremos para ensombrecer las orugas y los bajos del vehículo. El pigmento utilizado es Russian Earth (P034). Lo aplicaremos con un pincel grueso por todas las orugas y los bajos del vehículo.



*Artículo escrito por Heresy*



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



## LA GUERRA DE KOSOVO

Vergüenza de Europa



### Introducción

La república Federal de Yugoslavia nació en 1946, tras la finalización de la II Guerra Mundial, siendo un país satélite de Rusia. Más que ser un espacio cultural totalmente definido o cohesionado históricamente, su formación se basó en la unión forzosa de diferentes etnias, culturas y religiones, que aunque cerca geográficamente, distaban mucho de poseer nexos de unión. La organización político-administrativa, que se le dio a la nueva nación fue un tanto peculiar: el país se dividió en 6 Repúblicas socialistas: Croacia, Macedonia, Bosnia y Herzegovina, Montenegro, Eslovenia y Serbia. A su vez, Bosnia se dividió en dos provincias: Kosovo y Voivodina. La región de Kosovo delimitaba con la vecina Albania, un país mediterráneo ajeno a la unión de repúblicas de Yugoslavia. Kosovo había sido cauda de disputa durante más de 100 años entre Serbia y Albania. La población de origen albanés era mayoría en la región, por lo que la unión forzosa a Yugoslavia era causa de rechazo. En los años 60 el nacionalismo albanano-kosovar en la zona de Kosovo empezó a tomar forma y a expresarse más notoriamente, en 1974 se elaboró un nuevo Estatuto para Kosovo, claramente insuficiente, ya que querían los movimientos albanano-kosovares era desvincularse de Serbia y conformarse como la nueva séptima.

república de Yugoslavia. Esto no era aceptable ni para Serbia ni para el resto de repúblicas de Yugoslavia. Lo pobreza en al región iba a peor, lo que provocó un aumento de la crispación y de las tensiones entre serbios y albanano-kosovares. La situación se deterioraba cada día que pasaba. En 1987, Slobodan Milosevich, el presidente del Comité Central de la Liga Comunista de Serbia viajó a Kosovo, y expresó su apoyo a la población Serbia, que era según él una víctima de la población albanesa. Con su llegada al poder en Serbia eliminó los Estatutos de las dos provincias del país, de Voivodina y de Kosovo, deteriorando la ya frágil coexistencia entre las dos facciones de Kosovo. Comenzaron huelgas, manifestaciones y desobediencia civil pero el férreo control de la policía y del ejército serbio contuvieron la inminente guerra civil. En 1996, una nueva organización llamada Ejército de Liberación de Kosovo (ELK) atentó contra diversos objetivos civiles en Serbia.

Esta organización terrorista había nacido como consecuencia de la sinrazón de la política dictatorial y

sangrienta de Serbia y conduciría a Kosovo a un callejón sin salida. Policías y militares serbios se adelantaron en Kosovo para luchar, mediante medios bélicos contra el ELK. El ELK continuó atentando contra civiles mediante sangrientos atentados cuyo único fin era que los serbios actuaran como respuesta desproporcionadamente. Su estrategia era levantar la ira de policías y militares Serbios y que éstos asesinasen a civiles para que la atención internacional se centrara en la región y poder conseguir su ansia-



da independencia. Su ruina táctica funcionó, y tanto la población de origen serbio como las fuerzas de la autoridad comenzaron quemar casas albanano-kosovares y a asesinar a civiles desarmados no importando que fuesen mujeres o niños. Kosovo se hallaba prácticamente en una guerra civil. Mientras Europa trataba de ignorar lo que estaba ocurriendo en Kosovo. En 1997 una cantidad considerable de material bélico de Albania acabó en manos del ELK, reforzando tanto su armamento como su posición.

El 15 de enero de 1999, como respuesta a nuevos atentados del ELK, la policía y el ejército serbio lanzaron un ataque contra el pueblo de Racak, asesinando a sangre fría a 45 civiles albanano-kosovares.

Esta masacre de civiles fue la gota que colmó el vaso. La comunidad internacional no pudo seguir mirando hacia otro lado, avergonzada tuvo que intervenir para tratar de atajar la crisis. Las negociaciones de paz con Serbia resultaron vanas y el ELK seguía matando tanto a civiles como a militares Serbios. Se hacía imprescindible una intervención de la OTAN, en Europa se estaba cometiendo un genocidio y occidente había tratado de ignorarlo.

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

## La OTAN entra en escena

Después de que la ONU condenase firmemente las acciones serbias y exigiese el cese de hostilidades mediante varias resoluciones la OTAN decide actuar para acabar con la sangría.

EEUU, liderando la coalición y asumiendo el 50% de los costes de la guerra despliega en el Mar Adriático varios portaaviones, buques de guerra y submarinos, mientras que el resto de potencias occidentales (Inglaterra, Francia, Alemania, España, Italia...) movilizan aviones a la base italiana de Aviano y comienzan los preparativos para una campaña de castigo aéreo. El día 25 de Marzo de 1999 cerca de 80 cazas de la OTAN despegan de Aviano y bombardean, por primera vez Serbia. El día 27 de Marzo se produce la primera batalla aérea, derribándose a plena luz del día dos MIG-29. El 6 de Mayo se producen las primeras bajas de la OTAN, cuando un AH-64 Apache sufre una avería y se estrella. Al iniciarse la guerra, no pocos pensaban que Serbia no resistiría más que unos días antes de aceptar las imposiciones de la OTAN, pero la capacidad de resistencia de la policía y del ejército Serbio, así como el derribo de varias aeronaves aliadas hicieron que durante más de dos meses los ataques aéreos se sucedieran diariamente, a la vez que se atacaban objetivos con misiles Tomahawk. A principios de Junio, tras casi dos meses de ataques diarios, el agotado gobierno serbio comenzó a mostrarse más proclive a las negociaciones. Tras varios de intensa actividad diplomática (acompañados de una más intensa actividad bélica por parte de la OTAN) se consigue que el día 10 de Junio de 1999, las fuerzas serbias comiencen su retirada. Paralelamente a la retirada, los contingentes de infantería de la OTAN, localizados en Italia y en Macedonia ultimando los preparativos para su entrada en Kosovo como Fuerza de Paz. El día 11 cesan los bombardeos y el 12, Rusia, que había apoyado a Serbia durante las negociaciones, enfadada, manda un convoy formado por varias decenas de blindados a Serbia, adelantándose a los planes de la KFOR (Kosovo Force Of Peace) y llegando a Belgrado los primeros, entre las aclamaciones de los civiles serbios, sabedores de que Rusia era el único país que les apoyaba. Tras haber tomado la capital de Serbia, la columna rusa se dirigió a Pristina, la capital de la provincia de Kosovo, ante el asombro de los militares de la OTAN.

Rusia había sido apartada de la división de Kosovo en regiones para la posguerra, y mediante la inva-

sión demostraba que tendría su porción de terreno por las buenas o por las malas. La OTAN manifiesta su malestar por la "traición" sufrida por parte de Rusia y Rusia asegura que la penetración en Kosovo se ha debido a un error. Mientras tanto, las fuerzas británicas se adentran en Serbia desde Macedonia, mientras otra columna de la OTAN se mueve, lo más rápido que puede, hacia el aeropuerto de Pristina, lugar al que se dirigen los rusos. Finalmente consiguen tomar el aeropuerto antes que la columna rusa, a pesar de que 200 paracaidistas rusos lo ocupaban, y se evitan nuevas tensiones la OTAN y Boris Yeltsin.



## Tras la guerra

Con la firma de la paz, Serbia se comprometió a retirarse Kosovo, se estableció un cuerpo de paz formado por Cascos Azules y miembros de la KFOR y se pretendió la desmilitarización del ELK.

La guerra provocó 850.000 refugiados, murieron entre 4.000 y 5.000 soldados serbios y unos 500 civiles (debido a errores por parte de la OTAN). Finalizada la guerra se desenterraron 4.500 cuerpos albanos-kosovares enterrados en fosas comunes y ejecutados por el ejército serbio, aunque se calcula que murieron unos 10.000.

La Fuerza de Paz no se enfrentó directamente al ejército serbio, pero durante las labores de reconstrucción no pocas veces sufrieron ataques de milicias descontroladas. Las continuas rencillas entre serbios y albanos-kosovares obligaron a las fuerzas de la KFOR a intervenir en distintas ocasiones, siendo víctimas del fuego cruzado y teniendo que intervenir como si de una situación bélica se tratara. Kosovo fue dividido en 5 sectores en los que se distribuyeron 7.000 italianos, 8.000 alemanes, 7.000 franceses, 13.000 británicos y 7.000 estadounidenses, todos ellos pertenecientes a la OTAN, más un contingente de rusos.

La OTAN tardó demasiado en intervenir en un conflicto brutal entre dos facciones étnicas que se mataban a tan sólo unos cientos de kilómetros de las fronteras de la Unión Europea. La actitud pasiva de las democracias occidentales permitió que se produjera una guerra civil vergonzosa en la que no hubo ni buenos ni malos, sino dos bandos de asesinos dispuestos a todo.

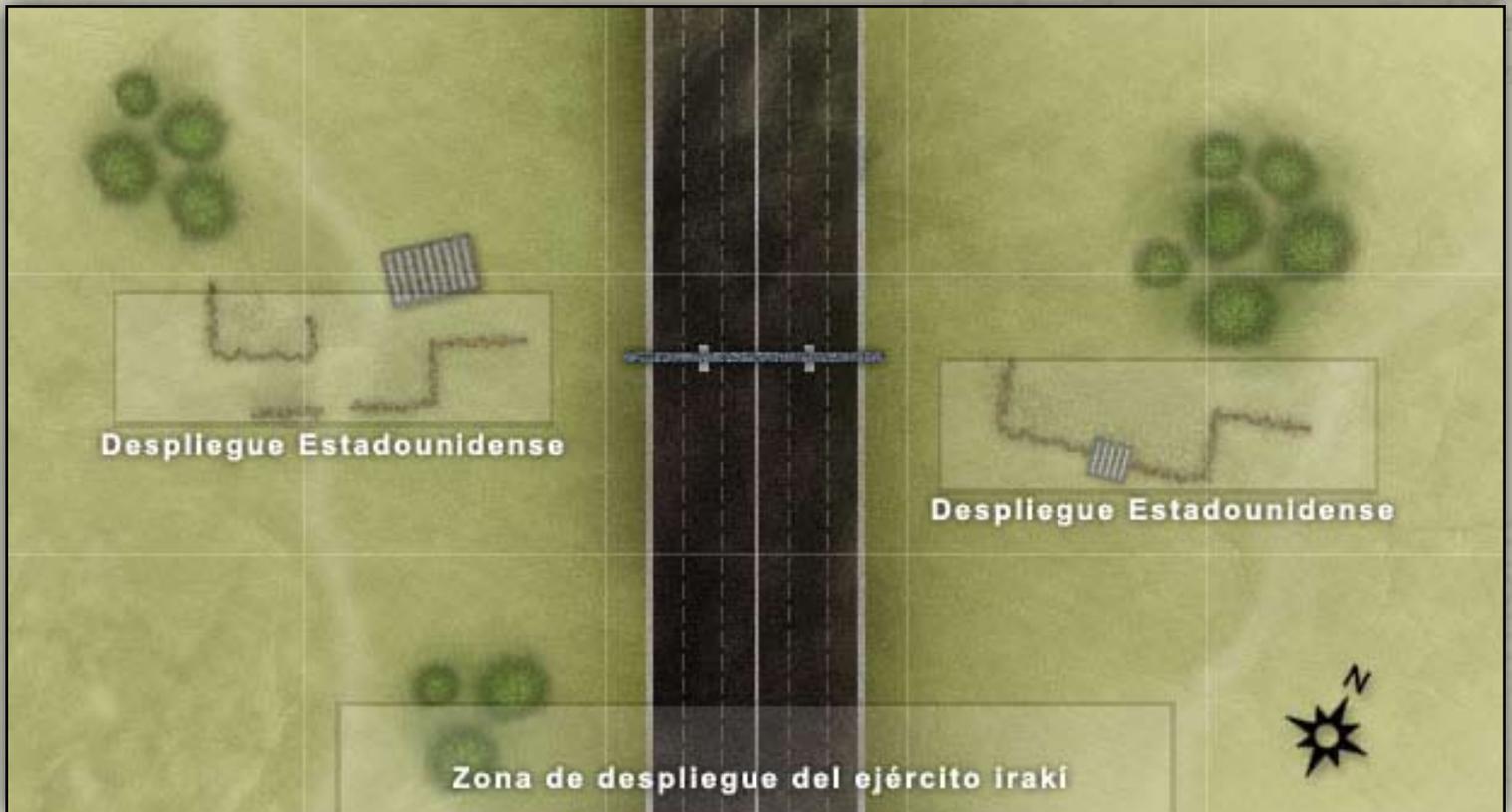
Artículo escrito por Hidalgo

# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

## LA AUTOVIA NUMERO 8

Escenario para *Flames of War: Modern FOW*



### Descripción

Morrison y sus hombres permanecen escondidos, sin ser descubiertos, en las fortificaciones abandonadas que hay junto a la autopista. Sólo serán descubiertos cuando abran fuego o salgan de sus posiciones.

La fuerza estadounidense sólo puede contener infantería. Dado que se tratan de una fuerza de avanzada, la artillería y los cañones contracarro no están con ellos. Y como sabemos, los tanques están fuera enfrentándose contra una división acorazada de la Guardia Republicana.

La fuerza irakí puede incluir un máximo de 3 tanques, y los transportes no blindados que considere oportunos. Tampoco puede incluir cañones ni artillería.

Ningún bando puede incluir apoyo aéreo.

### Disposición del mapa

Se juega en un tablero de dimensiones estándar, atravesado por una carretera de 2 o 4 carriles. A cada lado de la zona central se disponen las fortificaciones (muros de hormigón o sacos de arena), que deben permitir disparar por encima. Tras las fortificaciones se ponen los soldados del bando estadounidense. En un extremo de la carretera se colocan las tropas irakíes.

### Objetivos

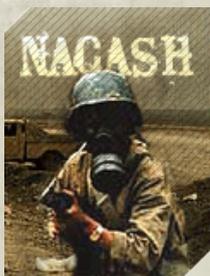
El bando estadounidense debe destruir al menos al 75% de los puntos del bando irakí. Además, el capitán Morrison debe sobrevivir, su supervivencia es algo prioritario.

El bando irakí debe sacar por el otro extremo del tablero a al menos el 50% de sus puntos.

Se produce empate si ninguno de los dos equipos logra las condiciones de victoria o si el bando irakí pierde el 75%, de sus tropas pero mata al capitán Morrison.



Marines del ejército norteamericano



## Nº 3 de Times of War

De nuevo nos complace publicar un nuevo número de *Times of War*. En esta edición se ha diseñado una nueva estructura y se ha distribuido el trabajo de coordinación y redacción de la revista. Cada sección estará dirigida por una persona y en la coordinación global de la revista estaremos yo (*Nagash*) y *Gral. Invierno*.

La estructura de la revista será similar a las ediciones anteriores, con la diferencia de que en cada número habrá un Dossier o un Suplemento. Cada Dossier estará formado por artículos de trasfondo, reglas, escenarios y modelismo. Además del dossier, la revista estará formada por otros artículos no relacionados con la temática del mismo. Con esta solución resolvemos el dilema de hacer una revista temática o bien que trate varios temas. Por otra parte, hemos tratado de crear un diseño de maquetación fijo, detalles como las fotografías, los artículos de modelismo, los mapas, etc. seguirán una línea establecida para mantener una coherencia estética.

Os anunciamos que tenemos previsto ampliar los Wargames tratados por *Times of War* para futuros números.

Nagash

## Nuestros concursos

El concurso de dioramas todavía sigue vigente. Se ha retrasado hasta el 1 de Abril debido a que varios participantes no han podido crear sus obras, y para ser sinceros, la participación está siendo muy baja, a pesar de que el concurso es totalmente gratuito.

El concurso está dividido en dos categorías:

A - Mejor escena de batalla

B- Mejor viñeta que contenga un elemento de Epsilon.

Los premios los proporcionará *Epsilon Escenografía*. El concurso todavía está abierto, si deseas participar, envía tu obra a [concursos@flamesofwarspain.com](mailto:concursos@flamesofwarspain.com). Recuerda que es totalmente gratuito.



## Campaña de Flames of War: Batalla por Salerno

Ya ha comenzado el 2º turno de la Campaña. Tras cuatro combates por mantener las playas, los aliados han logrado la victoria en tres de ellos. Los alemanes están retirándose tierra adentro para crear una línea defensiva, pero los americanos cuentan con tropas paracaidistas desplegadas en el interior de la zona, por lo que sus posiciones están amenazadas.

El número de participantes de la campaña a día de hoy es de 6 por bando. Ha habido algunas bajas e incorporaciones, pero lo más importante es que somos pares y podemos realizar los combates de forma regular.

Las ordenes para este turno son claras: los americanos deben avanzar tierra adentro y los alemanes impedirselo.



Tiger I destruido por las tropas de Gral. Invierno

Si deseas más información sobre la campaña, puedes visitar la página web de la misma:

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

## ESCENOGRAFÍA ÉPSILON

scenario models

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

SCENARIO MODELS



## ENTREVISTA A JESÚS HERNÁNDEZ

Jesús Hernández, periodista y escritor, nos ha respondido amablemente a unas preguntas...



Desde la redacción de Times of War nos complace poder publicar una entrevista como la que teneis a continuación, y queremos dar las gracias a Jesús Hernández por mostrarse dispuesto en todo momento a realizar esta entrevista, además queremos desearle mucha suerte con sus

próximos libros y en definitiva, en su carrera como escritor.

**ToW:** ¿Cómo y a qué edad, comenzó su interés por la historia militar?, mas concretamente por la Segunda Guerra Mundial:

**J.H.:** Pues en torno a los doce años quedé expuesto a una combinación letal de maquetas de panzers, la serie de la BBC "El mundo en guerra" y al libro de Sven Hassel "Los vi morir". Las secuelas de aquella dosis son claramente visibles en la actualidad...

**ToW:** Antes de comenzar su carrera como escritor, ha trabajado en diferentes medios y plataformas de comunicación e información como periodista. ¿Trataba temas relacionados con la historia militar o eran temas con otros contenidos?

**J.H.:** He hecho prácticamente de todo, desde información deportiva a política o comarcal. Pero sí que he colaborado con revistas militares, como Serga.

**ToW:** Su primer libro fue "Las cien mejores anécdotas de la Segunda Guerra Mundial"(2004). En un principio tuvo problemas para sacar adelante el libro, pero una vez en el mercado cosechó un gran éxito. ¿Puede contarnos algo al respecto?

**J.H.:** El original fue rechazado por 24 editoriales, hasta que decidí pagarme yo mismo una edición, que coloqué en un par de librerías, vendiéndose bastante bien. Ese pequeño éxito llamó la atención de la editorial Inédita, que me propuso publicarlo con ellos, acepté, y hasta hoy.

**ToW:** A este primero le siguieron otros libros: "Hechos insólitos de la Segunda Guerra Mundial"(2005), "¡Es la guerra!: Las mejores anécdotas de la historia militar"(2005), "Enigmas y

misterios de la Segunda Guerra Mundial"(2006) y finalmente "Breve historia de la Segunda Guerra Mundial"(2006). ¿Con cual de ellos te sientes más satisfecho?

**J.H.:** Para mí, son como hijos, quiero a todos por igual. Pero siento un afecto especial por "¡Es la guerra!", ya que es el que ha tenido más dificultades para crecer, debido a que la distribución no fue buena. Creo que es un libro entretenidísimo y con el que se aprende mucho, y algún día se le hará justicia.

**ToW:** Su último libro: "Breve historia de la SGM", debió ser todo un reto. Tratar un tema tan complejo como es la SGM en apenas 300 páginas no sería algo fácil, teniendo en cuenta también que está redactado de forma muy amena y ligera.

**J.H.:** Sí, es muy difícil resumirlo todo en tan poco espacio, pero estoy muy contento con el resultado. Se lee como una novela y la gente que lo empieza ya no puede parar hasta que lo acaba, como si fuera un best-seller. Quizás sea mi libro más completo.

**ToW:** Además con este libro rompió un poco la línea que llevaba con los anteriores, el tema de las historias curiosas y misterios de la contienda. ¿Necesitabas un parentesis?, ¿como surgió la idea de escribir un libro así?

**J.H.:** En España prácticamente no hay libros de conjunto sobre la SGM, y los pocos que hay son bastante malos, así que me dije "¿Por qué no?". Afronté esa responsabilidad y ahí está el resultado. Además, así cortaba con el tema de las anécdotas, para no encasillarme.

**ToW:** La segunda edición de "Enigmas y misterios de la SGM", ya ha llegado a las librerías. En esta segunda edición se ha corregido alguna errata que tuvo la primera, y se ha mejorado la calidad general del libro. El hecho de que se lance una segunda edición debe significar que también este libro ha tenido una buena aceptación.

**J.H.:** Pues sí, está siendo un éxito de ventas; aunque a algún purista de la historia militar no le acaba de gustar, este libro me ha abierto camino a un público muy amplio, el interesado por los misterios y los enigmas, un mundo que ahora está de moda



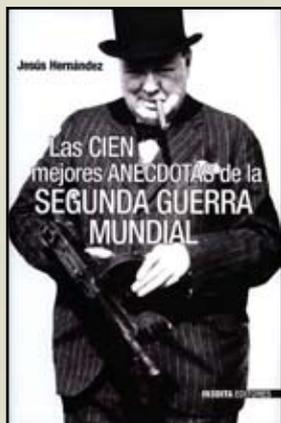
con programas de TV como el de Iker Jiménez. Creo que es una buena manera de arrastrar a ese público al conocimiento de la historia de la Segunda Guerra Mundial.

**ToW:** Qué nos puede contar acerca de su próximo libro: “*Historias asombrosas de la Segunda Guerra Mundial*”, con él que vuelve a tratar el tema de las anécdotas y curiosidades de la guerra, aunque esta vez centrado en el ámbito más social: el arte, animales, bebidas, etc. El libro promete ser interesante.

**J.H.:** Me parece un libro muy divertido, hay historias que sorprenderán bastante. Me divertí escribiéndolo, y espero que eso se transmita en sus páginas. Además, creo que será un libro para releerlo de vez en cuando, porque aporta mucha información que no aparece normalmente en los libros de historia. Estoy impaciente por ver la reacción de los lectores, porque es una apuesta muy original.

**ToW:** Hemos podido saber que ahora mismo está centrado en la Primera Guerra Mundial. ¿A qué se debe este cambio de escenario? ¿Veremos en un futuro próximo un libro suyo sobre esta guerra?, que al fin y al cabo va ligada intimamente con la SGM.

**J.H.:** Pienso que la PGM es esa “gran desconocida”.



Encierra historias increíbles, pero que no son conocidas por el público. El vivir siempre al lado de la SGM ha hecho que a la PGM no se le haya prestado la atención que merece, y eso es injusto. Muchos de los problemas internacionales del siglo XXI tienen su raíz en ese conflicto. Aún no sé muy bien cómo plasmar mi trabajo de documentación en un nuevo libro, pero estamos en ello.

**ToW:** De la Primera Guerra Mundial no existe tanto material como de la SGM, y menos en castellano. ¿Esto supone un especial problema a la hora de documentarte respecto a este tema?

**J.H.:** Afortunadamente, los ingleses tienen muy bien estudiado este tema y existe una amplia y espectacular bibliografía. Gracias a ellos, documentarse sobre la PGM no es ningún problema.

**ToW:** Bueno, dejando un poco de lado su carrera como escritor, ¿podría darnos su visión como aficionado, del panorama actual en lo que se re-

fiere a libros, editoriales y demás cuestiones relacionadas con la historia militar?

**J.H.:** Estamos asistiendo a un auténtico boom de la historia militar, que no ha hecho más que empezar. Aunque es imposible situarse al mismo nivel que Gran Bretaña o incluso de USA, en donde en toda librería hay su sección de historia militar, el futuro se presenta muy bien para los interesados en estos temas. Las editoriales han visto que existe un auténtico filón, y no se equivocan. Estoy satisfecho de que, modestamente, haya contribuido a que se den cuenta de ello.

**ToW:** Aparte de su pasión por la historia militar, ¿tiene algún otro hobby o afición?. ¿A qué dedica su tiempo de ocio?

**J.H.:** Mi escaso tiempo libre lo empleo en navegar por la red; Internet es un mundo de posibilidades con el que hace sólo diez años no podíamos ni soñar; por ejemplo, llevo diariamente un blog (<http://es-la-guerra.blogspot.com>), que me está dando muchas satisfacciones. Además, los viajes siempre han sido mi pasión -me he recorrido decenas de países-, pero ahora, por compromisos familiares, me es difícil continuar con ellos. El fútbol también me apasiona, al igual que la lectura; leo todo lo que me cae en las manos.



**ToW:** Antes de conocer nuestra particular revista, ¿había visto alguna vez algún tipo de wargame histórico?. ¿Qué le ha parecido la fusión del concepto de wargame y la historia?

**J.H.:** Hace muchos años disputé partidas del Día-D. Me gustaría tener tiempo libre para redescubrirlos, pero soy pesimista al respecto. Me parece genial mezclar el juego y la historia, ya que anima a conocerla mejor.

**ToW:** Seguramente le habrán hecho diversas entrevistas en diferentes medios: publicaciones, radio, etc.. ¿Alguna vez se ha quedado con las ganas de que le preguntaran algo?. Si es así, ¿de qué pregunta se trata?

**J.H.:** Pues la pregunta sería “¿Por qué cree que es interesante la historia militar?” Mi respuesta es que aporta episodios incomparables de valentía, amistad y abnegación, pero también de maldad y crueldad sin límites. Creo que la guerra saca lo mejor y lo peor de cada uno, y que es digna de ser estudiada porque de ella se aprende mucho de la naturaleza humana.

## DONDE COMPRAR FLAMES OF WAR

Listado de tiendas en España que venden Flames of War

### ALICANTE

#### - OcioJoven Alicante

c/ Tucuman, 4  
Tel: 965135747  
[www.OJshop.com](http://www.OJshop.com)

### BARCELONA

#### - Campaign Game miniatures

Dermot Quigley (Conde de Borrell, 118, 5, 1)  
Tel: 934545883  
<http://www.campaign-game-miniatures.com>

#### - Central de Jocs

c/Numancia 112-116  
Tel: 93 3222570

#### - OcioJoven Sabadell

c/ Salvany, 9-11 (Sabadell)  
Tel: 937125111  
[www.OJshop.com](http://www.OJshop.com)

### BILBAO

#### - Wolfminiaturas

C/Fika, 50-52 (Metro Santutxu, salida Karmelo)  
Tlf: 94 4334041

#### - The Kingdom to Come

C/ Ibarrekolanda, 25  
48015 Bilbao (Metro Sarriko)  
Tel: 944757440  
<http://www.kingdomto.com>

#### - Wargames

c/Fika 50-52  
Tel: 944334041

### ZARAGOZA

#### - Ociojoven ZgZ - Freak Empire S.L.

Duquesa Villahermosa, 119 - local 4  
Tel: 986 401647  
[www.tiendaociojoven.com/zaragoza](http://www.tiendaociojoven.com/zaragoza)

### MURCIA

#### - Hobby Modelismo

c/Batalla De Las Flores, 3  
Tel: 968 234396  
[www.hobbymodelismo.es](http://www.hobbymodelismo.es)

### MADRID

#### - Juguetería MIKIKA - Majadahonda

 c/ San Joaquín 3  
(semiesquina c/Gran vía, Majadahonda)  
Tlf: 91 63810 76  
Battlebunker: sí  
[www.mikika.com/wargames/](http://www.mikika.com/wargames/)

#### - Librería Atlántica

C/ Luna, 6 (L6 - Callao)  
Tlf: 91 523 17 67  
<http://www.atlanticajuegos.com/>

#### - Ludus Belli

c/ Rio Tajuna, 8  
Tel: 912 393-829

#### - Quimera

 c/Jorge Juan 112 (L6 - O'Donell)  
Tlf: 91 409 68 43  
Battlebunker: sí  
[www.quimeraminiaturas.es](http://www.quimeraminiaturas.es)

#### - OcioJoven Madrid

c/Joaquin Maria Lopez, 12  
Tel: 91 5330318  
[www.OJshop.com](http://www.OJshop.com)

#### - OcioJoven Alcorcón

Pol. Ind. San Jose de Valderas II  
c/ Lluvia, 15 - Nave 38 (Leganés)  
Tel: 902014729  
[www.OJshop.com](http://www.OJshop.com)

#### - TwT

c/Melendez Valdes, 54 (L6 - Argüelles)  
Tlf:  
Battlebunker: sí  
<http://www.twt.es>

### SEVILLA

#### - Al Sur de Arcadia

c/ Mairena del Aljarafe, conjunto 9, local 32  
Tel: 954170318

### TIENDAS ONLINE

[www.solowargames.com](http://www.solowargames.com)

# COMUNIDAD

Comunidad de Wargames [www.Wargames-Spain.com](http://www.Wargames-Spain.com)



## Operación Sonnenwende

El pasado 3 de Febrero se celebró el II Torneo de Flames of War organizado por la tienda Quimera y la comunidad. En esta ocasión participaron 12 generales que vinieron de Madrid y Zaragoza.

El ganador absoluto del torneo fue Osquitar, con una compañía de infantería de la Wehrmacht, que tuvo que luchar por el puesto en la última batalla contra Chronos. El Mejor General fue Chronos.

Si deseas obtener más información de la tienda:

c/Jorgen Juan 112 - [www.quimeraminiaturas.es](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](mailto:pfquimera@gmail.com)



# COMUNIDAD

Comunidad de Wargames [www.Wargames-Spain.com](http://www.Wargames-Spain.com)

## MIKIKA

[www.mikika.com/wargames/](http://www.mikika.com/wargames/)



### Operación Fortitude

El 24 de Febrero tuvo lugar el VII Torneo de Flames of War organizado por MIKIKA y Wargames Spain. Al torneo acudieron 10 generales y numerosos visitantes para participar en las partidas de iniciación del Desembarco de Normandía y el Puente Pegaso. Ambos escenarios estaban muy conseguidos y fueron la delicia de los nuevos jugadores que aprendieron los secretos de Flames of War recreando ambas batallas históricas.

El torneo se caracterizó, sin duda, por la cantidad de compañías acorazadas aliadas que concentró: tres rusas, una británica y una motorizada americana.

El ganador del torneo fue Vatsetis, con una compañía acorazada rusa. El Mejor General fue Chronos.

Si deseas obtener más información de la tienda:

c/ San Joaquín, semiesquina con c/Gran vía Majadahonda (Madrid)

Tlf: 91 6381076 - <http://www.mikika.com/wargames/>

E-mail: [pschoch@urgroup.es](mailto:pschoch@urgroup.es)



## PASATIEMPOS

Times of War quiere dedicar unas líneas para que sus lectores comprueben sus conocimientos sobre la Segunda Guerra Mundial mediante una serie de preguntas de fácil respuesta o que requieren un mínimo de investigación. Las respuestas de los lectores pueden ser enviadas mediante e-mail a [nagash@flamesofwarspain.com](mailto:nagash@flamesofwarspain.com), apareciendo las soluciones en el siguiente número de Times of War. Entre aquellos que hayan resuelto correctamente (exceptuando la sopa de letras) las cuestiones planteadas se sorteará un maravilloso viaje a Aluche ida y vuelta.

### 1. Trivial II GM

- A. ¿Qué país sufrió el mayor número de víctimas mortales durante la Segunda Guerra Mundial?
- B. ¿Qué portaaviones japoneses fueron hundidos en la batalla de Midway?
- C. ¿Quién mandaba las fuerzas británicas que se rindieron a los japoneses en Singapur?
- D. ¿Por qué los alemanes eliminaban de sus vehículos de nueva fabricación el zimmerit?
- E. ¿Dónde se encontraron por primera vez las fuerzas americanas con las soviéticas en su avance por Alemania durante 1945?

### 2. ¿A Que unidad corresponde este emblema?



### 3. ¿De que país son estos soldados ?



### 4. Identifique el carro de combate de la fotografía, nación a la que sirve y frente donde fue destruido.

