

Flames of War

OPERACION BARBARROJA



El Ostfront

Siguiendo la línea editorial del anterior número, en este os ofrecemos un nuevo Dossier sobre la Segunda Guerra Mundial, esta vez sobre el frente del este, la llamada 'Operación Barbarroja'. Esta campaña tenía como objetivo dominar a la unión soviética, sin embargo, fue una empresa demasiado ambiciosa que acabó en desastre y posiblemente determinó el final de la guerra. Sobre este tema existe a disposición de cualquier persona multitud de información, por lo que hemos decidido dedicar las páginas del dossier a aquellos ejércitos, que si bien participaron en la invasión rusa, no han suscitado el interés de algunos historiadores centrados en este periodo, y su intervención ha sido casi olvidada.

Por otra parte, hemos incluido una nueva sección para tratar otros Wargames que no sean Flames of War o sus derivados. Hemos comenzado con algunos artículos de la época napoleónica, aunque estamos trabajando en nuevos juegos sobre los que tratar en la ezine.

Novedades del frente

Nuevas referencias de vehículos del catálogo del Día-D

Pag. 2

Tácticas rusas

Ideas básicas para crear y jugar con una lista de ejército rusa.

Pag. 4

Informe de batalla

Las ratas del 7th Ejército se enfrentan a la Werhmacht.

Pag. 10

La division 352

Origen, frentes donde combatió y lista de ejército para Flames of War.

Pag. 19

Ostfront II

Países que lucharon a favor o en contra de los alemanes en el ostfront.

Pag. 23

Esquiadores soviets

Reglas para utilizar esquiadores rusos en Flames of War.

Pag. 29

Panzer Batalion

Ideas para enfrentar dos ejércitos blindados alemanes sin alterar la historia.

Pag. 30

PzKpfw III

Historia y datos técnicos del Panzer III de la Werhmacht.

Pag. 32

Lapisota!

Lista de ejército del ejército finlandés para LateWar.

Pag. 34

PaP Panzer IV

Paso a Paso de pintura de un Panzer IV de 28mm.

Pag. 39

Casa del Ostfront

Cómo crear una casa de la estepa rusa con varillas de madera.

Pag. 42

Modern FOW

Historia y escenario de la Guerra de Sidi Ifni entre España y el Sahara.

Pag. 44

Napoleonicos

Listado de marcas de figuras y reglamentos de la época napoleónica.

Pag. 47

La batalla de Vera

Historia y escenario para Serrez de Rangs de la Batalla de Vera.

Pag. 49

PaP Artilleria brits

Paso a paso para pintar una pieza de artillería británica.

Pag. 51

Comunidad

Torneos, concursos, jornadas, eventos, listado de tiendas, etc.

Pag. 57

Créditos:

Coordinación: Nagash y Gral.Invierno

Diseño y maquetación: Nagash

Coordinadores de sección: Blom, Bertz, Hidalgo

Colaboradores: Vatsetis, Heresy, Ignacio, Nasdrovia; miniaturas de Osquitar, Carlos, Vatsetis, Casmt, Pableke, Ignacio, Napoleon, Chronos

Contacto: nagash@flamesofwarspain.com

NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

News de Flames of War

Durante estas semanas Battlefront ha sacado a la venta varias referencias de vehículos para LateWar, ampliando así su catálogo ligado al libro de campaña del Día D. Las novedades son, sobre todo, vehículos: el churchill VII (cocodrile) y el M-10 británicos; el Flakpanzer 38(t) (antiaéreo alemán) y cañones anticarro americanos.



Flakpanzer 38(t)



Churchill VII (con la opción de Crocodile)

Las novedades para el mes de mayo serán todo lo contrario: cajas y blís-teres de infantería y weapons platoon.

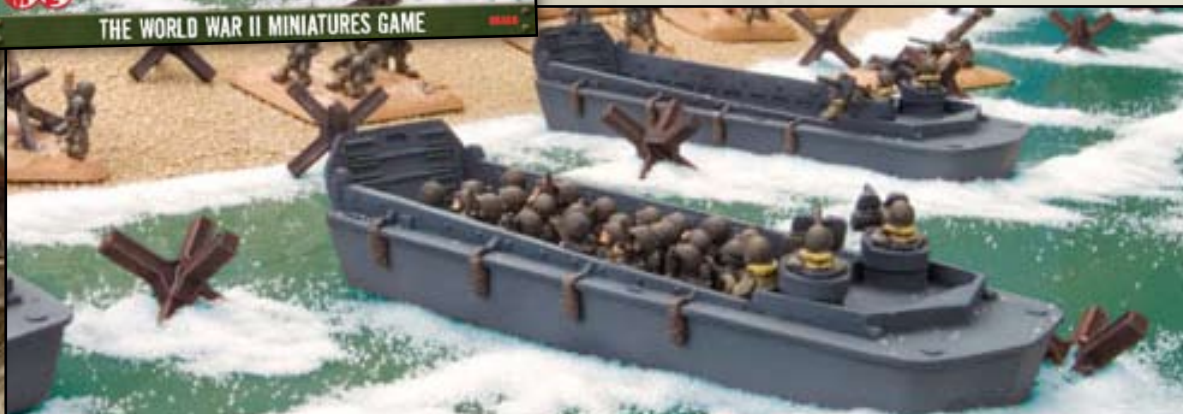
Por otra parte, saca a la venta las lanchas de desembarco para el D-Day.



Cañón M5 3in



M-10 Británico



NOVEDADES DEL FRENCE

Recopilación de novedades de productos para Wargames



ESCENOGRAFÍA ÉPSILON

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

Las últimas novedades de Epsilon Escenografía se reparten entre el 15mm y el 28mm. Por una parte lanza al mercado varias referencias de peanas y accesorios para decorarlas en escala 28mm, aunque también pueden ser útiles para los tanques de Flames of War. Por otra parte, para FOW sacará a la venta en breve una casa del Ostfront desmontable (se venderá por piezas para que pueda levantarse el tejado y el primer piso).

Si deseas ver más productos, visita su web:
www.escenografia-epsilon.com



Melkart, miniatures games

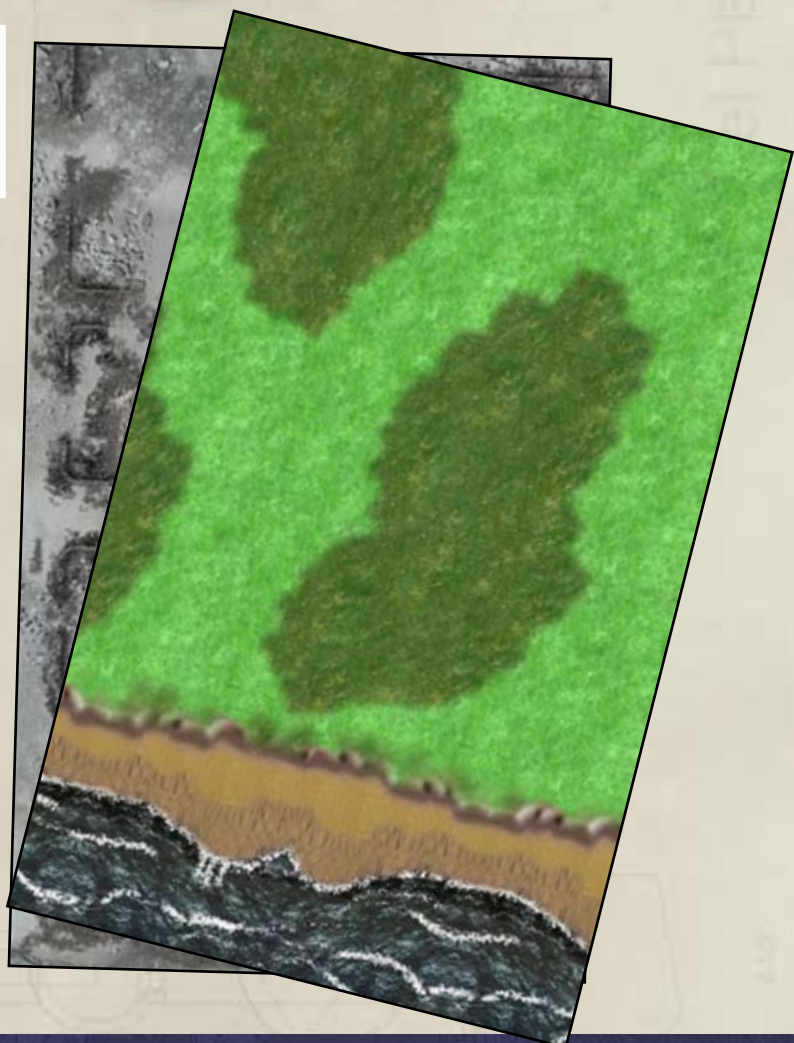
La empresa española Melkart ofrece un sistema de tapetes original y muy cómo: tapetes de "tela".

Los tapetes tienen estampados diversos dibujos para simular escenarios: desierto, hierba, combate urbano, etc. La última novedad de Melkart es un tapete para simular un escenario del desembarco de Normandía.

Además de los tapetes de juego, también ofrece otros productos y accesorios para las batallas: carreteras, ríos, bosques, etc. todos ellos, igualmente, estampados en tela, de forma que pueden almacenarse cómodamente.

Por otra parte, otros productos son un maletín con bandejas metálicas para transportar las peanas con imanes o bien "humos" para señalar los vehículos destruidos.

<http://www.miniaturesgames.com>



LOS HEROES DE STALINGRAD Y KURSK

Tácticas para las fuerzas Soviéticas 1942-1943

Tu Batallón del Ejército Rojo Obrero y Campesino

Tras la invasión de la Alemania nazi y sus aliados en 1941, la Unión Soviética hubo de reconstruir sus fuerzas armadas prácticamente desde cero. Sólo la gran extensión del país y su clima adverso, las ingentes reservas de hombres, mujeres y materias primas, así como la capacidad productiva de la economía planificada aplicada a la industria de guerra pudieron detener el avance del fascismo. 1942 y 1943 fueron los años decisivos de la guerra en el este; el Ejército Rojo recuperó la iniciativa a costa de inmensos sacrificios y ofensivas desesperadas en las que reclutas apenas entrenados lograban el éxito a costa de grandes pérdidas.

Esto queda perfectamente reflejado en Flames of War por el nivel de habilidad conscript de la inmensa mayoría de las tropas soviéticas: esto significa esencialmente que, ganes o pierdas la batalla, las bajas van a ser horribles. Pero además significa que para tener alguna posibilidad de eliminar al enemigo los asaltos deben ser en masa, que tu infantería casi nunca se atrincherarán cuando lo necesiten o que tus tanques se lo tengan que pensar dos veces antes de atravesar terreno difícil por que un resultado de bogged down puede muy bien significar un vehículo inmovilizado durante toda la batalla...

Por fortuna, la tenacidad y la desesperada capacidad de resistencia que el Ejército Rojo demostró frente a un enemigo implacable compensa en parte la falta de instrucción de sus tropas. En FOW los soviéticos

tienen invariablemente un nivel de motivación fearless lo cual significa que seguirán luchando sin importar las pérdidas y que el enemigo deberá en más de una ocasión aniquilar a tus unidades hasta prácti-



Tanques rusos en la estepa

camente el último hombre para neutralizarlas.

Para hacer que estos factores jueguen en tu favor y no en el del adversario, has de aprovecharte de la principal ventaja del Ejército Rojo: la superioridad numérica. En una batalla estándar de 1500 puntos la mayoría de ejércitos podrán desplegar una fuerza equivalente a una compañía, los soviéticos en cambio pueden desplegar un BATALLÓN entero con decenas de tanques o más de 100 peanas de infantería. Recuerda que en FOW las misiones no las gana el que mata más enemigos sino el que toma antes sus objetivos; esto significa que un batallón soviético puede perder cientos y cientos de puntos en tropas y aun ganar por 6-1. Esto le permite un acercamiento mucho más directo y agresivo a la batalla que el de cualquier otro ejército: úsalo en tu provecho.

Sin embargo, las ventajas asociadas a una mayor masa son más evidentes en el asalto, y no es de extrañar que sea en este aspecto del combate donde el Ejército Rojo destaca por encima de todos los demás. Tomemos por ejemplo el típico pelotón alemán compuesto de siete peanas de infantería o de tres tanques, si quiere lanzar un ataque con alguna garantía de éxito no podrá sufrir apenas bajas antes de entrar en contacto con el enemigo, pero las compañías soviéticas (equivalentes a pelotones en términos de juego) pueden juntar 10 tanques o más de 30



Tanques Kv-2 rusos

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

dad conscript, hen and chickens, artillería sin humo, apoyo limitado...). Los batallones soviéticos de 1942-43 son una de las fuerzas más extremas que puedes llevar en FOW, en el sentido en que tendrás que jugar con ellos de un modo completamente distinto del de cualquier otro ejército, haciendo de la necesidad virtud en muchos casos... sin embargo, en buenas manos pueden convertirse en una fuerza ganadora.

Tankovy Batalon

Las formaciones de carros son la expresión más acabada de la filosofía de combate soviética. Por un lado los carristas del Ejército Rojo carecen de la instrucción necesaria para una guerra mecanizada de maniobra, lo cual unido a la falta de oficiales competentes y buenas comunicaciones queda reflejado en la regla especial de Hen and Chikens según la cual los tanques y transportes de una compañía soviética no puede disparar si alguno de ellos han movido mas de 15 centímetro en la fase de movimiento. Esta es una gran desventaja ya que por un lado hace extraordinariamente complicado flanquear a los tanques enemigos, impide desplegar con rapidez una fuerza numerosa y en general obliga al jugador soviético a elegir entre avanzar o disparar, algo que no es necesario con las unidades acorazadas de otras naciones.

Este es un hecho con el que debemos convivir pero que se compensa en parte con el hecho de que las compañías de tanques ligeros y medianos reducen drásticamente sus costes en puntos cuanto mayor son en números, lo cual hace muy asequible el coste unitario de los carros soviéticos. Adicionalmente el nivel de motivación Fearless confiere a los vehículos blindados un grado adicional de resistencia, ya que en la mayor parte de las ocasiones los resultados Bail out podrán ser ignorados.

El núcleo de tu batallón lo compondrán las compañías de tanques medios. La mejor opción es sin duda T-34 que combina es un excelente blindaje, rapidez y maniobrabilidad con el armamento adecuado para

enfrentarse a la infantería y los cañones antitanques enemigos. Aunque el Sherman tiene sus ventajas su coste es excesivamente elevado. Por el contrario el Lee aunque barato en puntos tiene un blindaje muy débil y el Matilda es demasiado lento y



esta demasiado mal armado como para resultar eficaz a pesar de su excelente blindaje.

Por un precio insignificante los tanques ligeros ofrecen una fuerza numerosa con la que apoyar el avance principal. Aquí también la mejor opción son los carros de fabricación soviética y en particular el T-70 con un blindaje de armamento muy dignos para su categoría. Una buena alternativa, aunque mas cara, la ofrecen los Stuart estadounidenses por su velocidad.

Si se quiere representar una de las formaciones acorazadas de 1942 se deberá elegir la opción del Mixed Tankovy Batalon que aunque elimina muchas opciones (especialmente los cañones de asalto SU) también permite desplegar compañías con hasta si-

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



Tanques T-34 del ejército rojo

ete tanques pesados; esta es una visión terrible y tendrá un fuerte efecto psicológico sobre los adversarios menos experimentados. Aunque evidentemente el KV-1E es mucho mas resistente, hasta el punto de ser prácticamente invulnerable a la mayoría de armas antitanque, el KV-1S es mucho mas rápido y es probablemente el mejor tanque de asalto disponible en todo el juego.

Aunque tus tanques deben llevar el peso del asalto, no podrán ganar la batalla ellos solos y necesitaran del apoyo de las otras armas y en primer lugar de la infantería; indispensable tanto en ataque como en defensa. Por suerte tu Tankovy Batalon puede incluir grandes cantidades de infanterías ya sea en forma de compañías de Motostrelkovy o de Tank Riders (más pequeñas pero que no ocupan una de las opciones de apoyo). En cualquier caso lo mejor es darle una oportunidad a los Tankodesantniki; estas tropas únicas no solo multiplican la efectividad de tu tanque en el asalto, si no que también refuerza la moral de la compañía al aumentar el número de sus miembros. A pesar de sus reglas especiales, los Tankodesantniki no dejan de ser infantería que pueden entrar en edificio o atrincherarse si es preciso. De hecho en muchas ocasiones será preferible que bajen de los tanques y avance junto a ellos en vez de sobre ellos.

Ningún asalto puede triunfar sin apoyo de la artillería y es siempre una buena idea invertir algunos puntos en garantizar que el enemigo mantiene la cabeza gacha mientras avanzas hacia el. Si solo quieres "pinnear" al enemigo los morteros de 82 mm son una buena elección por un precio módico. Si además quiere destruir las tropas atrincheradas los morteros pesados ofrecen una buena potencia de fuego y

gran alcance. Por ultimo los mas audaces preferirán los lanza cohetes múltiples de los órganos de Stalin que ofrecen una preescisión y poder de destrucción sin igual pero que son extremadamente vulnerables a la aviación y la artillería enemiga.

La misión de tus tanques es la de tomar los objetivos y destruir a la infantería y los cañones enemigos que se interponga en su camino; por desgracia carecen de la capacidad antitanque para enfrentarse a los carros enemigos con suficiente garantía de éxito. Ese es el rol específico de los cazacarros, entre los cuales destaca el SU-122 por su excelente relación calidad/precio. Tiene un buen blindaje y AT suficiente para reventar a cualquier carro medio alemán, por no mencionar la devastadora potencia de su obús de 122mm (FP 2+) que lo convierte en el arma ideal para eliminar los cañones enemigos mientras tus carros avanzan. Para los Mixed Tankovy una buena alternativa lo suponen los cañones antitanque ZIS-2 de 57mm, aunque su escasa movilidad puede dejarles retrasados respecto al resto de tus fuerzas y tampoco son "históricamente correctos" para una fuerza de 1942.

Finalmente queda la cuestión de si incluir o no apoyo aéreo para tu Tankovy Batalon. Yo personalmente desaconsejo encarecidamente esta posibilidad, ya que si juegas de un modo agresivo muy pronto en la batalla estarás demasiado cerca de las líneas enemigas como para poder usar de un modo efectivo a la Flota Aérea Roja. Los puntos que hubieses usado para la aviación estarán mucho mejor invertidos en aumentar el número de carros de tu fuerza de ataque principal. Si realmente sientes que necesitas proteger de los aviones enemigos, lo único que necesitas es incluir los camiones con DShK que todas las fuerzas soviéticas pueden adquirir por un precio ridículo.



Tanques T-70 rusos

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

rar una lista de ejemplo de 1500 puntos para representar a la típica Brigada acorazada en la batalla de Kursk (Julio de 1943).

HEADQUARTERS

- Carro de Mando: T-70 obr 42: 35 pts.

COMBAT PLATOONS

- 1ª Compañía: 9 T-70 obr 42: 255 pts.

- 2ª Compañía: 8 T-34 obr 42 con Tankodesantniki: 735 pts.

SUPPORT PLATOONS

- 4 SU-122: 245 pts.

- Batería de morteros de 120mm (6 piezas, observador y comisario): 230 pts.

TOTAL: 1500 pts.

Lo que da un total de 22 vehículos blindados, más infantería y artillería, para un total de 4 compañías en tus 1500 euros: ¡Un fuerza que cualquier jugador alemán tendría dificultades para encajar en 3000 puntos!

Tienes que utilizar la masa y fuerza bruta de esta lista a tu favor, obligando al adversario a dividir y extender sus escasas fuerzas por un frente lo más extendido posible. Puede que tengas pocas unidades, pero cada una de ellas es peligrosa por si misma, lo cual te permite atacar en varios lugares a la vez. La táctica básica consiste en un clásico movimiento en "pinza" con los T-34 y los T-70 asaltando un objetivo cada uno simultáneamente mientras los SU-122 y los morteros pesados componen la "base de fuego" con la cual inmovilizar al enemigo al tiempo que eliminan las mayores amenazas. La clave para la victoria esta en tomar la iniciativa desde el primer momento, presionar siempre al enemigo (incluso en aquellos escenarios donde formalmente seas el defensor) y fragmentar sus fuerzas impidiendo que sus unidades se apoyen mutuamente.

La mayor parte de los aliados menores del Eje (Rumanos, Húngaros, Italianos, Finlandeses...) carecen de armas antitanque en cantidad y calidad suficientes como para detener una fuerza acorazada de estas características y serán arrollados si no son capaces de usar el terreno a su favor. Por otro lado esta lista puede encargarse sin mayores problemas del apoyo

antitanque común a las formaciones de granaderos y panzergranaderos alemanas consistentes en Marders/StuG's, Pak's 38/40 y artillería de 10.5 cm. en diversas combinaciones. Tampoco debería ser difícil encargarse de las diferentes versiones de Panzer III/IV que forman la base de las Panzertruppen.

Queda pues una última cuestión, ¿Cómo enfrentarse a los "Grandes Gatos" (el Panther, el Tiger, el Ferdinand...) de los nazis? Cabe la posibilidad de enfrentar el fuego con el fuego, y las brigadas acorazadas del Ejército Rojo no están precisamente indefensas: el SU-152, el KV-85, el SU-85, los Sturmoviks... son todos capaces de lidiar directamente con los tanques pesados.

El problema de todas estas opciones es que todas ellas son por un lado muy caras, y por otro lado tampoco garantizan en absoluto la destrucción de estos objetivos. Mi consejo es que simplemente ignores a los "Grandes Gatos" y vayas a por los objetivos o te dediques a machacar al resto de su ejército. De hecho incluir uno de estos "supertanques" es el mejor regalo que tu adversario puede hacerte, porque sus cañones quizás puedan traspasar el blindaje de tus carros con facilidad, pero a causa de su cadencia de fuego reducida no pueden causar un daño significativo a tus grandes unidades de tanques. En realidad no son más que armas psicológicas: si no modificas tus planes por él, ni inviertes mayores energías en destruirle, un Tigre no es más que un gran trozo de chatarra inútil de 485 puntos que el jugador alemán hubiese invertido mejor en cualquier otra cosa.

Las fuerzas "Mecanizadas"

Tanto las Rota Razvedki (compañías de reconocimiento) como los Kazachya Sotnya (escuadrones de caballería) son pequeñas fuerzas de elite móviles.



Tanques T-70 se dirigen al combate

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Ambas difieren bastante del tipo de formación soviética que hemos descrito hasta ahora pues no en vano sus unidades de combate y armas (aunque no necesariamente las de apoyo) son todas Fearless Trained y se componen más bien de pelotones más que de compañías (siendo su tamaño mucho más reducido).

Los Razvedki cuentan con la única infantería mecanizada del Ejército Rojo y armados con subfusiles y un lanzallamas constituyen una tropa de asalto formidable. Sin embargo, pagan un precio casi prohibitivo por todos estos privilegios.

Los cosacos son un caso aun más extremo ya que las reglas especiales de la caballería les convierten en tropas veloces y maniobrables, cuyo movimiento no se ve entorpecido por el terreno difícil como los tanques y que pueden arrollar fácilmente a cualquier unidad de infantería o artillería mal preparada. Sin embargo su número es exiguo (cinco peanas por pelotón), no pueden entrar en un edificio sin antes desmontar, y con completamente impotentes frente a los tanques enemigos.

Ambos tipos de tropas se usan mejor al ataque: si logras llegar al asalto las probabilidades están de tu parte, pero tus unidades son frágiles, por eso hay que preparar previamente el asalto "pinneando" al enemigo con la artillería. El mayor desafío se presentará sin duda cuando haya que defender frente a una compañía de carros, algo para lo cual estas formaciones no estaban preparadas históricamente y tampoco lo están en el juego.

La infantería Roja

Para cualquier oficial del eje no puede haber perspectiva menos aláguela que la de desalojar a una compañía completa de Strelkovy bien resguardada alrededor de un objetivo. Toda su potencia de fuego no servirá apenas para eliminar algunas peanas de infantería por turno, y cuando tenga que lanzarse al inevitable asalto sus pelotones se verán engullidos por una verdadera masa de soldados soviéticos que lucharan con determinación hasta el último hombre si no quieren vérselas con el comisario...

Tus compañías de infantería son el núcleo de tu Strelkovy Batalon, el resto de tus tropas sólo están hay solo para ayudarlas a mantener o tomar la posición así que asegúrate de nutrirlas bien con un mínimo de dos pelotones por compañía y de equiparlas adecuadamente para su misión. La infantería equipada con rifles es poco más que carne de cañón, así



Tanques T-34 del ejército rojo

que valora seriamente el armarles también con ametralladoras y subfusiles si quieres que sean una amenaza real para la infantería enemiga. No escatimes gastos tampoco en incluir opciones antitanque integrales para tus compañías de infantería (cañones de 45 mm, rifles PTRD, ingenieros y lanzallamas) que mantendrán a los carros enemigos a una distancia prudencial.

Los Strelkovy Batalon cuentan con dos unidades de infantería realmente únicas: las tropas penales y el grupo de asalto. Aquellos considerados desafectos o traidores por el régimen estalinista se encuadraban en compañías penales que debían redimir su condena llevando a cabo misiones suicidas. Estos hombres desesperados son aun más temerarios que la infantería soviética estándar y podrás sacrificarlos impunemente sin perder puntos de victoria; úsalos sin escrúpulos para ganar tiempo haciendo que los fascistas malgasten sus balas en ellos. Por otro lado los grupos de asalto lo componen los mejores especialistas en combate urbano del ejército rojo, letales



Infantería rusa

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



Combates en la frontera rusa

contra los tanques e infantería enemigas, y equipados directamente con todas las armas necesarias para mantener cualquier posición una vez tomada, son sin duda la unidad más flexible de tu batallón.

Los batallones de infantería soviéticos son una lista llena de opciones, que da la posibilidad de organizar muchas variantes interesantes más allá del estereotipo de hordas de reclutas armados con rifles y lanzallamas. Aunque formidables en defensa la infantería roja puede muy fácilmente pasar al contraataque especialmente con el apoyo de tanques y/o de "El dios de la Guerra Rojo" (probablemente la mejor artillería del juego). Si se quiere una lista algo más agresiva conviene echarle un ojo a los Motostrelkovy, la infantería de los cuerpos de ejército mecanizados, que aunque pierden algunas de las opciones más peculiares de los Strelkovy mantienen todas las tropas básicas de la infantería y tienen a su disposición mucho más apoyo acorazado.

¿Y que pasa con lo Guardias?

Los paracaidistas, las tropas de combate de la NKVD y aquellas unidades regulares del Ejército Rojo que se habían destacado en combate recibían la distinción de Guardias. En términos de juego esto significa que tus tropas pasarán de Fearless Conscript a Fearless Trained. Para compensar esta drástica mejora en la calidad de tus tropas los puntos a tu disposición también se verán drásticamente reducidos en más de un 22%. Como quiera que las tropas que ya eran Trained (Cosacos, Katuyschas...) también reducen su valor en puntos conviene incluirlos en las unidades de Guardias ya que con la conversión salen relativamente más económicos.

En concreto esto significa que tu fuerza pasara de ser un batallón de pleno derecho a una compañía grande; y tus tácticas deberán modificarse de un modo acorde. Pese a tener tripulaciones con más experiencia, tus tanques seguirán lastrados por la regla hen and chickens, así que no podrás refinar demasiado tus tácticas, conviene por tanto intentar mantener el tamaño de tus unidades de combate a costa de las de apoyo. En cuanto a la infantería puedes optar por una formación más convencional con compañías de un solo pelotón (no olvides armarlos con ametralladoras ligeras y pesadas o con subfusiles) que puedan usar más fácilmente los elementos de escenografía para cubrirse y ocultarse.

Conclusiones

En resumen, el Ejército Rojo no puede usarse con la precisión de un bisturí, pero tiene la masa para golpear con la fuerza de un martillo. En términos tácticos esto significa que debes huir de argucias sofisticadas y concentrarte en tácticas sencillas y directas, basadas en la velocidad, la contundencia de tu ataque y la capacidad de resistencia de tus tropas. El miedo y la vacilación son tus principales enemigos; o la más grande de las victorias o la peor de las derrotas... no hay otro camino para el Ejército Rojo. ¡Adelante, Hacia el Oeste!

Artículo escrito por Jorge Sánchez



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

INFORME DE BATALLA

La Wermacht frente al 7th ejército británico en Italia

Escenario

La misión es un Hold the Line (Mantener la línea). Esta misión sigue la regla de "batalla defensiva", por lo que un ejército de infantería deberá ser el defensor frente a un ejército motorizado o blindado. En esta batalla se enfrentaron una compañía blindada británica y una compañía de infantería de la Wermacht, por lo que lo que el ejército alemán ocupó la posición del defensor.

El escenario representa una zona boscosa de la península italiana, atravesado por un río poco profundo. Al diseñar el escenario nos topamos con un problema: la misión Hold The Line se juega a lo largo, y no a lo ancho como el resto de misiones, por lo que un río en el medio del escenario supondría una barrera natural que favorecería notablemente al defensor. La solución fue hacer el río poco profundo, de modo que cualquier elemento pudiese atravesarlo como si se tratase de terreno difícil, y además había tres puntos de acceso: dos puentes y un vado. De esta forma el ejército atacante dispondría de suficiente movilidad para atravesar el río.

Despliegue Alemán

El escenario Hold the Line obliga al defensor a dejar en reservas la mitad del ejército, y de entre los pelotones que se encuentren sobre la mesa, uno de ellos puede dejarse en emboscada. Mi ejército estaba formado por 7 pelotones (ataché las MG a uno de los pelotones de infantería), por lo que debía dejar 4 pelotones en reservas y 3 de ellos en combate, de modo que utilicé el kampfgruppe (regla del ejército alemán que permite dividir un pelotón de combate en dos, de modo que para un ejército con 7 pelotones, el uso de esta regla le permite disponer de 8).

Desplegué el pelotón de infantería de mayor tamaño en el flanco derecho, a la otra orilla del río. Contando con la calidad de las tropas (veteranos) y el hecho de estar en posiciones preparadas (Concealed, Gone to Ground y Digging in; a cubierto, cuerpo a tierra y atrincherados, respectivamente), contaba con una buena defensa. Los paks 40 los coloqué junto al otro objetivo, protegidos por un bosque desde el que podía controlar el puente y el vado. Y finalmente, las baterías de artillería de 105mm las desplegué en la retaguardia del ejército, lo más alejadas del enemigo, ya que alcanzan 180cm y pueden controlar perfectamente todo el escenario.

7th Ejército británico

HEADQUARTERS

- 2 Sherman III: 230 pts.

COMBAT PLATOONS

- 1ª Pelotón: 3 Sherman III: 345 pts.
- 2ª Pelotón: 3 Sherman III: 345 pts.
- 3 Crusader III: 170 pts.
- 3 Stuart 'Honey': 150 pts

SUPPORT PLATOONS

- 3 Universal Carrier MG 0.5", MG extra: 140 pts.
- Soporte aéreo limitado Hurricane IIC: 130 pts

TOTAL: 1510 pts.

Wermacht

HEADQUARTERS

- Company HQ: 40 pts.

COMBAT PLATOONS

- 1º Pelotón Granaderos (3 Escuadras): 155 pts.
- 2º Pelotón Granaderos (2 Escuadras): 110 pts.
- 3º Pelotón Granaderos (2 Escuadras): 110 pts.

WEAPONS PLATOONS

- 1 escuadra de MG38: 85 pts.

SUPPORT PLATOONS

- 2 Stug G F/8: 355 pts
- 2 Marder II: 225 pts
- 2 pak 38 7.5cm: 175 pts
- 2 Baterías 10.5cm leFH18: 215 pts
- 2 Sd.Kfz 10/5 (2 cm): 60 pts.

TOTAL: 1530 pts.

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

El pelotón de Stugs F/8 lo dejé en ambush (enboscados). Contra un ejército de vehículos contar con dos cazacarros escondidos, que disparar a ROF completo (cadencia de fuego), es de gran utilidad.

Despliegue Británico

Al ser atacante disponía de todos mis pelotones operativos, así que decidí dividirlos en 3 bloques: reconocimiento (el pelotón de Carriers), vehículos ligeros y vehículos pesados. Antes de desplegar nada lo primero que pensé fue qué objetivo iba a capturar. Lógicamente, el más sencillo era el que estaba protegido por los dos paks; el más cercano a mis tropas. Sin embargo, en esta ocasión los dos objetivos estaban casi en línea recta, así que si veía que las cosas se ponían feas en uno, podría optar por capturar el otro.

Los vehículos ligeros (Stuart y Crusader III) los desplegué en el flanco derecho, para que se lanzasen rápidamente a capturar el objetivo. Por otra parte, los Sherman los

desplegué cubriendo el resto del área de despliegue para poder abarcar más terreno e ir moviéndolos sin apelotonamientos, y así evitar que los bombardeos de la artillería se convirtiesen en masacres.



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

TURNO 1

Británicos

Una de las mejores formas de aprovechar un HTL siendo atacante es la superioridad numérica. Para poder utilizarla de forma efectiva hay que ahorrar tiempo, de modo que en el primer turno moví los Carriers el doble, que junto a los 30cm del movimiento de reconocimiento, se quedaron a poca distancia del enemigo. El resto de vehículos los moví hacia adelante con su movimiento normal, excepto los Stuart, que movieron el doble y al ser Light Tank, su movimiento es de 80cm.

Hice una tirada para llamar a la aviación y sólo llegó un avión que tomó como objetivo a los Paks 40, el objetivo más peligroso y más sencillo relativamente de destruir, ya que son dos cañones que salvan a 5+, aunque el quid de la cuestión es impactarlos. Finalmente el avión sólo hizo una pasada de reconocimiento, puesto que no logró acertar ningún impacto.

Alemanes

Antes de comenzar la fase de movimiento se tiran los dados para ver si entran las reservas, que entrarán con un 5 ó un 6. En el primer turno sólo se tira un dado; en el segundo dos y así sucesivamente. En esta ocasión tuve suerte y logré sacar

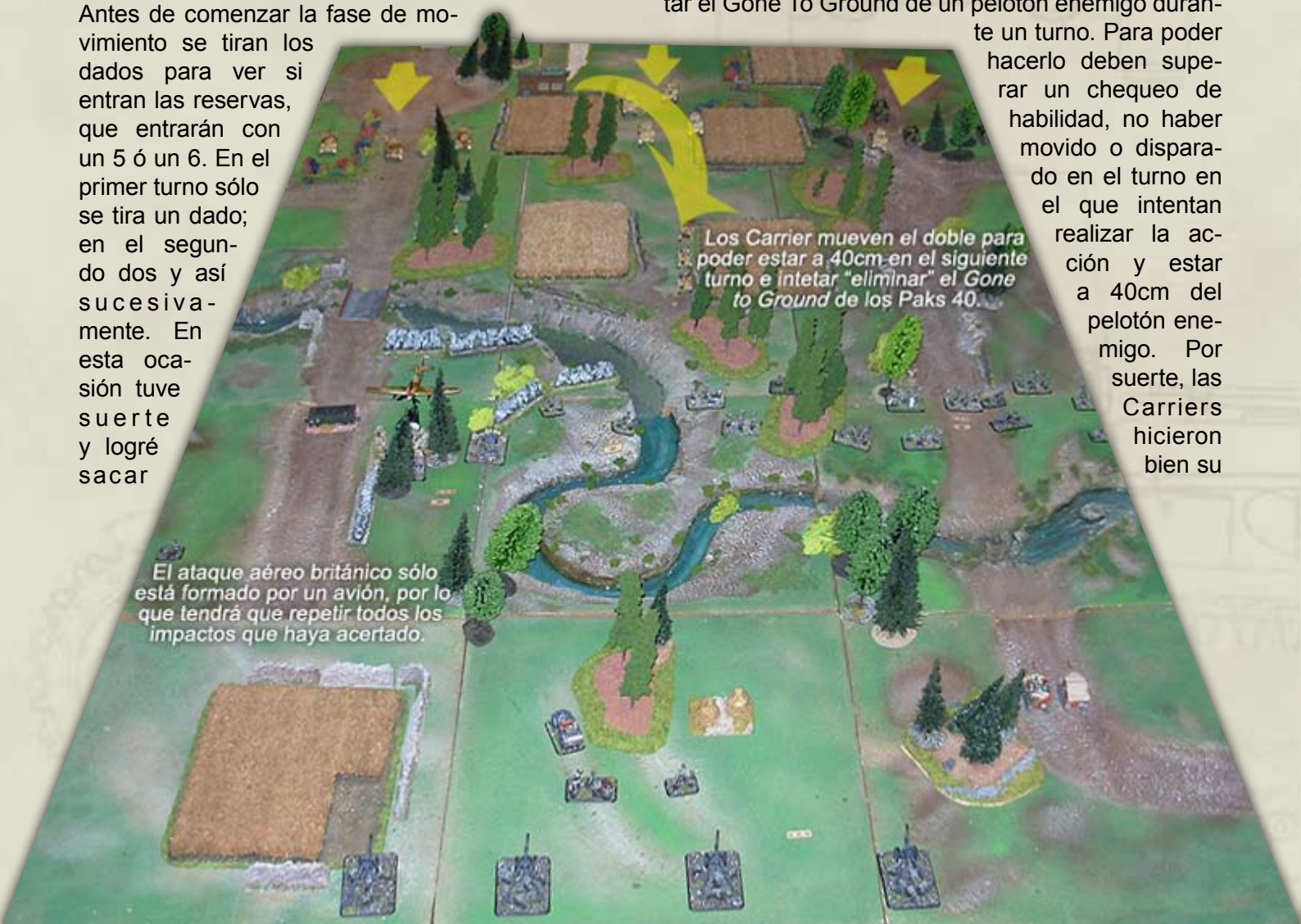
un pelotón de las reservas, los Marders, que los desplegué en el flanco derecho en dirección a un bosque cercano desde el que podían controlar la mayor parte del río.

La artillería lanzó una andanada hacia uno de los pelotones de Sherman británicos. Sólo alcanzó a dos de ellos, que sin embargo, no sufrieron daño alguno.

TURNO 2

Británicos

El tiempo apremiaba, los refuerzos alemanes estaban empezando a salir y en pocos turnos más tendría sus cazacarros – Marder y Stug F/8 – en unas buenas posiciones para destruir mis Sherman, de modo que lancé todos mis pelotones a por los Paks 40. Sin embargo, a pesar de haber movido, mis tanques estaban a más de 40cm del enemigo, por lo que no podía tomarlos como objetivos (los alemanes son veteranos (4+), estaban a más de 40cm (1+), Concealed (1+) y Gone To Ground (+1), es decir, impactaba a 7, luego no podía dispararlos), pero contaba con las Carriers, que al ser un pelotón de reconocimiento pueden quitar el Gone To Ground de un pelotón enemigo durante un turno. Para poder hacerlo deben superar un chequeo de habilidad, no haber movido o disparado en el turno en el que intentan realizar la acción y estar a 40cm del pelotón enemigo. Por suerte, las Carriers hicieron bien su



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

trabajo y lograron quitar el Gone To Ground del pelotón de Paks 40, por lo que ahora podía impactarlos con un 6.

Por otra parte, lancé a los Stuart a capturar el objetivo. Era una misión casi suicida, pero si salía bien y lograba destruir los Paks 40, tendría la partida en mi mano. Además, con la amenaza de la captura del objetivo, los Stugs F/8 no tendrían más remedio que salir para poder protegerlo, y prefería perder 150 puntos del pelotón de Stuarts que 300 de los Sherman, así que su principal objetivo era ser de cebo para los Stug F/8, más que capturar el objetivo.

En un ataque combinado, los Stuart, Crusader y Sherman abrieron fuego sobre los Paks. Sólo logré un puñado de impactos, pero uno de los Paks 40 cayó ante el fuego de mis tanques.

Finalmente la RAF hizo acto de presencia. Acudieron dos aviones al combate, tomando como objetivo el pelotón de Marder, que hizo fuego defensivo y derribó uno de los aviones. El aparato restante no logró impactar y se marchó del campo de batalla sin causar ninguna baja.


Alemanes

En esta ocasión no llegaron más refuerzos al campo de batalla. El pelotón de Marder se dirigió hacia la pro-

tección de un bosque, desde el que podían controlar el acceso del vado. Superaron el chequeo de habilidad por terreno difícil y se introdujeron en el bosque. Decidí sacar los Stug F/8 en este turno, no podía arriesgarme, ya que únicamente el pelotón de Paks 40 estaban protegiendo el objetivo, y si éstos caían, el pelotón acabaría en manos enemigas. La única solución era liberar presión del objetivo, así que saqué los Stug F/8 a 40cm de los Stuart y los dispuse para abrir fuego contra éstos. Los Stuart recibieron 3 impactos, de los cuáles sólo uno se libró de destruido y quedó bailed out (desalojado), los otros dos explotaron en dos llamaradas paralelas. Los Paks 40 abrieron fuego contra el pelotón de Crusader III, logrando destruir uno de ellos.

La artillería volvió a abrir fuego contra los pelotones de Sherman. Impactó a la primera (la artillería debe "apuntar" y "calibrar" el tiro, por lo que dispone de tres intentos para poder impactar al enemigo; a medida que se van sumando los intentos, también se suman penalizaciones para destruir los elementos enemigos) y alcanzó a tres Sherman, dejando finalmente dos bailed out (desalojados).

En la fase de asalto intenté mover los Marder hasta la linde del bosque con un Sturmtrupper, pero no lograron superar el chequeo de habilidad. Este movimiento espe-



Un pelotón de reconocimiento puede eliminar durante un turno, en el que no haya movido ni disparado, el Gone To Ground de un pelotón enemigo si está a menos de 40cm

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

cial es una de las reglas del ejército alemán, que permite a un pelotón durante la fase de asalto realizar un movimiento extra de 10cm si supera un chequeo de habilidad y no ha realizado ningún asalto.

TURNO 3

Británicos

Antes de hacer cualquier cosa, hay que resolver los vehículos que estén Bailed Out. Tenía dos Sherman y los Stuart desalojados por la artillería enemiga. Para conseguir que la tripulación se monte en el vehículo y esté operativo se debe superar un chequeo de moral. Sólo uno de los Sherman lo consiguió, los Stuarts, por otra parte, lograron continuar en la batalla al superar un chequeo de motivación y se retiraron junto a los Crusader III para ocultarse detrás de un bosque. A continuación hice una llamada a la aviación, pero fallé las tiradas. Los Stuart mantuvieron su posición para seguir siendo una amenaza a las fuerzas enemigas, ya que estaban a distancia del objetivo y protegidos por un murete, de forma que tenían cierta protección frente a los cañones enemigos y moverlos sería un gasto inútil, sin protección y reduciendo su ROF.

Los pelotones de Sherman los desplazé hacia el combate, intentando dejar algunos a una distancia mayor de 40cm para utilizar la regla especial de Fuego indirecto,


que permite a los cañones de 75mm de los Sherman repetir todos los impactos fallidos si no ha movido y está a más de 40cm del enemigo.

Las Carriers las moví a través del vado para poder ayudar en la captura del objetivo, y de paso, ametrallar e intentar pinear (acobardar) a los Paks 40 para reducir su ROF a 1, aunque si los disparaba, perdería la opción de evadirse del combate (por ser un pelotón de reconocimiento pueden evadirse del enemigo cuando éste le dispara si supera un chequeo de habilidad), así que sería una opción que decidiría más adelante en función de los pelotones enemigos que hubiese cerca del objetivo.

Los únicos disparos que hicieron los británicos fueron los Sherman, que lograron abatir el Pak 40 restante. Alemanes

Las cosas no pintaban bien, había perdido el único pelotón que protegía el objetivo al estar a 10cm de distancia de éste, por lo que me vi obligado a desplazar mis refuerzos en esa dirección. Contaba con

el pelotón de infantería que aún seguía en reservas, no quería desplazar el otro pelotón que se encontraba a la derecha, ya que tendría que atravesar el fuego cruzado de los tanques enemigos y mis propias tropas, blo-



Para capturar un objetivo un pelotón debe comenzar su turno a 10cm de éste sin que haya ningún elemento enemigo a la misma distancia del mismo y estar operativo.

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



una lluvia de impactos logró dejar dos de las Carriers Bailed Out (desalojadas) y destruir la restante.

La artillería hizo un bombardeo contra los Sherman, logrando desalojar uno de ellos.

Finalmente en la fase de asalto hice SturmTrupper con los Stugs, para tomar unas mejores posiciones de disparo

TURNO 4

Británicos

En primer lugar hice un chequeo de moral, que superé, para ver si las Carrier seguían en combate, ya que el 100% del pelotón estaba destruido al no considerarse los elementos Bailed Out como "elementos activos". Las dos Carrier restantes que estaban destruidas suponían el 100% del pelotón, luego estaba obligado a superar un chequeo de moral. Más tarde tiré para ver si conseguía recuperar los vehículos desalojados. El Sherman superó el chequeo, mientras que sólo una de las Carrier logró seguir operativa.

En esta ocasión llegaron dos aviones al combate, cuyo objetivo iban a ser los Marders.

queando su línea de visión. Por otra parte, lanzar un asalto contra sus Sherman era un suicidio, así que decidí mantenerlos en sus posiciones, con la ventaja de seguir en posiciones preparadas.

Tiré para ver las reservas que entraban y logré que entrase el resto del ejército, es decir, el pelotón de infantería y los camiones AA. Lo saqué por el flanco izquierdo y los moví al doble para que llegasen cuanto antes al objetivo. Por otra parte, re coloqué los Marder para que tuviesen mayor control del río y los Stugs F/8 los desplazé hacia delante, tratando de cubrir los dos puntos de acceso a la

otra orilla del río. Utilicé el pelotón de infantería del flanco derecho para intentar detener el avance de las Carriers. Por suerte una de las HMG estaba colocada cerca de los vehículos británicos, así que

En este turno decidí intentar ir a por todas, de modo que una vez reorganicé los pelotones de tanques ligeros, desplazé todos los pelotones hacia delante

Para capturar un objetivo, un pelotón debe estar a 10cm de él al comenzar un turno sin que haya tropas enemigas a la misma distancia del mismo



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

te, para capturar el objetivo. El Carrier que estaba operativo movió hasta el objetivo, de tal forma que estaba a menos de 10cm y en posición para poder capturarlo.

En la fase de disparo centré mis cañones en los dos pelotones de tanques enemigos: Stug F/8 y Marder. Sin embargo, ninguno de los disparos logró destruir ninguno de los vehículos, ni si quiera desalojarlos. La aviación corrió una suerte similar y se marchó del campo de batalla sin mostrar sus armas.

Alemanes

Ante el movimiento de los británicos, tenía que desplazar uno de mis pelotones para, al menos, ganar un turno y que la infantería que estaba avanzando por el flanco izquierdo pudiese proteger el objetivo. Los Stug F/8 abrieron fuego sobre el pelotón de Crusader III y los Sherman, destruyendo los dos tanques Crusader restantes del pelotón, un Sherman y desalojando otro. Los camiones antiaéreos alemanes dispararon sobre el Carrier que permanecía inmóvil en el vado, destruyéndolo, sin embargo, el pelotón de Carrier volvió a superar un chequeo de motivación y continuó en la batalla. Por otra parte, los Marder dispararon a los pelotones de los Sherman, destruyendo dos de vehículos.

Finalmente la artillería intentó, sin éxito, bombardear los pelotones de Sherman.

Una vez se ha finalizado la fase de disparo, se deben hacer todos los chequeos de motivación por los pelotones que se encuentren por debajo del 50% de sus efectivos iniciales. En esta ocasión el pelotón de Sherman había sufrido 3 bajas y el tanque restante estaba desalojado, luego el 100% del pelotón estaba destruido y debía superar un chequeo de motivación para continuar luchando, sin embargo, falló el chequeo y tuvo que abandonar la batalla.

TURNO 5

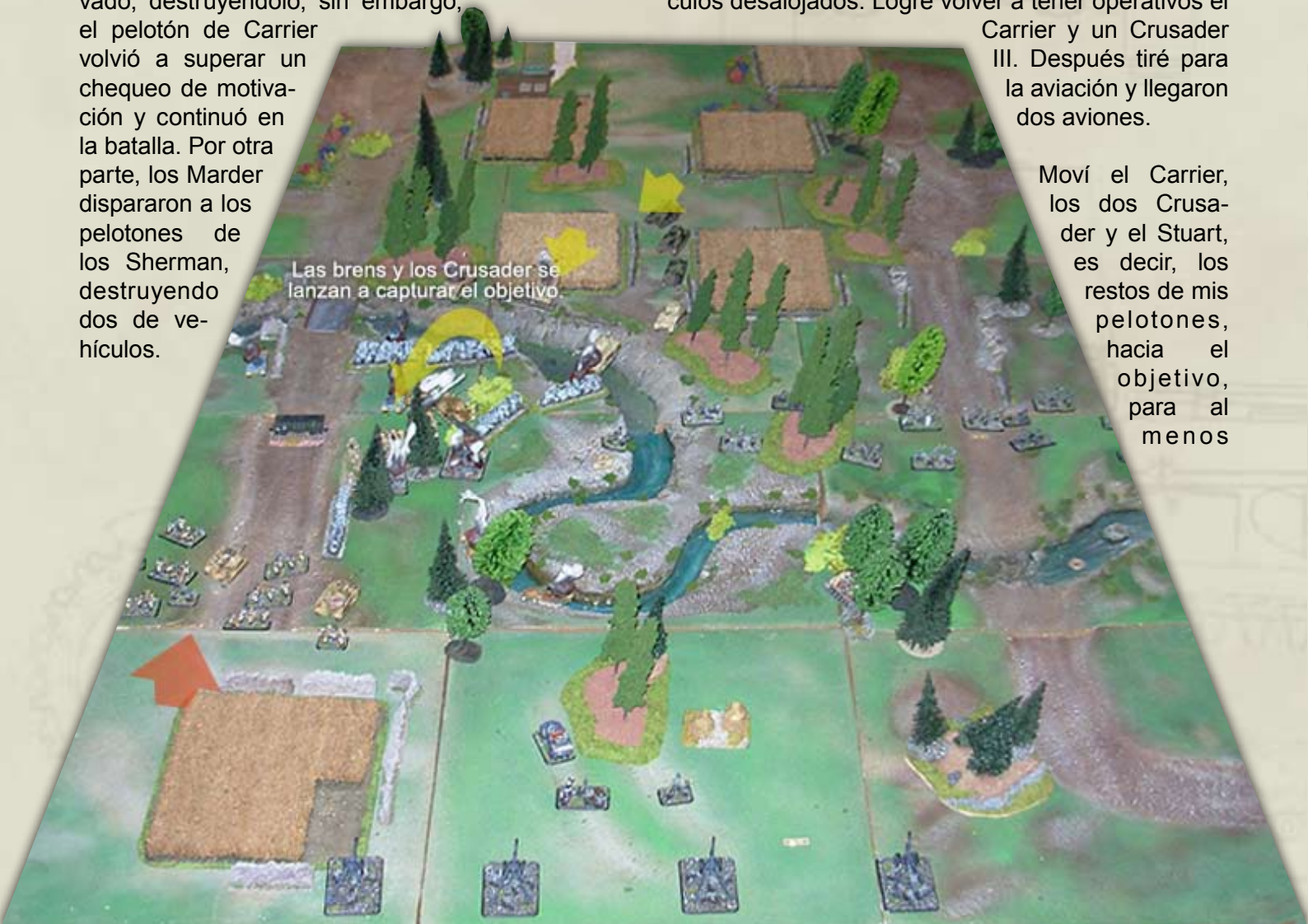
Británicos

La partida la tenía a un paso de ganarla, todo dependía de la suerte, que mis pelotones que estaban junto a los objetivos mantuviesen su posición hasta el comienzo de mi siguiente turno dependía de los dados.

En primer lugar tiré los dados para recuperar los vehículos desalojados. Logré volver a tener operativos el Carrier y un Crusader III. Después tiré para la aviación y llegaron dos aviones.

Moví el Carrier, los dos Crusader y el Stuart, es decir, los restos de mis pelotones, hacia el objetivo, para al menos

Las brens y los Crusader se lanzan a capturar el objetivo



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



tener varias posibilidades de capturarlo en caso de recibir alguna baja.

En la fase de disparo utilicé todos mis Sherman para intentar destruir los Stug F/8, la amenaza más inmediata y más peligrosa, sin embargo, no logré hacer mella en su grueso blindaje. El pelotón de Crusader abrió fuego hacia los AA enemigos, acabando con ellos.

La aviación decidí utilizarla para acabar con la amenaza más inmediata: los Stug F/8. Acerté al segundo intento y logré desalojar uno de los carros.

Alemanes

La situación era complicada. Si desplazaba los Stug F/8 para capturar el objetivo estaría frente a los caño-

nes de 3 Sherman que repetían los impactos fallidos, además, los Crusader y el Stuart se encontraban tan cerca que no les costaría flanquearme y destruirme disparando al blindaje lateral, que en el caso de los Stug F/8 es sólo 3. Para más inri no logré recuperar el Stug F/8 desalojado, así que sólo disponía de uno de ellos operativo para intentar detener el avance aliado. Desplacé el Stug F/8 hacia el frente para poder impactar al Stuart, cuidándome de que no lo vieses los Sherman. La infantería la desplazé hacia el objetivo, para que en caso de que no capturasen en ese turno los británicos el objetivo, pudiese disponer de reservas frescas para atrincherarse en sus límites.

La infantería tomó como objetivo el Carrier, a quien intentó ametrallar sin conseguir ningún resultado. Los Marder II dispararon a los Crusader, acabando con uno de ellos y desalojando el otro. El pelotón de Crusader logró superar el chequeo de motivación por estar por debajo del 50% y continuó sobre la mesa. El Stug F/8 disparó al Stuart restante, destruyéndolo. La artillería intentó bombardear, pero no logró impactar a ningún objetivo.

Finalmente la partida acabó 3:4, llevándose la victoria el ejército británico, que perdió el pelotón de Sherman y Stuart.

Los alemanes perdieron los camiones AA y el pelotón de Paks 40.



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

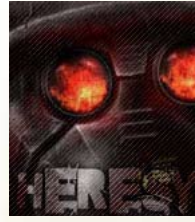


Nagash:

La partida fue dura, un escenario muy complicado. Un río en el centro limita mucho los movimientos, sobre todo si sólo disponía de 3 puntos por los que atravesarlo. Por ello decidí atacar por un único punto, centrando mis disparos en objetivos concretos. Lo más complicado era alcanzar la otra orilla sin que los Paks acabasen con la mitad de mis tanques, así que confié en la suerte y lancé a los Carrier para quitar el GtG del pelotón de Paks.

Enfrentarme frontalmente a 2 Stugs F/8 es realmente difícil, motivo por el que opté por retirar los vehículos ligeros hasta que llegasen los refuerzos, ya que sus impactos sólo acariciarían el blindaje de los cazacarros.

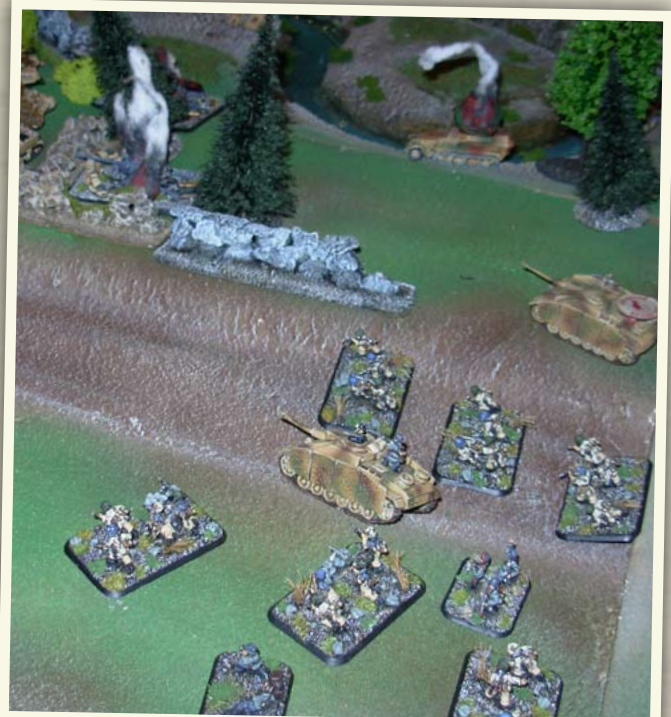
El resultado de la partida fue muy sangriento, perdí muchos vehículos, aunque estoy satisfecho con la labor de mis pelotones, que lograron aguantar en un fuego cruzado y capturar el objetivo.



Heresy:

La primera sensación que me vino a la cabeza al ver desplegado su ejército fue: "Dios mío, ¿cómo paro yo eso?", sólo contaba con dos pelotones cazacarros móviles, uno de ellos terriblemente frágil y el resto de pelotones estaba formado por cañones e infantería. Sabía que Nagash iría directo a por el objetivo más cercano, así que coloqué allí el pelotón de Paks, que me permitiría abarcar un gran arco de disparo y tomar como objetivo a sus tanques mientras avanzaba, pero tuvo mucha suerte al quitarme el GtG y con ello desbarató la defensa del flanco izquierdo, dejándola tan expuesta que no tuve más remedio que sacar los Stug F/8.

A partir del 3º turno sabía que el objetivo peligraba y no duraría mucho tiempo en mis manos, así que confié en las reservas para que lo protegiesen, sin utilizar el pelotón de infantería del flanco derecho. Si movía este pelotón hacia el objetivo dejaría ciegos a mis vehículos, que no podrían disparar a través de mis tropas, así que preferí dejarlas en sus posiciones, protegiendo así la artillería y el segundo objetivo. Si abandonaba el flanco derecho, el pelotón de Sherman de camuflaje verde y negro atravesaría mis líneas, llegando a las baterías de artillería y diezmando mis defensas.



La 352 division de infanteria de la Wehrmacht

Historia de la División y lista de ejército para Flames of War

Origen

La 352ª División fue formada en Noviembre de 1943 en Francia. Sus efectivos provenían del 916º Regimiento de Granaderos, junto a los 914º y 915º. El cuadro para la nueva División vino principalmente de la 321ª División de Infantería que había sido destrozada en el frente oriental. Un número más pequeño procedía de la 268ª División de Infantería que había desaparecido del mapa en la Batalla de Kursk en Julio de 1943. El comandante que la dirigió durante más tiempo fue el Generalleutnant Dietrich Kraiss (desde el 6 de Noviembre de 1943 hasta Julio de 1944).

La 352ª División fue la mejor división del ejército alemán durante 1944. Uno de los motivos fue su número de efectivos, ya que como resultado de las grandes pérdidas de hombres, las divisiones de infantería alemanas generalmente reducían los batallones de infantería a regimientos. La 352ª, sin embargo, mantuvo completos sus 9 batallones.

Historia

La 352ª División llegó a St.Lo, 20 millas al sudoeste de las playas, el 5 de Diciembre de 1943 para comenzar a entrenarse en tácticas anti-invasión. La División tenía una fuerza de casi 13000 hombres y buen equipamiento de combate. En Enero de 1944 la División se desplazó al norte de la costa, en un área que más tarde se conocería como la playa de Omaha. El entrenamiento se basó en operaciones de trabajo sobre la construcción de las defensas de la invasión. La División durante este tiempo estaba bajo el control

del Teniente General Kraib.

En Marzo-Junio de 1944 la 352ª División siguió entrenándose y reconstruyendo sus fuerzas. En Abril de 1944 ya había alcanzado un total de 13.228 hombres. Durante Mayo de 1944 la División dejó St.Lo y se desplazó a la costa donde la asignaron la defensa del sector Bayeux, controlando Carentan al oeste de Asnelles, 10 Km al nordeste de Bayeux.

Los primeros soldados de la 352ª División en descubrir la flota de de invasión lo hicieron a las 05:02, situados en el Widerstandnester, entre Omaha y las "playas de oro" en Port-en-Bessin. La 5ª Compañía acudió a las defensas justo en frente de los sectores denominados por los aliados como "Dog Red" y "Easy Green" y entraron en combate contra el 116th Regimiento de Infantería (29th Infantry Division) que comenzaban a avanzar hacia las playas a las 06:30. La 5ª Compañía estaba dirigida por el Oberleutnant Hahn, pero fue herido seriamente a principios del día y sustituido por el Leutnant Heinze, un veterano de 21 años de Stalingrado. La batalla en las playas se

desplazó hacia el interior y las agotadas unidades de la 352ª División realizaron numerosos contraataques y escapadas. Formigny, donde se encontraba instalado el Cuartel General del II Batallón de la 352ª cayó en manos de los americanos el 8 de Junio. Hacia el día 9 habían reducido a la 5ª Compañía a un Oficial (Heinze), un NCO y cinco Grenadiers, uno de ellos voluntario ruso. Las bajas de la 352ª División durante el Día-D ascendieron a 200 muertos, 500 heridos y 500 desaparecidos en combate. La 352ª División continuó luchando alrededor de St.Lo en Julio y hacia el final de Julio la división



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



mandante de la división, el Generalleutnant Kraib, murió en acción. El Teniente Heinze fue malherido mientras intentaba destruir un Sherman y fue evacuado a un hospital de Alemania.

Durante Agosto de 1944, los pocos supervivientes del regimiento fueron enviados a Flensburg, en Alemania del Norte, para formar de la división. Para formar la masa de la división los reemplazos fueron reclutados principalmente de la Kriegsmarine, con algo de personal de la Luftwaffe. El control superior de la División durante este periodo recayó en el Generalleutnant Kraib hasta el 2 de Agosto y más tarde al Generalmajor Von Schuckman.

La 352° Division fue combinada con la 581° Division Volksgrenadier y reconstruida como una División Volksgrenadier en Agosto-Septiembre de 1944 en el área de Schleswig-Holstein de Alemania del Norte. La 352° Volksgrenadier Division fue enviada a defender un sector del Muro

Atlántico. Al llegar a su destino se la envió de inmediato al combate como parte del 7° Ejército durante la Ofensiva de las Ardenas lanzada el 16 de Diciembre. La mayoría de los hombres provenían de la Kriegsmarine y otras unidades desbandadas, más de la mitad no tenían experiencia en combate y la edad media era de 17 años, con una semana de entrenamiento. El mando recayó sobre el Mayor-general von Schuckman hasta el día 6 de Octubre y el Oberst Erich Schmidt hasta Diciembre. Más tarde tomaría el mando el General Mayor Bazing.

Como parte del flanco sur, la 352° empujó a la 28th Infantry Division estadounidense por detrás de Diekirch, Ettelbruck y Merzig. Después de la fallida ofensiva, el regimiento se retiró lentamente hacia Alemania. La División fue otra vez reforzada, esta vez con guardia de frontera de la Volkssturm y unidades de alarma. Esto provocó que el regimiento desapareciera totalmente al convertirse en un grupo de ancianos y niños incapaces de emprender una guerra. La unidad fue dirigida por el Mayorgeneral Bazing hasta el 31 de Diciembre, que se hizo cargo el Generalmajor Von Oppen.

A partir de Marzo de 1945 la unidad fue designada de nuevo a un Kampfgruppe y luchó en Renania, al sur de Remagen. La división se rindió a las tropas francesas marroquíes en el sur de Alemania occidental en Abril de 1945. El Kampfgruppe finalmente fue destruido el 27 de Abril de 1945 mientras luchaba en el área de Aasen-Heidenhofen al este de Freiburg. La división tuvo una vida aproximadamente de 15 meses y es un claro ejemplo clásico de los regimientos

de línea de infantería de la Segunda Guerra Mundial. El mando durante este periodo lo tuvo el Generalmajor Rudolf Von Oppen, hasta el 29 de Abril de 1945, durante el cual impregno a la División con sus iniciales para los marcos de la unidad indicándolos sobre postes o vehículos de señales.



Fuentes:
<http://www.916gr.co.uk>

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



Orden de Batalla

El orden de batalla de la 352ª durante la invasión aliada era:

- * 914. Grenadier Regiment
 - 2x 15cm sIG
 - 6x 7.5cm leIG
 - 3x 7.5cm PaK 40
- * 915. Grenadier Regiment
 - 2x 15cm sIG
 - 6x 7.5cm leIG
 - 3x 7.5cm PaK 40
- * 916. Grenadier Regiment
 - 2x 15cm sIG
 - 2x 7.5cm leIG
 - 3x 7.5cm PaK 40
- * 352. Panzerjäger Abteilung
 - 14x Marder II y Marder III Panzerjägers
 - 10x StuG III ausf G
 - 9x FlaKPanzer 38 (Flak autopropulsado)
- * 352. Artillerie Regiment
 - 1-9. Batterie - 36x 10.5cm leFH 18
 - 10-12. Batterie - 12x 15cm sFH 18
- * 352. Pioniere Battalion
 - 20x Flammenwerfer
 - 6x Granatawerfer
- * 352. Fusilier Battalion (1. Kompanie disponía de bicicletas para su transporte)
- * Feld-Ersatz Battalion
 - 6x 8cm Granatawerfer 34
 - 1x 5cm PaK 38
 - 1x 7.5cm PaK
 - 1x 10.5cm FeldHaubitze
 - 1x Infanterie Geschütz
 - 2x Flammenwerfer
- * Tropas de señales y abastecimiento

352º Division de Infanterie del Wehrmacht

HEADQUARTER

Company HQ: 40 pts

COMBAT PLATOON

- Grenadier Platoon
- (3 Squads + pznacker): 160 pts
- Grenadier Platoon
- (3 Squads + pznacker): 160 pts
- Grenadier Platoon
- (2 Squads + pznacker): 110 pts

WEAPONS PLATOON

- 1 squad de MG38: 85 pts

SUPPORT PLATOON

- 2 Stug G F/8: 355 pts
- 2 Marder II: 225 pts
- 3 pak 38 7.5cm: 145 pts
- 2 Baterias 10.5cm leFH18: 215 pts

Total: 1500 pts



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



Ostfront II

Lo que Battlefront no te ha querido contar

A principio de 1942 aproximadamente una cuarta parte del total de divisiones que combatían contra el Ejército Rojo en la Unión Soviética estaban formadas por países aliados de la Alemania Nacional Socialista. Las razones por la que países tan diversos (la democrata Finlandia, la Monarquía Rumana, una dictadura como Croacia...) combatían por Hitler en su cruzada contra el bolchevismo son muy variadas: desde la venganza finesa al expansionismo rumano, pasando por la sumisión italiana.

En este artículo vamos a profundizar un poco en la historia de las naciones del centro y este de Europa

que en mayor o menor medida y de buena o mala manera apoyaron el esfuerzo bélico alemán.

Todos los países ocupados por Alemania durante la Segunda Guerra Mundial dieron unidades (frecuentemente de las SS) que contribuyeron en la guerra. A ellos se les suman los países que voluntariamente se unieron al Eje (como Hungría y Rumania). En estos casos solo prestaremos atención a los huecos historiográficos dejados por BattleFront en sus publicaciones, y daremos algunas ideas para crear una fuerza alemana o aliada "distinta".



Bulgaria

País eslavo y con fuertes tradiciones pro-rusas se convirtió en enemigo de la Unión Soviética ante el temor al expansionismo comunista y Stalinista. El gobierno pro-alemán del Zar Boris se alió en un pacto secreto con la Alemania de Hitler a finales de 1940. Se permitió el paso de unidades alemanas para su ataque a Yugoslavia a mediados de 1941. Como recompensa a los servicios prestados en esta campaña Bulgaria adquirió 50.000 km,s cuadrados de nuevos territorios griegos y yugoslavos. Aunque se negó a unirse a la invasión de la Unión Soviética el gobierno búlgaro envió 7 divisiones de infantería (de un total de 21) con misiones antipartisanas en Yugoslavia. Con su ancestral rivalidad contra los griegos y yugoslavos y el temor a los turcos, los búlgaros fueron los aliados de Alemania más eficaces en los Balcanes. Aunque dotadas con equipo y armamento obsoleto e incapaces de enfrentarse contra un ejército moderno, las tropas búlgaras fueron un eficaz arma antiguerrillera. Su resistencia y brutalidad fueron el temor de sus enemigos de tal manera que en las zonas controladas por las divisiones búlgaras los movimientos guerrilleros fueron mantenidos al mínimo.

El Ejército Búlgaro inicio un programa de rearme a partir de 1943, incluyendo el envío por parte de Alemania de 300 carros de combates y blindados. Muchos eran despojos del botín de guerra (carros franceses R-35 y checos Pz 35) pero también se recibieron 97 Panzer IVH y 55 STUG III. Con estas fuerzas se creó un batallón blindado, el mejor dotado de medios materiales y humanos de todo el ejército.



La cambiante suerte de Alemania en la guerra hizo recelar a sus aliados. Las fuerzas comunistas búlgaras tenían una amplia base social, y con la muerte del Zar Boris (9 de septiembre de 1944) y mediado un golpe de estado, se hacen con el poder, formando gobierno el Frente Socialista de la Madre Patria de Gerogii Dimitrov. En seguida el antiguo Ejército Búlgaro es purgado de elementos monárquicos y se forma un nuevo Ejército Popular. Mientras las fuerzas búlgaras en Yugoslavia y Grecia expulsan a las tropas del Eje de los Balcanes se forma el 1º Ejército, con siete divisiones de infantería y varios regimientos independientes (y el batallón de carros), con la misión de combatir a los alemanes en Rumania y Checoslovaquia. Dicho ejército entra en Austria y enlaza con las fuerzas británicas el 13 de mayo de 1945.



Como recompensa a su contribución militar las fuerzas soviéticas del 1º Frente Ucraniano entregan 15 carros Panther a sus aliados búlgaros, quedando la duda si se llegaron a emplear en combate. 31.910 bajas sufrieron los búlgaros en su apoyo a los soviéticos, por 1.000 en su etapa pro alemana.



Búlgaros en Flames of War: debido a su carácter e instrucción se pueden representar las tropas búlgaras aliadas a Alemania con las listas de ejército de unidades rumanas del Ostfront, incluyendo sus carros de combate. Tras su cambio de bando se utilizaran las listas soviéticas del Festung Europa, limitando los siguientes apoyos: Guards Heavy Mortar (Katyuskas), Heavy Tank Company y Flamme Tank Company. Los carros de las Tank Company solo pueden ser T-34/85 (los mas parecidos en estadísticas al PzIVH).

El uniforme búlgaro era idéntico (color y corte) al soviético, excepción hecha del casco búlgaro modelo M-36, más parecido al rumano que al soviético o al alemán. Los carros búlgaros en su etapa pro alemana tenían unos sencillo esquemas de pintura, el dunkel-gelb sin mimetizar. Tras su incorporación a la orbita soviética se pintaron de verde ruso, con grandes aspas negras y blancas para evitar el fuego amigo.



Yugoslavia

Tras la Primera Guerra Mundial los vencedores crean un estado que trata de aglutinar a los pequeños pueblos balcánicos, los eslavos del Sur (Yugo significa Sur). Croacia, Serbia, Montenegro, Eslovenia y Bosnia se aglutinan en una sola monarquía artificial. Los distintos gobiernos de posguerra emprenden la imposible tarea de unificar el país, siempre bajo la constante amenaza de la secesión. Neutral al principio de la Segunda Guerra Mundial, a comienzos de 1941 el Príncipe Regente Pablo emprende una alianza militar con Alemania. Sin embargo un golpe de estado de carácter serbio se hace con el poder. Los serbios, pro-rusos y aliados de las potencias occidentales en la Primera Guerra Mundial quieren una alianza con las potencias Aliadas. Alemania, ante el temor de dejar su 12º Ejército con su flanco al descubierto, emprende unas campañas relámpago de conquista. En 12 días Yugoslavia es ocupada ante la resistencia de los serbios, la pasividad de los bosnios y la ayuda de los croatas, que ven posible formar un estado propio.

Yugoslavia volverá a renacer de la mano de comunistas y serbios tras la Segunda Guerra Mundial, para volver a desintegrarse como nación en los años 90. Búlgaro es purgado de elementos monárquicos y se forma un nuevo Ejército Popular.



Mientras las fuerzas búlgaras en Yugoslavia y Grecia expulsan a las tropas del Eje de los Balcanes se forma el 1º Ejército, con siete divisiones de infantería y varios regimientos independientes (y el batallón de carros), con la misión de combatir a los alemanes en Rumania y Checoslovaquia. Dicho ejército entra en Austria y enlaza con las fuerzas británicas el 13 de mayo de 1945.





Serbia

Cercanos en lo cultural y político a los rusos, los serbios resisten sin fortuna la invasión alemana. Una vez consumada empiezan las rivalidades entre los pueblos que forman Yugoslavia. La parte serbia del país fue tratada como zona ocupada, formándose pequeñas unidades de seguridad formadas por anticomunista, fieles a los alemanes. Por otra parte surgió el movimiento ultra nacionalista serbio *Chetnik* del Coronel Mihailvic (a veces aliado y otras enfrentado a los alemanes), y por otra la guerrilla comunista del croata Josip Broz Tito. Los serbios mayoritariamente apoyaron el movimiento comunista de Tito, alejándose del movimiento Chetnik hacia el final de la guerra. 10.000 rusos blancos, enemigos en la Revolución a los comunistas y emigrados a los Balcanes en los años 20 y 30, formaron parte de cuerpos de seguridad pro alemanes, si bien su influencia en el conflicto fue mínima.

Ejército Popular de Liberación (Narodno-oslobodilačka)

La principal oposición a la ocupación de los Balcanes por parte del Eje vino de la mano de los comunistas yugoslavos, con su líder el Mariscal Tito a la cabeza. Con la invasión de la Unión Soviética son miles los yugoslavos que se unen a las filas partisanas, formándose las primeras Brigadas Proletarias, que más tarde confluirían en un verdadero Ejército Popular por la Liberación y la Separación Partisana de Yugoslavia. Tito formó divisiones de infantería y al final de la contienda contaba con cuatro ejércitos, organizados de manera similar a sus aliados soviéticos. Desde la conferencia de Yalta todo el apoyo de las potencias occidentales se trasladó del movimiento Chetnik a los partisanos de Tito, que iniciaron una feroz campaña de

liberación. Las fuerzas de Tito fueron el único movimiento de liberación nacional que consiguió expulsar del país completamente a los alemanes, pues cuando los soviéticos entran en Yugoslavia los partisanos ya han acabado con el resto de fuerzas ocupantes.

Partisanos yugoslavos en Flames of War:

Las tropas partisanas deben seguir las listas de ejército de middle y late de las fuerzas soviéticas, uniformados de manera similar a los partisanos de BattleFront:

<http://www.battlefront.co.nz/Article.asp?ArticleID=1122>

En el periodo tardío se puede utilizar un Strelkovy Batalion, pero sin apoyo de ningún tipo de carro de combate.



Croacia

Tras la desmembración del estado Yugoslavo y su ejército se crea la nación Croata el 10 de abril de 1941. La nueva nación se debate entre las esferas de influencia alemana y la italiana, de tal forma que además de un ejército nacional se forman dos legiones (regimientos) para servir al Eje: una de Camisas Negras (pro italianos) y otra Legión Croato-Alemana.

Ambas unidades fueron destruidas en Stalingrado y en la campaña del Don, aunque combatieron eficazmente. El Ejército Nacional Croata se utiliza en misiones antipartisanas en los Balcanes, si bien su moral y rendimiento serán muy bajos; los propios Ustachas les llaman el Tren Logístico de los Partisanos (Tito llegará a decir: "nosotros capturamos a los milicianos croatas, les desarmamos, les desnudamos y les dejamos en libertad para que vuelvan a ser armados, vestidos y capturados otra vez."). Al margen de las fuerzas armadas se sitúa el movimiento fascista y



paramilitar croata, los Ustachas. De ellos surge una milicia motivada pero mal instruida, feroz en su odio contra los partisanos y los serbios.

La actividad guerrillera es fuerte en el Norte de Croacia y en toda Bosnia, obligando a los croatas a retirarse a los núcleos urbanos. En 1944 las sucesivas derrotas alemanas y el avance de las fuerzas de Tito obligan a la disolución del Ejército Croata, absorbido por los Ustachas. La nueva fuerza resultante, dirigida por el líder Ustacha Ante Pavlic, llegara a disponer de 17 divisiones de infantería pero solo una de ellas será efectiva: la División de Asalto.

Croatas en Flames of War:

Las fuerzas armadas croatas, de baja moral e instrucción, tienen difícil traslación a las listas de BF. Únicamente eligiendo una compañía de infantería rumana, sin apoyos blindados, se puede representar las mejores unidades. Para la Legión Croata-alemana y la Legión de Camisas Negras se utilizaran los briefings de mid war de alemanes (en este caso elegiremos una compañía de la Luftwaffe) e italianos (ambos en el Ostfront) respectivamente. El equipamiento y uniformidad corresponde con el de los ejércitos anfitriónes.

Únicamente en los cascos se pueden emplear emblemas evidentemente croatas, como es el escudo nacional, un damero con cuadros rojos y blancos, que sin duda pondrá a prueba las habilidades pictóricas de quienes lo intenten representar.

Para la Storm Division se utilizara la lista de ejército de Festung Europa, eliminando la posibilidad de contar con carros o cazacarros pesados.



Eslovaquia

La invasión de la región checoslovaca de los Sudetes por parte de Alemania en 1938 fue observada con parsimonia por las potencias occidentales. A pesar de las promesas de ayuda de Chamberlain ni Gran Bretaña ni Francia cumplieron sus compromisos y dejaron que Hitler anexionara en marzo de 1939 toda Checoslovaquia a su naciente III Reich. Los nacionalistas eslovenos, que habían provocado la intervención alemana, crearon su propio estado nacional Eslovaco bajo protección alemana. La parte checa del país paso directamente a depender del gobierno alemán. El poderoso ejército checoslovaco (de 35 divisiones) fue disuelto y es su lugar el nuevo líder eslovaco, Josef Tiso, creo un pequeño ejército de tres divisiones y una guardia paramilitar, la Guardia Hinka, a imitación de las Waffen SS.

El nuevo estado eslovaco apoyo sin concesiones a Hitler desde el primer momento. Una división eslovaca invadió Polonia con el resto de fuerzas alemanas y otras dos realizaron labores de ocupación tras su conquista. Para la invasión de la Unión Soviética Tiso envió dos divisiones y una Brigada Móvil, siendo el primer contingente aliado alemán en entrar en liza.

Estas fuerzas fueron reorganizadas en agosto como dos divisiones: una Móvil, con tareas ofensivas, y otra de Seguridad, con labores antipartisanas. Los años de guerra, las bajas y las rotaciones de personal fueron minando la capacidad de las tropas, de tal manera que las dos divisiones eslovacas fueron reconvertidas en 1944 en dos Brigadas de Construcción, con misiones de segunda línea.

Con los soviéticos a las puertas de Eslovaquia el movimiento partisano comunista (muy fuerte en la parte checa) trata de hacerse con el control del país, apoyado por la Brigada Aerotransportada Checa bajo mando soviético. El Ejército Eslovaco es disuelto por los alemanes y solo queda la Guardia Hinka y un puñado de leales, incapaces de oponerse a la ocupación soviética.

Eslovacos en Flames of War:

BattleFront dispone de una lista de ejército descargable desde su pagina web, con lo cual se pueden representar las unidades eslovacas sin ningún problema:

<http://www.battlefront.co.nz/documents/Slovak%20Fast%20Division.pdf>





Albania

El Ejército Real Albanés fue disuelto tras la ocupación italiana el 7 de abril de 1939. Varios miles de albaneses se alistaron en las unidades regulares italianas, pero numerosos más se unieron a la guerrilla pro-comunista y anti-alemana. Un movimiento nacionalista, anticomunista y antimonárquico, el Balli Kombetar, surgió en 1942 para oponerse a los alemanes. Sin embargo dicho movimiento cambió de

bando ante el avance de los comunistas. Para finales de 1944 los alemanes evacuaron la mayor parte del país, que quedó bajo control socialista (comunista) con apoyo británico.

Albaneses en Flames of War.

Para las fuerzas guerrilleras se puede utilizar la lista de ejército de partisanos de BattleFront, mientras que para las unidades pro-italianas se utilizaría la lista de ejército de ese país, pero sin posibilidad de apoyos blindados.



Polonia

El 1 de septiembre de 1939 el Ejército Alemán invadía Polonia, dando comienzo la Segunda Guerra Mundial. Tres semanas después, y en cumplimiento de un pacto secreto, el Ejército Rojo invadía y ocupaba la parte oriental de Polonia. El Ejército Polaco, modelado al estilo del Ejército Francés, luchó con valor, pero falto de armas y tácticas modernas, fue derrotado en 40 días, cuando los planes defensivos de preguerra preveían una resistencia de 6 meses. A partir de ese momento la nación, dividida entre rusos y alemanes, fue sometida a los rigores de la ocupación. El fuerte deseo de independencia polaca, unido a la crueldad de la ocupación, dio lugar a la creación de un fuerte espíritu guerrillero. Partisanos judíos, comunistas y nacionalistas se opusieron a la ocupación, emprendiendo una cruenta y dramática lucha de guerrillas. Durante años la resistencia mató y murió; alrededor de 100 personas perdían la vida diariamente (el movimiento resistente francés fue una anécdota al lado de dichas cifras); en 1943 los partisanos judíos fueron aplastados con el cierre del gheto de Varsovia. En julio de 1944 el Ejército Nacional Polaco (guerrilleros de corte nacionalista) fue destruido tras el fallido levantamiento de Varsovia. Sólomente el movimiento comunista, apoyado por los soviéticos, quedó como fuerza opositora al final de la guerra, controlando el país en la posguerra.

Más de medio millón de polacos terminaron la guerra combatiendo en unidades regulares dentro de los ejércitos aliados. 200.000 polacos lucharon encuadrados en el Ejército Británico, mientras que otros 300.000 lo hicieron en los dos Ejércitos con que contó el LWP (Ejército Popular Polaco), que desde 1944



combatió bajo bandera soviética.

La nación polaca sufrió la tasa porcentual más alta de muertos en la II Guerra Mundial (no de víctimas totales, que corresponde a China). Casi 6.000.000 de polacos murieron en la II Guerra mundial, solo el

10% de ellos eran combatientes. Polonia tiene la distinción de ser la única nación ocupada por Alemania que no creó ninguna unidad militar colaboracionista, algo que no pueden decir países como Francia, Noruega o Dinamarca.

Polacos en Flames of War:

Sin duda el Ejército Polaco será uno de los más demandados cuando se juegue el periodo temprano de la guerra (early). Hasta entonces, los jugadores polacos tendrán que contentarse con el briefing oficial de polacos en Italia para late. Los que quieran recrear tropas pro comunistas pueden hacerlo mediante el Ostfront para middle (1ª División de infantería Polaca, Tadeus Maziodescku). Para late se puede utilizar el Festung Europa, pues los polacos dispusieron de todo el arsenal del Ejército Rojo (incluyendo el carro pesado Josef Stalin). Las miniaturas se corresponden con las del Ejército Soviético, si bien pintadas con un color verde-grisáceo. En el frontal del casco era común llevar pintada el águila nacional polaca.

Los distintos ejércitos guerrilleros pueden ser representados como el resto de partisanos.



Países bálticos



Independientes tras la I Guerra Mundial, Letonia, Estonia y Lituania perdieron su independencia en 1940, absorbidas sin lucha por la Unión Soviética. Con la invasión alemana las naciones bálticas recuperaron cierta autonomía, aunque también sufrieron los desmanes de la ocu-

pación. Se formaron algunas unidades nacionales pro alemanas, mientras los comunistas organizaron alguna unidad de voluntarios y de partisanos. Tras el final de la guerra las tres naciones se incorporaron a la URSS, si bien existieron grupos armados resistentes hasta los años 50. Con la disolución de la URSS los estados bálticos recobraron su independencia en los años 90.

Se formaron varias unidades bálticas de infantería de las Waffen SS, incluyendo dos divisiones letonas (15 y 19 .Waffen-Grenadier-Division der SS).

Rusia y ucrania



Miles de rusos y ucranianos anticomunistas se unieron a las filas del Eje. Con ellos se formaron varias unidades, aparte de los voluntarios (Hiwis) que sirvieron dentro de unidades regulares alemanas, al principio con misiones logísticas pero en ocasiones de combate. El contingente de rusos bajo bandera alemana más famosos fue el formado por el RONA, o Ejército Nacional Ruso, bajo el mando del ex-general soviético Vlassov (de ahí el sobrenombre de Vlasovitas para sus tropas). Con dos divisiones de muy

baja calidad los rusos anticomunistas contribuyeron en los dos últimos años de guerra a la defensa del Reich. En las Waffen SS se formaron dos Divisiones de Granaderos, la 29 y la 30. Con voluntarios ucranianos se creó la 14 Waffen-Grenadier-Division der SS (ukrainische Nr.1).



Otras naciones

La contribución de los países europeos occidentales no fue una mera anécdota. Se ha calculado que medio millón de combatientes vinieron de España, Francia, Holanda, Bélgica, Dinamarca y Noruega, además de contingentes anecdóticos británicos e hindúes. La mayoría de estas tropas formaron unidades en el seno de las Waffen SS: los contingentes belgas en la Brigada (y posteriormente 28 División) "Wallonien", la 33.Waffen-Grenadier-Division der SS "Charlemagne" (französische Nr. 1) con franceses; los holandeses se agruparon en la 34.SS-Freiwilligen-Grenadier-Division "Landstorm Nederland" ; mientras que los nórdicos formaron parte de la 5.SS-Panzer-Division "Wiking" y de la 11.SS-Panzergranadier-Freiwilligen-Division "Nordland".





Batallones de esquiadores soviéticos

Reglas para Flames of War

Las Batallones de esquiadores del Ejército Rojo tienen una fácil representación en Flames of War. Para reflejar el superior adiestramiento y el alto rendimiento en combate se deberá elegir un *Guardeyskiy Strelkovy Batalon* (Guards Rifle Battalion), con la reducción en puntos habitual y el aumento del grado de experiencia a *Trained*. Las opciones de *Combat*, *Weapons* y *Support Platoons* permanecen como viene indicado en el *Ostfront*.

Sin embargo para reflejar la naturaleza móvil de las unidades de esquiadores, y los apoyos reales que tenían en sus operaciones militares, los apoyos de *Corps Support* deben estar limitados en los siguientes términos:

- No se puede incluir *Anti-aircraft Company*
- Solo se puede elegir una *Assault Gun Company*
- No se pueden utilizar *Guards Heavy Tank* ni *Heavy Assault Companies*
- El *Tank Destruction Company* no puede ser mejorado con 85mm obr 1939 guns.

Ejemplo de una lista de Ejército de Esquiadores a 1500 puntos (Guardias):

1° Лыжа батальон, 52° бригада
(1° Batallón de Esquiadores de la 52° Brigada) *Fearless Trained*

HEADQUARTERS

- *Battalion HQ*: 25 pts.

COMBAT PLATOONS

- 2 *Strelkovy Companies* (Rifle/MG y *Komissar*): 580 pts.

WEAPONS PLATOONS

- *Scout Platoon* (2 squads): 125 puntos
- *Anti Tank Company* (2 platoon, obr 1942, *Komissar*): 105 puntos
- *Heavy Mortar Company* (2 platoons, observer team, *komissar*): 170 puntos

SUPPORT PLATOONS

- *Flame-thrower Platoon* (2 sections): 160 puntos

Regla no Oficial

Para reflejar el uso del esquí en sus desplazamientos sobre terreno nevado, se pueden equipar las *Strelkovy* y *SMG Companies* y los *Scout Platoon* con esquíes por +5 puntos el platoon.

Los equipos de infantería y cañones *man-packed* de un *Strelkovy*, *SMG* y *Scout Platoon* de un Batallón de Guardias dotados de esquíes tratan el terreno de nieve profunda como campo a través (*cross country terrain*), permitiendo moverse *At the Double*.



Guardias rojo lanzándose al asalto



Panzer Tankovy Batalion

Tanques alemanes al servicio del ejército aliado

¿Cuántas veces se han enfrentado dos Panzer-Kompanie en una partida? ¿Nunca has querido que tus soviéticos tengan el movimiento Stormtruppen? ¿pueden tener mis PzIV un trasfondo comunista?

Uno de los hechos desconocidos de la Segunda Guerra Mundial es el uso masivo de carros PzIV, cañones de asalto StugIII e incluso Panther contra los alemanes. El Ejército Popular Búlgaro, creado en agosto de 1944 tras la entrada en guerra de Bulgaria contra Alemania, alineo en combate un batallón blindado (Tank Drujina) utilizando el material y entrenamiento proporcionado por los alemanes durante los años 1941-44.

Bulgaria había recibido un total de 97 PzIVH, 33 Stug III y 20 vehículos de reconocimiento Sdkfz 222. a estos vehículos acorazados se le sumaban importantes partidas de cañones anticarro y de campaña, incluso antiaéreos (si bien estos últimos en muy escaso número). Con estos materiales se dotó a una brigada acorazada, en base al batallón blindado y dos de infantería.

El batallón, encuadrado en el 1º Ejército, combatió en el flanco sur del 1º Frente Ucraniano, entrando en Hungría, Eslovenia y Cro-



Stug III del ejército búlgaro

acia, finalizando la guerra en Austria. Durante su estancia en el frente es indudable que se enfrentó a los PzIV (esta vez tripulados por alemanes) del 2º Ejército Panzer. A finales de abril de 45 el batallón recibió 15 carros Panther, proporcionados por los soviéticos como recompensa la contribución de guerra de las fuerzas acorazadas búlgaras.

Para representar este batallón o para poder proporcionar un trasfondo histórico al enfrentamiento entre dos compañías acorazadas alemanas se pueden hacer dos cosas:

- Utilizar los medios y miniaturas alemanas representando las tropas búlgaras históricas o....
- Utilizar los medios y miniaturas soviéticas, haciendo notar que o bien se usan carros alemanes pintados como búlgaros o carros soviéticos utilizando las estadísticas de los tank teams alemanes (es decir, juego con un T-34 pero indico a mi contrario que es un PzIVH).

Panzer Kompanie (como Tank Drujina)

La motivación y experiencia de las fuerzas alemanas a primera vista parece demasiado alta para las tropas búlgaras, sin embargo el batallón de carros fue instruido por oficiales alemanes, alcanzando un elevado grado de competencia táctica.

Los únicos carros que se pueden utilizar para la Panzer Kompanie búlgara son PzIVH o STUG III. No se pueden elegir como apoyos ninguna unidad de artillería autopropulsada y los únicos vehículos de





reconocimiento que se pueden usar son los Sdkfz 222. No se pueden usar ningún tipo de unidad sobre semiorugas, y los panzergranaderos deben ir obligatoriamente sobre camiones.

Tankovy Batalion (como Tank Drujina)

En este caso la motivación y experiencia de las unidades parece más adecuada (confident trained), así como las reglas especiales. Es recomendable emplear las compañías de carros de únicamente 5 T-34/85, siendo este vehículo el de características más similares al PzIVH de los incluidos en el arsenal soviético.

Pintando búlgaros

En cuanto a los vehículos de combate en su etapa como país del Eje se utilizaron pinturas procedentes de Alemania, dando lugar a acabados de Dunkelgelb liso. Con la incorporación al bando aliado los vehículos podían ser presa fácil de la artillería contracarro soviética, por lo que se decidió pintarlos según el modo de sus nuevos aliados. A este verde soviético se le solían añadir grandes aspas negras o blancas como señal de identificación. Algunos carros, con la precipitación del cambio de alianzas entraron en combate con el color alemán, al que lógicamente también se sobrepusieron las men-

cionadas aspas.

El uniforme de la infantería búlgara era muy similar al de la soviética, tanto en corte como en color. La diferencia más notable se corresponde al del modelo de casco, parecido al rumano. Para la infantería podemos utilizar las miniaturas soviéticas y pintarlas como si correspondieran a esa nacionalidad. Para las armas de apoyo y anticarro también podemos utilizar soviéticos, aunque utilizar PaK 36 o 38 con tripulaciones soviéticas también es una opción histórica viable



Soldados búlgaros con prisioneros alemanes



Panzerkampfwagen III

Nacionalidad: Alemania

Tripulacion: 5

Armamento: Como en la mayoría de tanques y demas vehiculos militares, el Panzer III conocio distintos modelos en los cuales el armamento variaba con respecto al primer modelo:

- En los modelos Ausf A, B, C y D, el Panzer III contaba con un canon KwK L/45 de 3,7 cm, junto con dos MG s 34 de 7,92 mm coaxiales en el armamento principal, y una MG 34 mas en el casco.
- En los modelos Ausf E, F, G y H, el canon principal fue reemplazado por un KwK 39 L/42 de 5 cm y una sola MG 34 de 7,92 mm en el armamento principal, junto con otra MG 34 en el casco.
- En los modelos Ausf J y L, se disponia de un canon KwK 39 L/60 de 5 cm y una MG 34 de 7,92 mm como armamento principal, y otra MG 34 en el casco.
- Finalmente en los modelos Ausf M y N, en los cuales el canon principal era el KwK L/24 de 7,5 cm, junto con dos MG s 34, una como armamento principal y la otra en el casco.

Blindaje: Al igual que el armamento, el blindaje de un tanque varia segun el modelo, pero ademas, el blindaje no es igual

en todos los puntos del tanque, siendo siempre la zona frontal de este la que acumula mayor espesor de proteccion y la parte posterior la mas vulnerable a los ataques.

- En los modelos Ausf A, B y C, el blindaje maximo era de 90 mm y el minimo de 14 mm

- Los modelos del D al G, contaban con 90 mm como maximo y 30 mm de minimo, por tanto en estos el blindaje minimo aumentaba considerablemente.

- En los modelos comprendidos entre el Ausf H y el Ausf N, el blindaje minimo se mantiene en los 30 mm, pero el maximo pasa a rondar los 80 mm, pero disponia de un armazon mas grande y de una plancha adicional de blindaje.

Peso: Al ir aumentando los blindajes y cambiar otras características del tanque, el peso inicial, que rondaba los 15.000 Kg, iria aumentando hasta llegar a los 22.000 Kg aproximadamente.

Otras características técnicas: La velocidad variaba en algunos modelos, pero se encontraba entre los 30 y 40 Km/h en superficies como caminos y carreteras, campo a través la velocidad se ve reducida a unos 20 Km/h aproximadamente pero basicamente dependia del terreno por el cual rodaba el tanque. El alcance operativo del Panzer III era aproximadamente de 150 a unos 175 Km, dependiendo del modelo y otros factores. El Panzer III era capaz de atravesar una trinchera de algo mas de 2 metros y superar obstaculos verticales de 0,6 metros.



Breve historia del PzKpfw III

En 1935 Alemania ya había acumulado experiencia con tanques pequeños y ligeros y empezaba a ser momento de comenzar a preparar modelos superiores.

El objetivo principal era conformar unas fuerzas blindadas que dispusieran principalmente de dos modelos de tanques: un primer modelo equipado con un cañón rápido antitanque y metralletas de apoyo, y un segundo modelo con un cañón de gran calibre que pudiese disparar el potente proyectil HE. El PzKpfw III era el primero de estos dos modelos (siendo el IV el segundo). Los primeros prototipos del tanque comenzaron a salir de fabrica en 1936, los primeros modelos (del A al D) se fabricaron en pequeñas cantidades para poner a prueba sus diseños. Seria el Ausf E el primer modelo que empezaría a fabricarse en serie y en 1939 se conocería como el Panzerkampfwagen III de 3,7 cm (o SdKfz 141). Las diferentes empresas que se harían cargo de su producción no tenían experiencia en la fabricación de tanques de combate, y esto produjo bastantes problemas y contratiempos.

Durante la invasión de Polonia por parte de Alemania, casi cien de estos tanques (modelo Ausf E) formaron parte de las fuerzas de invasión y alrededor de 350 en la posterior invasión de Francia. Así pues el Panzer III se convertía en la imagen de las divisiones acorazadas alemanas. Tanto en la batalla de Francia como en las campañas del desierto el cañón



Panzer III del Afrika korps en movimiento

de 3,7 con el que estaba armado el Panzer III, demostró no ser suficientemente potente para atravesar el blindaje de los tanques británicos, por este motivo comenzó a instalar el cañón de 5 cm que aunque era mas lento podía disparar proyectiles HE. Pero además de la falta de potencia de fuego se comprobó que el blindaje apenas era capaz de resistir a los cañones enemigos de 2 cm, y por tanto se paso a solucionar este problema, y en modelos posteriores como en el Ausf H se acoplo un blindaje adicional, esto hizo que se tuviera que aumentar la anchura de las cadenas para soportar el nuevo peso. Aparte de estas mejoras, se llevaron a cabo algunas mas para mejorar el rendimiento y efectividad del tanque, tanto en los nuevos modelos como en algunos modelos mas viejos.

En 1941 el numero de estos tanques era muy superior al de las primeras campañas, rondaban los 1500 efectivos, muchos de estos formarían parte en fuerza de invasión de la Unión Soviética, donde en general dieron muy buenos resultados. Con la aparición de nuevos tanques soviéticos como el famoso T-34 y el Kv-I, el panzer III quedo anticuado y tuvo serios problemas para enfrentarse a estos, de todas formas y pese a las dificultades el panzer III consiguio seguir operativo gracias a sucesivas mejoras y llego a sobrevivir hasta 1943, año en el cual tras la batalla de Kursk, donde fue practicamente aniquilado, la producción del Panzer III ceso y su chasis fue empleado en la fabricación de cañones de asalto hasta el final de la guerra.



Panzer III del Afrika korps

De Jatkosota a Lapisota!

Lista de ejército Finlandesa para Flames of War Late War



A finales de la guerra de continuación la ofensiva rusa se hizo extremadamente contundente, la superioridad numérica de los rusos era aplastante, sin embargo dos hechos hicieron que la guerra diera un giro de ciento ochenta grados; el apoyo logístico de Alemania y la prioridad en el resto de frentes abiertos contra Rusia. En 1943 Alemania vendió 30 Stug G a Finlandia conocidos como "Sturmi", aunque hasta el verano de 1944 no se llegaron a utilizar, también se vendieron 15 Panzer IV J, estos fueron poco apreciados debido a problemas de adaptación de la suspensión al terreno finés. Del arsenal ruso se siguieron capturando tanques y vehículos blindados, destacando 8 T-34/85.

En 1943 y 1944 se compraron a Alemania una considerable cantidad de antiaéreos pesados, fundamentalmente: 88 mm ItK/37, 76 mm ItK/31 ss soviéticos y el reformado 88 mm ItK/39 ss basado en el 85 mm ruso. Para mejorar la potencia antiaérea los finlandeses modificaron el rifle antitanque atí en automático pudiéndose usar como una arma ligera y versátil antiaérea.

Durante la primavera y el verano del 44 se adquirieron miles de armas alemanas antitanque como el



Panzerfaust y el Panzerknacker necesarias para detener las hordas acorazadas rusas.

A finales del 1944 los alemanes presionaron a los finlandeses para que colaboraran de manera más activa en la ofensiva tras el tratado de paz con Rusia. Al negarse, se inició una contienda entre alemanes y fineses que se desarrolló en el escenario de Lapland.

En FOW puedes usar los Fineses Late como aliados del eje hasta finales del 44 o como enemigos en el 45.

Motivación y experiencia

El ejército finés soportó la guerra de invierno contra el ejército ruso, además de la guerra de continuación. La lucha se desarrolló en sus tierras, que defendían de los invasores, por lo que son clasificados como: **Fearless Veteran**.

Reglas especiales

Autosuficientes:

Si el equipo de mando es un vehículo, designa a otro vehículo para que tome el mando. Si el equipo de mando es un equipo de infantería, elimina a otro equipo para representar que se sustituye al equipo de mando destruido.

Equipos de esquí:

Los equipos de infantería no considerarán la nieve como terreno difícil y pueden mover hasta 45 cm moviendo al doble sobre terreno nevado. No se podrá usar esta habilidad si alguna parte del terreno no está cubierta por nieve o es cuesta arriba.

Defensa acérrima:

Los finlandeses defenderán su tierra con uñas y dientes después de muchos años de guerra continuada. Para representarlo, los fineses siguen la regla británica de *British Bulldog*.



PANSSARIKOMPPANIA

(Compañía acorazada)



Una compañía armada finlandesa esta compuesta por:

- Un Mando de compañía HQ
- Dos o tres pelotones de tanques (panssari).

Los destacamentos de armas pueden ser:

- Dos pelotones de infantería de asalto (Jääkäri).

Los destacamentos de apoyo pueden ser:

- Un pelotón antiaéreo acorazado.
- Pelotones de apoyo de división.

Puedes seleccionara hasta un pelotón de apoyo por cada pelotón de tanques en el ejército.

CUARTEL GENERAL

Cuartel General

HQ de Compañía

100 puntos

Como en la página 73 del Ostfront.

PELOTONES DE COMBATE

2 ó 3 Pelotones de combate

Pelotón

En una compañía acorazada al menos una de las unidades de tanques debe de ser de T-26

5 T-26	250 pts
4 T-26	200 pts
3 T-26	150 pts

2 KV-1	420 pts
3 T-34/85	520 pts
3 T-34/76	475 pts

2 T-34/85	350 pts
3 Panzer IV J	475 pts
2 Panzer IV J	320 pts

PELOTONES DE ARMAS

0 a 2 Pelotones de infantería de asalto (Jääkäri)

Como en la página 76 de Ostfront

PELOTONES DE APOYO

0 a 1 Pelotón de antiaéreos acorazados.

Como en la página 74 de Ostfront



Vehículos blindados del ejército finés



JALKAVAKKOMPPANIA

(Compañía infantería)



Una compañía armada finlandesa esta compuesta por:

- Un Mando de compañía HQ.
- Dos o tres pelotones de infantería (Jalkävaki).

Los destacamentos de armas pueden ser:

- Dos pelotones de infantería de asalto (Jääkäri).
- Dos pelotones de ametralladoras

- Un peloton de morteros.

Los destacamentos de apoyo pueden ser:

- Un pelotón de tanques.
- Pelotones de apoyo de división.

Puedes seleccionar hasta un pelotón de apoyo por cada pelotón de tanques en el ejército.

CUARTEL GENERAL

Cuartel General

HQ de Compañía

100 puntos

Opciones:

- Añade hasta dos equipos de defensa de asalto (close defense) por +25 pts por equipo
- Sustituye a los equipos de defensa de asalto por Panzerknackers por +5 pts. por equipo
- Sustituye a los equipos de defensa de asalto por Panzerfausts por +10 pts. por equipo
- Sustituye los equipos de defensa de asalto rifles Antitanques Lhati sin coste
- Sustituye los rifles antitanques por rifles antiaéreos Lhati por +10 pts por equipo

PELOTONES DE COMBATE

2 o 3 Pelotones de infanteria Jalkävaki.

Como en la página 76 de Ostfront

PELOTONES DE ARMAS

0 a 1 Peloton de infantería de asalto (Jääkäri).

Como en la página 76 de Ostfront

0 a 2 Pelotones de ametralladoras (Jääkäri).

Como en la página 77 de Ostfront

0 a 1 Peloton de morteros.

Como en la página 77 de Ostfront



Finnisches Frw. Bataillon
der Waffen 44

PELOTONES DE APOYO

0 a 1 Peloton de tanques

Como el pelotón de combate de una Panssarikompania.

APOYO DIVISIONAL

0 a 1 Peloton antiaéreo

Como en la página 78 de Ostfront.

0 a 2 Pelotones antitanques

Como en la página 78 de Ostfront.

0 a 1 Peloton de vehículos blindados

Como en la página 79 de Ostfront.

0 a 1 Pelotones de cañones de asalto

2 BT-42 145 pts

3 BT-42 220 pts

2 Stug G 320 pts

3 Stug G 475 pts

Puedes añadir blindaje lateral Schürzen a los Stug G por +5 pts por vehículo.

0 a 1 Peloton de artillería

Como en la página 79 de Ostfront

0 a 1 Peloton de morteros pesados

Como en la página 80 de Ostfront

0 a 1 Peloton de antiaereos pesados

1 HQ más:

1 76 mm ItK/31 ss 80 pts

2 76 mm ItK/31 ss 190 pts

1 88 mm ItK/39 ss 150 pts

2 88 mm ItK/39 ss 300 pts

0 a 1 Peloton de ingenieros.

Como en la página 80 de Ostfront

Puedes solicitar el apoyo aéreo esporádico de Messerschmidts Bf 109 por 120 pts.



Vehículos blindados del ejército finés destruidos





ARMERIA



BLINDAJE

Vehículos	Movilidad	Frontal	Lateral	Superior	Equipamiento y Notas
	Distancia	ROF	AT	FP	

Tanques

T-26 45 mm Org 1937 gun	Oruga 60 cm	1 2	1 7	1 4+	Coaxial MG, Unreliable, Slow Tank, Limited vision
T-34 76 mm F-34 Gun	Oruga 80 cm	6 2	5 9	1 3+	Coaxial MG, Hull MG ,T. Rapido, Limited vision, Wide tracks
T-34/85 85 mm D5-T Gun	Oruga 80 cm	6 2	5 11	1 3+	Coaxial MG, Hull MG, Limited vision,
Panzer IV J 75 mm KwK40 Gun	Oruga 80 cm	6 2	3 11	1 3+	Coaxial MG, Hull MG, Protected amo, Shürzen
KV-1 76 mm F-34 Gun	Oruga 80 cm	9 2	8 9	2 3+	Coaxial MG, Hull MG, Turret rear MG, Unreliable, Slow Tank, Limited vision

Assault Guns

BT-42 114 PsvH/18 Howalitzer Bombardeos	Oruga 40 cm 160 cm	1 1	1 7 4	1 2+ 4+	Limited vision
Stug IV G 7.5 StuK 40 gun	Oruga 80 cm	7 2	3 11	1 3+	Hull MG, Protected amo, Hull mounted

Vehículos blindados

BA-10 45 mm Org 1937 gun	Oruga 60 cm	1 2	0 7	0 4+	Coaxial MG, Hull MG, Limited vision
---------------------------------------	----------------	--------	--------	---------	-------------------------------------

Antiaereos Autopropulsados

Landsverk Anti II 40 itk/38 gun	Oruga 60 cm	2 4	1 6	0 4+	Antiaéreo
---	----------------	--------	--------	---------	-----------

Equipos de Infantería

	Rango	ROF	Anti Tanque	Poder de fuego	Notas
Rifle	40 cm	1	2	6	
Rifle / MG	40 cm	2	2	6	
SMG	10 cm	3	1	6	ROF completo si se mueve
Defensas de asalto			4		AT en asaltos a tanques
Panzerknacker			5		AT en asaltos a tanques
Panzerfaust	10 cm	1	12	5+	AT 6 en asaltos a tanques, no puede dispara si ha movido.

Como pintar un Panzer IV

Paso a Paso de un Panzer IV de 28mm



1ª Fase: Preparar la miniatura

Como siempre antes de empezar a pintar una miniatura, debemos quitar todos las líneas de molde para lo cual necesitaremos un cutter y papel de lija, además limpiar bien la miniatura con agua y jabón es recomendable para eliminar la suciedad, de esta forma conseguiremos que la pintura se agarre mejor a la superficie. Después de que se haya secado nuestra miniatura podremos dar una capa base de imprimación (blanco, negro o gris), para este caso he elegido una capa base de negro.

2ª Fase: Color base

Después de haber preparado el tanque, daremos a toda la superficie de este un color base, en este caso al tratarse de un tanque alemán el color base que usare será Gris Alemán de Vallejo Model Color ("gris panzer"). Una vez se ha secado esta primera capa, si queremos podemos hacer un labado con pintura negra o con un tono más oscuro del mismo gris, de esta forma crearemos sombras en ranuras y agujeros.

3ª Fase: El "túnel de labado"

Ahora vamos a proceder a hacer el "túnel de labado", técnica mediante la cual pretendemos conseguir el efecto de desgaste y desconchones en la pintura secundaria del tanque, es decir, la de camuflaje que dependerá del entorno. Esta técnica es especialmente útil para recrear los defectos que se producían en los tanques en entornos invernales y desérticos en los cuales la pintura de camuflaje desértica o blanca se



desprendía por diferentes causas dejando ver el gris original del tanque. En este caso hemos escogido el entorno de invierno.

La tecnica en si consiste en introducir el tanque en un cubo de agua dejando que este se moje completamente, al volver a sacar el tanque tendremos que darle con un spray blanco directamente sobre la superficie mojada (de esta forma se consigue que la pintura no agarre bien), y rápidamente volver a introducir el tanque en el recipiente con agua. Observaremos que en mayor o menor cantidad la pintura se desprenderá en algunas partes y en otra se quedara.

Para llevar a cabo esta técnica solo necesitaremos dos cosas: un cubo con agua y un spray de imprimación blanca: en este caso yo he usado la de Citadel. Aparte de esto tendremos que ser rápidos a la hora de ejecutar la secuencia ya que sino es posible que la pintura se agarre mas de lo deseado y por tanto no consigamos el efecto que buscabamos. Como todas las cosas esto es cuestión de práctica, por eso es recomendable hacer primero alguna prueba en miniaturas viejas o incluso en juguetes.



4ª Fase: Retoques y suciedad (dando vida al tanque)

Si todo ha ido bien habremos conseguido un efecto de desconchones en la superficie del tanque, tendremos placas de pintura blanca, zonas donde esta se ha desprendido dejando el gris al aire y otras zonas donde quizás estemos en un intermedio, ya que la pintura blanca no se ha desprendido pero tampoco a llegado a cubrir completamente el gris, creando un efecto de pintura en proceso de desaparición. En este punto nos encontramos con el tanque ya con su

camuflaje y sus desconchones.. pero le falta algo, le falta el "toque de la vida", para esto dedicaremos un tiempo a retocar partes de la pintura blanca que no hayan quedado bien: podemos rascar la capa blanca, dar unos toques de gris o blanco para dejrlo a nuestro gusto. Además es buena idea ensuciar un poco el tanque con labados de diferentes tonos de marrón para simular diferentes tipos de suciedad y óxidos, tambien es muy útil el humo de Vallejo, que diluido es perfecto para envejecer el metalizado de las cadenas. Dependiendo del aspecto que le queramos dar a nuestro tanque realizaremos labados más

o menos cargados, yo en mi caso he optado por recrear un tanque bastante deteriorado y sucio.

5ª Fase: Últimos detalles

En esta ultima parte, pintaremos detalles del tanque como herramientas y diferentes utensilios que este lleva acoplados a su armazón. Para estos básicamente necesitaremos tonos metalizados y marrones para los mangos de madera. Yo ademas en realizado un lavabo con un "marrón cuero" alrededor de las herramientas metálicas simulando el óxido que estas producirían.





Casa del frente del este

Artículo de modelismo para crear una casa de la estepa rusa

Las casas de los granjeros rusos eran sumamente austeras. Estaban construidas de mimbre enfoscado con yeso o con travesaños de madera en las zonas más frías y arboladas. En este artículo haremos una de madera, muy recomendada para jugar batallas en las zonas del norte, como la zona del mar báltico.

Materiales:

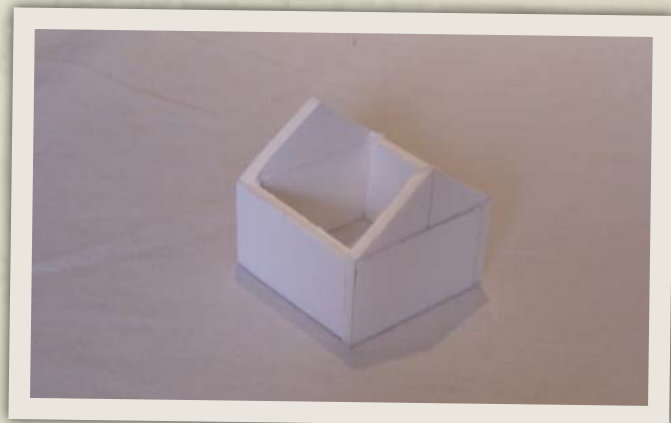
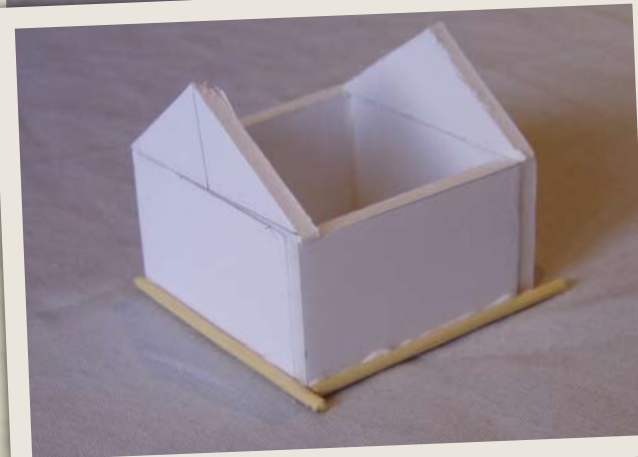
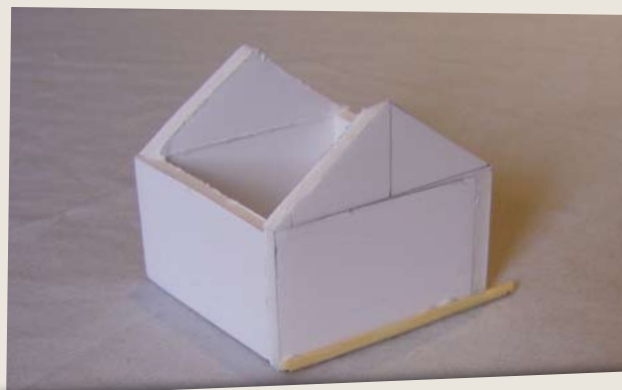
- Cartón fino
- Cartón pluma
- Piel artificial
- Palitos de madera (de brochetas)

Paso 1

Primero debemos hacer una estructura de cartón pluma sobre la que montaremos las maderas. Para ello cogemos cartón pluma y cortamos 4 láminas rectangulares de 3x5,5cm. Después otras 2 triangulares con la base de 5 cm y una altura de 2 cm.

Paso 2

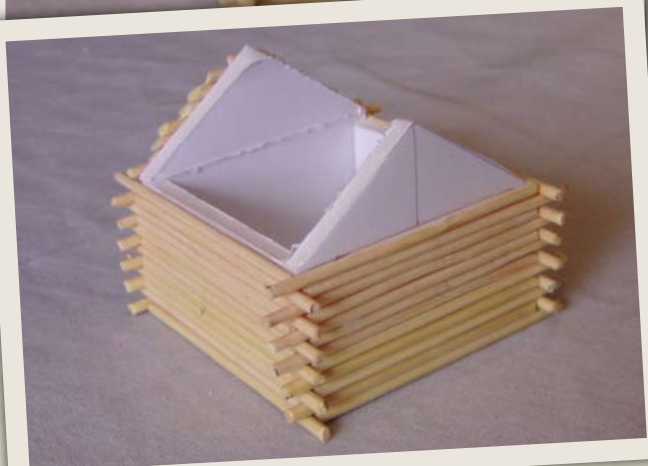
Montamos la estructura pegando las láminas de tal manera que vayan haciendo una L. La medida de 3cm será la altura de los muros, y la de 5cm la longitud. Cuando lo acabemos pegamos los triángulos, que tienen una base ligeramente menor que las láminas triangulares para poder centrarlos.





Paso 3

Cogemos un palito y lo ponemos junto a un muro de tal manera que no sobresalga por uno de los laterales, pero que sobresalga más o menos 1cm por el otro.



Paso 4

Cortamos decenas de palitos de la misma longitud y comenzamos a pegarlos formando entre ellos una L.

Paso 5

Continuamos poniendo palitos hasta que cubrimos la altura de la casa.

Paso 6

Una vez acabados los muros recubrimos los triángulos superiores con más palitos.

Paso 7

Con cartón fino hacemos las planchas de madera de puertas y ventanas y con más troncos hacemos los marcos.

Paso 8

Pintamos la casa con un color oscuro y aplicamos luces de otro marrón más claro.

Paso 9

Hacemos el tejado de paja con piel artificial de cualquier peluche. Cuando lo hayamos pegado aplicamos luces al pelo.

Como último detalle, si queremos una casa a prueba de bombas, podemos añadir travesaños interiores en las caras internas de las casas, de tal modo que resistan el máximo tiempo posible antes de ser quemadas por esos malvados alemanes que arrasan las tierras rusas.



Cuando los paracaidistas van a la guerra

La Guerra de Sidi Ifni para Modern FOW

La Guerra Olvidada

La presencia española en las costas Atlánticas africanas se remonta al siglo XV, con la fundación en 1476 de la malograda fortaleza de Santa Cruz de Mar Pequeña. Sin embargo no será hasta 1860 cuando el territorio de Sidi Ifni pase legalmente a control español tras la enésima guerra contra el Sultanado de Marruecos. La ocupación efectiva tanto de Sidi Ifni como del Sahara Occidental tendrá que esperar hasta la década de 1930. Ambos territorios dieron excelentes combatientes a las fuerzas de Franco durante la Guerra Civil, y tras la independencia en 1956 de Marruecos quedaron como los únicos territorios continentales africanos en poder español (excepción hecha de Ceuta y Melilla).

Tras la independencia Marruecos pretendía el control de dichos territorios cuyos dirigentes reclamaban como propios. Como una guerra abierta contra España era inimaginable se crea el Ejército de Liberación, capitaneado por Ben Hamu, en realidad un ejército semi-regular respaldado por Marruecos y Argelia. En 1957 y separado miles de kilómetros de la metrópoli, Sidi Ifni era un lugar de difícil defensa. Las escasas guarniciones de muy pocos hombres se situaban en puntos aislados y de difícil avituallamiento. Las tropas se componían de una mezcla de soldados indígenas y peninsulares, mal armados y equipados. Tras una serie de graves incidentes ocurridos durante el mes de abril de 1957, la situación del territorio de Sidi Ifni degenera en una guerra abierta. Gracias a la lealtad de un policía nativo se aborta justo a tiempo un plan para asaltar la capital Sidi Ifni. En los puestos exteriores las comunicaciones son cortadas y las guarniciones atacadas y aisladas. Se suceden los asesinatos de españoles e indígenas leales. Desde España se envían dos Banderas Legionarias de refuerzo a Sidi Ifni y otras dos al Sahara. Pronto se les unirá una Bandera Paracaidista.

En noviembre las fuerzas marroquíes (incluidos soldados regulares) se lanzan al ataque sobre Sidi Ifni, aunque el asalto es rechazado las tropas españolas deben retirarse a la capital del territorio. La guarnición de Tiliuin ha sido socorrida por una compañía paracaidista mientras que la de Telata se ha retirado a duras penas campo a través. La propia ciudad de

Sidi Ifni es sometida a cerco. Los combates en esta primera fase de la campaña han dejado un balance de unos 200 españoles muertos por tres veces más enemigos.

Combates en el Sahara Occidental.

Mientras Sidi Ifni permanece bajo cerco los combates prosiguen en el Sahara. En el sur de la colonia las tropas del Ejército de Liberación tratan de hacerse con el control de la región. En enero de 1958 los españoles rechazan a los marroquíes en la batalla de Edchera, causándoles 241 muertos por 37 propios. A partir de ese momento las unidades españolas empiezan a contraatacar. El gobierno francés, cuyos territorios coloniales también sufren el ataque marroquí, se alía al español para la resolución del conflicto.

En febrero de 1958, tropas españolas, con el apoyo de soldados franceses, lanzan una importante ofensiva que desmantela con éxito el Ejército de Liberación Sahariano. A pesar del boicot norteamericano al uso de material entregado por el Ejército Estadounidense (Marruecos era un fuerte aliado norteamericano en la zona) los españoles aprovechan su superioridad en medios aéreos y artilleros para reducir las posiciones fuertes enemigas. Las tropas marroquíes no tienen mas remedio que retirarse de la colonia tras sufrir cerca de 1.000 bajas.

El 2 de abril de 1958 se firman los acuerdos de Angra de Cintra, por los cuales España cede la zona de Tarfaya, permaneciendo bajo control español la región de Sidi Ifni (convertida en provincia española) hasta 1969, y el Sahara hasta 1975.



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

La muerte viene desde el cielo

(Spanish Death from Above)



Tiliun, al Sureste de Sidi Ifni, 25 de noviembre de 1957. La situación del pequeño puesto de Tiliun es desesperada. Los 60 defensores (mitad nativos, mitad españoles) llevan varios días resistiendo los ataques de cientos de miembros del Ejército de Liberación. Las comunicaciones han sido cortadas y las municiones escasean. Día y noche se suceden los paqueos contra los centinelas. El mando español decide enviar una fuerza paracaidista en su auxilio. Los elegidos son miembros de la II Bandera Paracaidista, recién llegados al territorio. Dos secciones de infantería y una de morteros están preparados para

Reglas del Escenario

Escenario: Se juega el escenario Death from above, con el jugador español como atacante. Todas las reglas del escenario son válidas.

Despliegue: En primer lugar el jugador despliega la guarnición de Tiliun y a continuación el jugador del EL coloca sus unidades. No se pueden colocar a menos de 45 cm de Tiliun, y los platoons deben de estar a 10 cm a menos de otro contiguo.

Condiciones de victoria: Gana el jugador del EL si tras 8 turnos de juego tiene algún team dentro del perímetro de Tiliun.

Gana el jugador español si no hay equipos enemigos dentro del perímetro y a recogido todos los contenedores de salto (en realidad representan los paracaídas).

un lanzamiento a baja cota delante de las posiciones enemigas. En una escena más propia de la II Guerra Mundial los 75 paracaidistas embarcan en 5 Ju-52 (15 en cada aparato) y vuelan hacia el objetivo escoltados por 5 He-111. Al llegar a Tiliun los He-111 adelantan a los transportes y realizan varias pasadas ametrallando las posiciones marroquíes. Se ha ordenado un salto a baja altura para evitar el previsible fuego de fusilería sobre los paracaidistas. Con su lento vuelo y en formación cerrada los 5 Junkers, desde una altura de 200 metros, empiezan a soltar paracaidistas.

Reglas especiales

Paracaidistas españoles: los paracaidistas españoles seguían la táctica norteamericana, por lo cual sus unidades si bien saltan como las alemanas, llegan a tierra con todo su equipo (no hace falta recoger los contenedores para sus Assault Rifle).

CETME A: los paracaidistas españoles estaban dotados del moderno CETME A; se considera un Assault Rifle pero a más de 20cm y menos de 40 se comporta como un rifle team (debido a las MG de las secciones).

Tiliun: se representa con un perímetro de muro de 60 cm de largo, con 4 casas en su interior. Dentro despliega la guarnición, que no puede abandonar el perímetro en ningún caso.

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Ejército de liberación

El EL se considera Confident Trained

HEADQUARTERS

- Company Command Team y Ci2 (2x Sniper).

COMBAT PLATOONS

- Irregular Platoon, con un Command team y 6 MG/Rifle Team.
- Irregular Platoon, con un Command team y 6 MG/Rifle Team.
- Irregular Platoon, con un Command team y 6 MG/Rifle Team.
- Irregular Platoon, con un Command team y 6 MG/Rifle Team.

WEAPONS PLATOONS

- M. Mortar Platoon, con Command Rifle team y 4 81mm Mortar team.

7ª Compañía, II Bandera Paracaidista.

Los paracaidistas son Fearless Veteran

HEADQUARTERS

- Company Command Team (Capitan Sánchez Duque) y Ci2.

COMBAT PLATOONS

- Sección Paracaidista (Parachute Platoon), con Command Assault Rifle team y 6 Assault Rifle team.
- Sección Paracaidista (Parachute Platoon), con Command Assault Rifle team y 6 Assault Rifle team.

WEAPONS PLATOONS

- Sección de Morteros Medios (-), con Command Rifle team y 2x 81mm Mortar team.

Guarnición de Tiliun

COMBAT PLATOONS

- Sección de Policía, con Command Rifle team y 6 Rifle team (Confident Trained)
- Sección de Tiradores de Ifni, con Command Rifle team y 6 Rifle team (Reluctant Trained)



Resultado histórico

Al principio los marroquíes rehuyen el combate con los paracaidistas, temerosos por sus combates contra los paracaidistas franceses en Argelia y sorprendidos por la audacia de la operación. Sin embargo, rehechos de la sorpresa inicial, empiezan los combates. Se lucha a corta distancia, bajo el constante fuego de morteros. Aunque los paracaidistas consiguen reforzar la guarnición no son capaces de romper el cerco. Deberán esperar el auxilio de los legionarios que vienen por carretera. Sin embargo el mando ordena recuperar los paracaídas (tal era la escasez de material), para lo cual se debe hacer una peligrosa salida bajo el fuego enemigo.

Finalmente el 3 de diciembre una compañía de la VI Bandera de la Legión consigue romper el cerco y entrar en Tiliun, en el marco de la operación de relevo Netol. Una vez destruido el puesto se emprende el camino a Sidi Ifni, siempre bajo los constantes ataques enemigos. Los paracaidistas y legionarios marcharan a pie día y noche, hasta que una semana

después logren alcanzar la relativa seguridad de Sidi Ifni.

Guía de pintura y miniaturas

No es fácil encontrar las miniaturas adecuadas para este conflicto. Para las tropas coloniales al servicio de España disponemos de referencias específicas de la marca Peter Pig para Guerra Civil Española (idénticos uniformes y armamento), si bien para los paracaidistas la cosa se complica. Los paracaidistas españoles estaban dotados de uniformes muy parecidos a los norteamericanos y cascos M1 de la misma procedencia, si bien el armamento era genuinamente español (CETME A), lo que hace necesario transformar miniaturas de paracaidistas americanos en lo relativo a armamento. El color elegido para el uniforme debe corresponder con el sarga llevado por la Legión, similar a un Verde Oliva apagado de la marca Vallejo.

Para el EL tenemos referencias actuales que nos pueden valer, como son tropas irregulares árabes modernos, equipadas con fusiles de cerrojo a y ametralladoras ligeras. Las fuerzas del EL estaban bien dotadas de equipo y armamento (en ocasiones mejor que los españoles) y deben tener un carácter irregular.

Jugando con miniaturas en la época napoleónica

La afición a los juegos de miniaturas históricos tiene tres pilares básicos: II Guerra Mundial, Antigüedad y Guerras Napoleónicas. Tanto II GM (con Flames) como Antigüedad (con DBM) tienen reglamentos estrellas, que permiten aglutinar a la afición, no solo con reglamentos, también con foros, publicaciones y torneos. No ocurre lo mismo con el periodo Napoleónico, donde numerosos reglamentos pretenden encauzar a los jugadores, que sin embargo están atomizados en pequeños grupos en torno a unas reglas a las que suelen ser fieles.

Las guerras Napoleónicas abarcan desde los conflictos internacionales surgidos con la Revolución Francesa hasta el fin del Imperio Napoleónico en Waterloo, aproximadamente desde el año 1792 hasta el 1815. Dicha época es un periodo muy bien tratado por la literatura o por el cine; brillantes uniformes, gestas heroicas y multitud de enfrentamientos hacen posible numerosas opciones para el jugador de miniaturas. A disposición de los posibles wargames existen multitud de paginas web o libros que facilitan el entendimiento de la época y la recreación en ejércitos de miniaturas. En el tema de la figuras existen numerosas marcas que cubren perfectamente todos los ejércitos y escalas. Entonces: ¿qué es lo que falla para el crecimiento del hobby? Sin duda la falta de un reglamento que aglutine a los jugadores.

Miniaturas

Existen gamas de miniaturas que van desde el 6 hasta el 28 mm, desde los enanos de Pendraken hasta las inmejorables figuras de los hermanos Perry. Trataremos solo las escalas mas populares, 15 y 25-28mm.

15mm

Fantassin: marca española con una impresionante gama, como no podía ser menos es la que dispone más referencias del Ejercito Español. Su escala esta más próxima al 18 que al 15mm, y sus figuras, aunque dinámicas, tienen un acabado mejorable (sobre todo las rebabas).

Essex: gama muy completa, sin embargo sus figuras son escasamente dinámicas. Da un 15mm pequeño.

AB: actualmente Eureka Miniatures. Muy buenas figuras, pero muy caras. Es una escala heroica, casi 18mm.



Old Glory: la marca americana dispone de una buena gama de calidad y precios medios. Rarezas como guerrilleros del Tirol o Guerra de 1812.

25mm

Perry Miniatures: la más reciente, con una gama corta pero en expansión. Sus figuras son de las mejores del mercado.

Foundry: ha sido durante mucho tiempo la marca número uno de figura histórica en 25mm, actualmente ha perdido su predominio en el mercado. Cientos de referencias.

Front Rank: posee una de las más extensas y variadas gamas de napoleónicos en 28mm del mercado. Cuenta con la ventaja de que sus figuras se comercializan individualmente, precio asequible.

Actualmente la marca española Napoleón ha entrado con fuerza en el mercado, con una innovadora (y arriesgada) apuesta por el 20mm en época Napoleónica. Esta marca te ofrece un completo sistema de juego, reglamento, listas de ejércitos, escenarios y miniaturas.



NAPOLEONICOS

Guerras napoleónicas en miniatura

Reglamentos

En general se pueden distinguir tres grandes grupos de reglas: las que utilizan como unidad base el batallón, las que emplea como unidad la brigada y las que tratan escaramuzas, que involucran pequeños combates con un puñado de miniaturas. Con la primera escala cada figura representa en torno a 20-70 hombres y permite recrear batallas de unos 10.000-20.000 hombres como máximo (un Cuerpo de Ejército por bando). En los reglamentos a nivel brigada tanto las unidades como las escalas son aun más abstractas, correspondiendo cada base de juego a unos 300-500 hombres, pudiendo jugarse a esta escala los grandes enfrentamientos de las Guerras Napoleónicas (Borodino, Wagram, Waterloo...). Los reglamentos de escaramuzas suelen representar una escala de 1 a 1.



Reglamentos cuya unidad básica es el Batallón

- **Revolución and Empire:** evolución lógica del famoso Empire. Emplea una escala de 1 figura 60 hombres. Exhaustivas listas de ejercito pero gran dificultad y lentitud en las partidas.

- **Valor y Disciplina:** muy jugable a nivel batallón. Publicado por la revista Wargames Soldados y Estrategia.

- **General de brigade:** Ideal para que cada jugador maniobre y combata con una Brigada, pues de otra manera es difícil de manejar. El mando y control de las unidades esta representado por un eficaz sistema de ordenes.

- **Shako:** en un principio pensado para miniaturas de 25mm actualmente se juega más con las de 15mm. La unidad básica de movimiento es la división, aunque son los batallones las mínimas unidades tácticas.

- **Napoleón:** nueva apuesta en reglamentos napoleónicos. Realmente innovador, esta pensado para utilizar las miniaturas con hexágonos de gran

tamaño, aunque se puede adaptar a un sistema de medida más tradicional. Ideado para 20mm admite otras escalas como 15 o 25mm.

- **Serrez les Ranges:** interesante reglamento gratuito que prima el mando y las formaciones históricas. La escala es de 50 hombres figura y 30 minutos cada turno. Existe una versión para grandes batallas y un ampliación para Guerras Carlistas.

Reglamentos cuya unidad básica es la Brigada

- **Napoleon's Battles:** Numerosos juegos emplean mecanismos ya utilizados en Napoleon's Battles, aunque hoy en día el uso de este ultimo es muy reducido.

- **Napoleonic Principles of War:** versión napoleónica del ubicuo Principles of War. La unidad básica es la brigada de infantería o el regimiento de caballería, permitiendo partidas de Cuerpo de Ejército o superiores.

- **Grand Armée:** El creador se ha decantado por el aspecto gran táctico más que por los detalles. La escala es un tanto indefinida, siendo representadas las brigadas de infantería o caballería por una gran peana cuadrada de 3". La eficacia de las unidades se mide por la "potencia de unidad", donde se suma no solo la valía y experiencia de la brigada, sino también su artillería orgánica, armamento y capacidad de su jefe. Las formaciones no son relevantes en el juego.

- **En el Nombre de la Gloria:** conjunto de reglas y listas de ejercito para jugadores que busquen un juego de moderada dificultad. La unidad básica es la brigada de cuatro peanas con un total de 16 figuras (cada figura 150 hombres) y una escala de terreno de 1cm 20 yardas. Utiliza un sistema de activación por cartas, teniendo los jugadores menos cartas que unidades sobre la mesa, lo que da lugar a partidas impredecibles.

- **Age of Eagles:** el éxito del reglamento de Guerra de Secesión Fire and Fury animo a trasladar su mecanismo de juego a las guerras napoleónicas. La escala utilizada es de 360 soldados de infantería o 180 de caballería (superior a las del F&F), la pulgada (2,5 cm) equivale a 120 yardas (100 metros) y un turno representa 30 minutos.

- **DBN:** curioso experimento que adapta las reglas del DBA al periodo napoleónico. Descargable en <http://www.freewargamesrules.co.uk/>.

La batalla de Vera

Escenario para Serrez de rangs

Tras la batalla de Vitoria (21 de junio de 1813) el Ejército francés se retira en desorden. Durante unos días parece que las derrotadas fuerzas imperiales abandonarían España para preparar la defensa del territorio francés. Nada más lejos de la realidad. El renovado L'Armée d'Espagne, bajo el mando del Mariscal Soult tras la renuncia del Rey José, emprende la ofensiva. Si objetivo es liberar las plazas fuertes que aun quedan bajo control francés, San Sebastián y Pamplona. Las fuerzas de Soult, reforzadas, vuelven a entrar en España y atacan a las fuerzas aliadas. En una serie de batallas libradas a finales de julio, Maya, Roncesvalles y Sorauren, los franceses son rechazados con fuertes pérdidas.

A finales de agosto Soult vuelve a cruzar la frontera buscando el auxilio de la guarnición de San Sebastián, que valientemente se mantiene contra fuerzas muy superiores. Mientras los angloportugueses mantienen el sitio de la ciudad (los sitios siempre fueron el talón de Aquiles del ejército de Wellington), los españoles del general Freire rechazan un fuerte asalto en las alturas de San Marcial. Wellington, ante la llegada de un correo español solicitando refuerzos para contraatacar, responde negativamente: "dejemos que los españoles se lleven hoy toda la gloria".

En octubre, una vez reducida la guarnición de San Sebastián y rechazados todos los contraataques franceses, es Wellington el que emprende la ofensiva. Su objetivo es forzar la frontera por la zona costera para evitar que la llegada del invierno detenga al ejército aliado en el lado español de los Pirineos. El primer obstáculo es traspasar la línea del río Bidasoa hasta alcanzar el río Nivele ya en Francia. Incapaz de asaltar frontalmente St. Jean de Luz con sus fortificaciones, el ataque se desarrolla por los valles del interior, cerca del pueblo navarro de Vera.

El objetivo del ataque es cruzar el Bidasoa y posteriormente asaltar las fortificaciones que protegen las escasas vías de comunicación que conducen a Francia. Toda la zona esta surtida de posiciones defensivas, trincheras y fortines, por lo que se prevé una dura lucha. Para el ataque Wellington elige la División Ligera y dos divisiones españolas, al mando respectivamente de Longa y Giron, en total 7.500 infantes. Por su parte los franceses disponen de la División Taupin del Cuerpo de Clausel, en total 4.700 hombres. La principal baza francesa consiste en el

Reducto de Estrella, dominante del Bidasoa, y las posiciones defensivas preparadas a ambos lados del mismo. Lo abrupto del terreno es una dificultad añadida a un ataque que se va a desarrollar en un estrecho frente por lo encajonado de terreno. El propio Soult estará presente en la batalla y dirigirá la defensa.



El 17 de octubre las fuerzas aliadas, progresando desde el sur, se acercan a las posiciones francesas, mientras la 1ª División despeja el pueblo de Vera de franceses. Las fuerzas españolas de Giron, cruzando el Bidasoa mediante pontones, atacan el Reducto de Estrella, siendo rechazados a pesar de alcanzar los parapetos. La División Ligera asalta la línea francesa por el este, consiguiendo rechazar a la infantería francesa. Durante todo el día se suceden los ataques, aunque al caer la noche el Reducto de Estrella sigue en manos francesas, si bien ambos flancos están tomados por fuerzas aliadas. A la mañana siguiente las vanguardia aliadas descubren el Reducto abandonado, incapaces sus defensores de aguantar la posición a punto de ser cercada. Las bajas han sido graves para ambos bandos, 1.350 franceses muertos, heridos o prisiones por 800 aliados, de ellos 450 españoles.

Los combates de mediados de octubre obligaron a Soult a retrasar su línea defensiva hasta el río Nivele. Wellington, con 80.000 hombres contra 63.000 de sus enemigos, ataca la línea del Nivele en su siguiente movimiento, entrando definitivamente en Francia.



Combate entre las fuerzas aliadas y francesas

NAPOLEONICOS

Guerras napoleónicas en miniatura



Reglas del escenario

Duración. La batalla se desarrolla entre las 10:00 horas hasta las 19:00.

Despliegue: el jugador francés despliega en primer lugar. La 3ª Brigada despliega dos batallones en el pueblo de Vera y el resto a 40cm o más del mismo en dirección Norte.

Las unidades aliadas despliegan a un mínimo de 20 cm de cualquier unidad francesa.

Condiciones de Victoria. Gana el jugador que controle el Reducto de estrella el ultimo turno.

Reglas especiales

Inactividad de la 1ª División: la Primera División mantuvo unas ordenes muy estrictas y no avanzo una vez alcanzo sus objetivos principales. Las unidades de la 1ª División no pueden ocupar una altura de nivel 2.

Artillería británica: Toda la artillería menos una batería despliega en el lado sur del río Bidasoa, a 20cm máximo de cualquier unidad de la Light Div. El obús no puede mover en toda la partida.

Todo el nivel 2 se considera terreno abrupto.



Elementos franceses dirigiéndose al combate



Como pintar una pieza de artilleria napoleonica

Paso a Paso de cómo pintar una pieza de artillería británica en 15mm

La dotación

Paso 1

Una vez hayamos limpiado todas las rebabas e impurezas de las figuras, las imprimaremos de color negro.

Paso 2

En primer lugar, aplicaremos las capas base de cada color, esto nos favorecerá a la hora de aplicar los colores, ya que sobre la imprimación negra deberíamos dar varias capas para que los colores cubran bien. La capa base del blanco será Azul americano (Vallejo 903) mezclado con un poco de blanco, mientras que la de la casaca será Marrón Rojizo (Vallejo 985) mezclado con un poco de Rojo mate (Vallejo 957). El pantalón del oficial lo pintaremos de color Gris Alemán (Vallejo 995).

En esta primera parte también iluminaremos los gorros con Gris Alemán (Vallejo 995).

Paso 3

En esta fase trataremos de aprovechar el color base, además de para cubrir mejor la figura, para crear algunas sombras en los pliegues del uniforme. Para ello dejaremos sin pintar finas líneas en aquellas zonas donde haya un pliegue. La casaca la pintaremos con Rojo Mate (Vallejo 957) y el pantalón de los infantes con Blanco (Vallejo 951). Aplicaremos una

pequeña luz en el pantalón del oficial mezclando el color base Gris Alemán (Vallejo 995) y blanco.

Paso 4

A continuación pintaremos los detalles de la guerrera: puños, cuello, charreteras, etc. y los gorros. Los infantes llevaban todos estos detalles de blanco, mientras que los oficiales de color dorado. Los puños son varias líneas perpendiculares a otra paralela al borde del puño. El color base de estos detalles en los oficiales es el Amarillo Desierto (Vallejo 977) y directamente el blanco para los soldados. Los correaes los pintaremos con Azul americano (Vallejo 903) como color base. El fajín del oficial lo pintaremos bicolor: dos bandas rojas y una blanca en el medio.

En cuanto a los gorros, el grabado lo pintaremos con Amarillo Desierto (Vallejo 977) como capa base. Los penachos los pintaremos con dos colores: blanco y rojo, por lo que los colores base serán los mismos que utilizamos para la casaca y el pantalón.

Paso 5

En este paso iluminaremos todos los detalles de la casaca y el gorro. Para iluminar el Amarillo desierto aplicaremos dos luces mezclando éste con blanco. Los correaes que pintamos de Azul Americano los pintaremos de blanco. El rojo de los penachos de los casco los iluminaremos utilizando el Rojo Mate (Vallejo 957).

NAPOLEONICOS

Guerras napoleónicas en miniatura

Paso 6

A continuación pintaremos la piel y las armas. Las piezas de madera las pintaremos con Uniforme Inglés (Vallejo AC-2). La espada del oficial la pintaremos con colores metálicos de Citadel: Metalizado Bólter para la hoja del sable y Oro bruñido para la empuñadura. Las luces de las piezas de madera las aplicaremos trazando varias líneas a modo de vetas de la madera con Arena Clara (Vallejo 837). Para el

color base de la piel utilizaremos Marrón Bubónico de Citadel.

Paso 7

En este último paso pintaremos la piel de las figuras. Utilizaremos Carne bronceada de Citadel como color base, y aplicaremos una subida mezclando el color base con blanco. Esta luz la aplicaremos por las zonas más prominentes de las manos y rostro.



NAPOLEONICOS

Guerras napoleónicas en miniatura



NAPOLEONICOS

Guerras napoleónicas en miniatura



El cañón

Paso 1

Una vez hayamos limpiado las rebabas y hayamos aplicado la capa de imprimación, aplicaremos el color base: Marrón Violeta (Vallejo 887). De este color pintaremos todas las partes de madera: estructura del cañón, ruedas y radios.

Paso 2

A continuación iluminaremos la capa base. Haremos dos iluminaciones mezclando el color base (Marrón violeta) con blanco. La primera luz la aplicaremos al cuerpo entero, dejando sólo sin pintar aquellas zonas que deseamos dejar como sombras: uniones entre maderas, etc. La segunda luz, con más cantidad de blanco, la aplicaremos por todos los bordes de los trozos de madera, los radios de las ruedas, etc

Paso 3

El cañón propiamente dicho lo pintaremos de Oro bruñido de Citadel. Mediante veladuras de marrón oscuro aplicaremos sombras al cañón, dejando como zonas oscuras aquellas que estén más cercanas a los relieves. Para aplicar las veladuras utilizaremos pintura muy aguada. Con la parte plana del pincel iremos trazando líneas horizontales teniendo en cuenta que donde levantemos el pincel quedará la mayor parte de la pintura y creará el efecto de sombra.

El borde de las ruedas y los ejes eran metálicos, por lo que utilizaremos un mezcla de Metalizado Bólter (Citadel) y Negro para crear un color llamado Brush Metal, un metalizado oscuro con el que pintaremos estos detalles.

NAPOLEONICOS

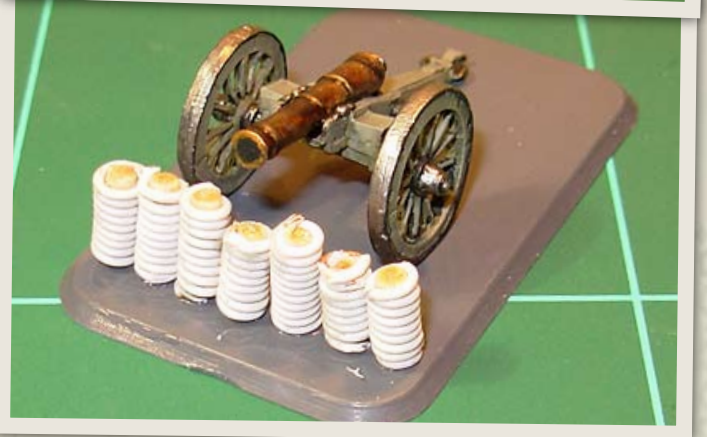
Guerras napoleónicas en miniatura

La peana

Gavetas

Para recrear las gavetas (cestas de mimbre llenas de tierra) usaremos un cable de electricidad corriente enrollado sobre un palillo. Para ello, sujetando un extremo del cable sobre el palillo lo vamos enrollando. Una vez hayamos hecho una sección más o menos larga la sacaremos del palillo que sirve de molde para pasarla a otro palillo con pegamento, de tal manera que se mantengan fijas las "vueltas" del cable. Después, con un cutter vamos cortando cada 6mm aproximadamente el palillo con cable, de tal manera que vamos obteniendo nuestras gavetas.

Después de hacer esto se pegan las gavetas alineadas en la peana, teniendo en cuenta que detrás irán el cañón y la dotación. Tras esto prepararemos la peana para echar la tierra, para ello es recomendable situar todas las piezas de la figura y pegar los infantes, dejando únicamente suelto el cañón. Después echamos la tierra (también echaremos tierra encima de las gavetas, pero intentado dejar un reborde de cable, ya que son cestas) y pintamos la peana, y una vez toda decorada se pega el cañón.



Trincheras

Para recrear la trinchera usaremos palillos redondos, cortados en secciones de 6mm aproximadamente. Después pegaremos todos los palitos alineados a un cm del borde más o menos, en donde usaremos arcilla, masilla DAS, etc. para recrear el montículo que partirá de la base de la peana hasta el extremo de los palillos. Análogamente al caso anterior, situaremos todos los componentes de la figura para asegurar las posiciones y pegaremos solo los infantes. Una vez se decore toda la peana se pega el cañón.



NAPOLEONICOS

Guerras napoleónicas en miniatura





Nº 4 de Times of War

Después de publicar tres números aún seguimos en la brecha. Confiamos en que la vida de la revista sea larga e interesante.

En esta edición hemos decidido hablar del Ostfront (frente del este), un teatro de guerra muy interesante, además de ser el que, probablemente, determinó el final de la guerra: táctica, historia, nuevas reglas, modelismo, etc.

Como os prometimos, además de Flames of War hemos incluido algunos artículos napoleónicos. Estamos planteando introducir más épocas y wargames en la revista, para diversificar el tema y que resulte más interesante al lector. Si crees que podrías ayudarnos con la revista escribiendo algún artículo de cualquier War-game, no dudes en ponerte en contacto con nosotros.

El próximo número será igual de interesante que los demás. Otro dossier ocupará las páginas centrales de la revista, ¿adivinas de qué teatro de guerra tratará?

Nagash

Nuestros concursos

El concurso de dioramas finalizó hace unos días. Pese a la baja participación, algunas de las obras han sido de gran calidad. Os mostramos algunas fotos de las obras presentadas, aunque para ver la obra completa (trasfondo y fotos) debeis ir a la siguiente web: www.wargames-spain.com/concursos

ESCENOGRAFÍA ÉPSILON
scenary models
<http://www.escenografia-epsilon.com/>



Kronox

Blom



Nasdrovia



Pableke



Ignacio



Rommel



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

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

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


MURCIA

- Hobby Modelismo

c/Batalla De Las Flores, 3
Tel: 968 234396
www.hobbymodelismo.es

MADRID

- Juguetería MIKIKÁ - Majadahonda

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


- Librería Atlántica

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

- Ludus Belli

c/ Río Tajuna, 8
Tel: 912 393-829

- Quimera

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

- OcioJoven Madrid

c/Joaquín María López, 12
Tel: 91 5330318
www.OJshop.com

- OcioJoven Alcorcón

Pol. Ind. San José de Valderas II
c/ Lluvia, 15 - Nave 38 (Leganés)
Tel: 902014729
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



www.quimeraminiaturas.es
QUIMERA

OPERACION MERCURY

25 DE MARZO DEL 2007
QUIMERA Y WGS

TORNEO DE FLAM

Operación Mercury

El 25 de marzo se celebró el tercer torneo organizado por Quimera y Wargames Spain. 10 generales lucharon por el título, que consiguió Jano con una lista de la Wehrmacht. El mejor general fue Cluso con paracaidistas británicos.

En esta edición se jugaron dos misiones del manual y otra misión especial, una adaptación del *King of the hill* de la primera edición. La misión consistió en capturar un único objetivo central.

Si deseas obtener más información de la tienda:

c/Jorgen Juan 112 - 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



Proximos eventos

Torneos, jornadas, concursos, etc.



Operación Cobra

Jornadas de Flames of War - Mikika & WGS

El III Torneo ibérico tendrá lugar los días 12 y 13 de Mayo. Durante los dos días se desarrollarán varias actividades:

- Torneo de Flames of War: 5 partidas (3 el sábado y dos el domingo).
- Concurso de pintura/dioramas
- Partidas de demostración del Desembarco de Normandía y el Puente Pegasus.
- Partidas de demostración de Spain in Flames.

El torneo tendrá lugar en la tienda de MIKIKÁ (Majadahonda). 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

MIKIKÁ

www.mikika.com/wargames/

V Jornadas de Simulación y Estrategia

Una vez más El Viejo Tercio (Club de wargames madrileño) organiza las jornadas más importantes de nuestro país dedicadas a los Wargames.

Los días 4,5 y 6 de Mayo se celebrará en los Castillos de Alcorcón las V Jornadas de Simulación y Estrategia: "Almansa 1707 - Alcorcón 2007".

El evento tendrá diversas actividades: torneos, exposiciones, dioramas, tiendas, reenactors...

V Jornadas de simulación histórica

El club Akra Leuka (Alcoy, Alicante) organizará unas jornadas de wargames en Alicante los días 31 de Junio y 1 de Julio.

Entre otras actividades, durante las jornadas se celebrará un torneo de DBM y otro de Flames of War. Si quieres participar en cualquiera de los dos torneos o proponer alguna otra actividad, pásate por el mensaje en el foro:

www.wargames-spain.com

