



Operación Market Garden



Market garden

Uno de los mayores fracasos de las fuerzas aerotransportadas británicas se produjo en Holanda, durante la Operación Market Garden. Las fuerzas británicas quedaron cercadas por Divisiones SS y fueron virtualmente destruidas. En el dossier de este número os contamos la historia de la Operación desde un punto de vista histórico e incluso a través de las propias palabras de uno de los soldados que la vivió. Además de historia, el dossier está completado por un artículo de tácticas de paracaidistas británicos en Flames of War y varios artículos de pintura y modelismo.

La nueva sección de Antigüedad (Strategikon) está compuesta por varios artículos de historia hispánica: los visigodos; y dos artículos de historia y modelismo de los Elefantes de Guerra en la antigüedad. Tenemos la esperanza de que en un futuro esta sección sea tan grande como la dedicada a Flames of War, por lo que buscamos colaboradores interesados en el proyecto.

Campana para FoW

Reglas para jugar una Campana de Market Garden en Flames of War. Pag. 41

Little Bloody Omaha

Escenario para Flames of War. Pag. 46

Pintar Waffen SS

Paso a paso para pintar soldados de las SS. Pag. 48

Peanas para FoW

Paso a paso para decorar las peanas de FoW. Pag. 52

Setos para FoW

Paso a paso para crear setos para escenarios de normandia. Pag. 54

Visigodos

Historia de los Visigodos en la península y listas para DBX. Pag. 56

Elefantes de Guerra

Historia y artículo de pintura de los Elefantes de Guerra. Pag. 65

For Dixie

Breve historia de la Guerra de Secesión y escenario para Fire&Fury. Pag. 73

Comunidad

Torneos, concursos, jornadas, listado de tiendas. Pag. 77

Novedades del frente

Nuevas figuras y libros para Latewar y la campaña de Normandia Pag. 2

Tanques pesados

Tácticas y recomendaciones para el uso de carros pesados. Pag. 4

Doctrina acorazada

Tácticas y consejos para divisiones acorazadas británicas. Pag. 14

Proyecto Normandia

Cómo hacer paso a paso un escenario de las playas de Normandia. Pag. 23

Defendiendo Arnhem

Historia de la operación Market Garden relatada día a día. Pag. 26

Relatos originales

La segunda playa Omaha, la batalla contada por uno de sus protagonistas. Pag. 29

Us Airbone

Divisiones aerotransportadas americanas que participaron en MG. Pag. 31

Red Devils tactics

Tácticas de los paracaidistas británicos en Flames of War. Pag. 34

Créditos:

Coordinación: Nagash y Gral.Invierno
 Diseño y maquetación: Nagash
 Coordinadores de sección: Blom, Bertz, Hidalgo
 Colaboradores: Nasdrovia, Rommel, Heresy, Ignacio, Carthagian, Cluso. Miniaturas: Vatsetis, Jano, Pableke, BlackMetal, Basurillas.
 Contacto: nagash@flamesofwarspain.com

NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

News de Flames of War

Continuamos con novedades para LateWar: alemanes, americanos, británicos...

Dos nuevas cajas de ejército han salido a la venta, la 7th Armoured Division *Armoured Company* (acorazada británica con Cromwells, Sherman, priests, etc.) y la *PanzerLehr* (por fin los jagdpanzer IV). Además de estas importantes novedades, destaca la caja de *Tiger Marsch*, con 5 tigrecitos, incluido Wittman, que prácticamete son un ejército de 1500 puntos.

Por otra parte, además de ampliar el catálogo de figuras, han publicado varios libros nuevos: *Art of War* (un compendio de entrevistas y técnicas a los mejores pintores del foro de BF); el *Villers Bocage* (la continuación de la batalla de Normandía, con reglas para Div. Panzergranaderas, acorazada británica y, en descarga online, listas para una Div. de Reconocimiento alemana formada por Pumas).



Jagdpanzer IV



Sd Kfz 10/5 Armoured Cab

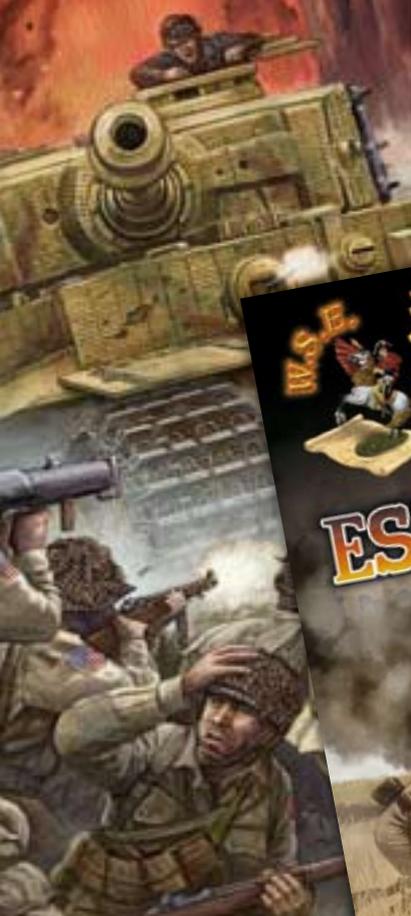


Wasp IIC



WSE Especial WARGAMES SOLDADOS
REVISTA DE MINIATURISMO, JUEGOS DE GUERRA E HISTORIA
ESPAÑA EN LLAMAS
1936 - 1939

VILLERS-BOCAGE
THE BATTLE FOR VILLERS-BOCAGE
NORMANDY, 12-16 JUNE 1944



NOVEDADES DEL FRENCE

Recopilación de novedades de productos para Wargames



ESCENOGRAFÍA ÉPSILON

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

Nuevos objetivos para Flames of War. Como premio especial para los participantes del torneo histórico 'El Gazala', Quimera y Epsilon decidieron crear estos fabulosos objetivos personalizados para cada ejército.

De momento solamente tienen disponibles para 5 ejércitos. Rusos, Afrika korps, Desert Rats, Wehrmacht y Us Airbone. Próximamente ampliarán el catálogo hasta completarlo con todos los ejércitos de FOW.

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 cómodo: tapetes de "tela".

Los tapetes tienen estampados diversos dibujos para simular escenarios: desierto, hierba, combate urbano, etc.

Además, también ofrece otros productos y accesorios para las batallas: carreteras, ríos, bosques, etc.

The Late Queen

Aprovechando la publicación de **España en Llamas** os mostramos las figuras para la Guerra Civil Española de una empresa danesa.

Su catálogo actual sólo tiene soldados del CTV con casco adrián, pero para mediados de Febrero saldrá a la venta toda una gama de carlistas y vascos: fusileros, HMG, LMG, HQ, incluidos curas y portaestandartes.

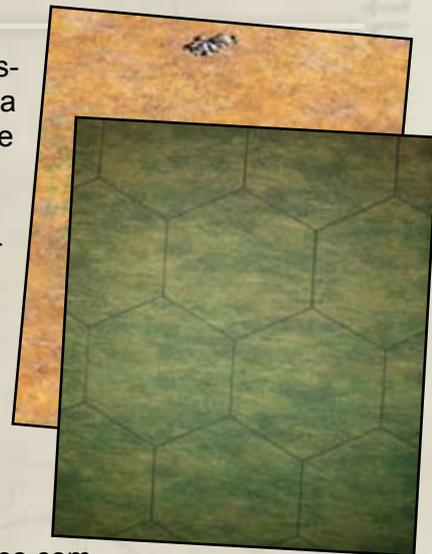
En el futuro se plantean crear una gama del ejército de África, La Legión y brigadas internacionales.

Si deseas ver más productos, visita su web:
<http://thelatequeen.com>

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>



Tanques pesados en Flames of War

Cualidades de los vehículos blindados de mayor tonelaje

Durante la Segunda Guerra Mundial se construyeron gran variedad de tanques diferentes. Realmente fue en este conflicto durante el cual se sentaron las bases del uso y función de los tanques en batalla y, en consecuencia, los tanques fueron evolucionando para adaptarse a los nuevos roles que se les iba dando.

La evolución de los tanques generalmente tendió a hacerlos más grandes, más blindados y más pesados. Antes de la guerra, prácticamente la totalidad de los tanques existentes los incluiríamos en la categoría de "Tanques ligeros", aunque este término no sería totalmente correcto. Como ya he dicho, la tendencia general fue la de hacer tanques cada vez más poderosos, sin embargo también aparecieron los llamados "tanques ligeros" en contraposición a los tanques pesados, y que estaban diseñados para funciones específicas como el reconocimiento o el apoyo a la infantería; para lo cual era preferible un tamaño reducido a favor de una mayor velocidad y maniobrabilidad.

En este artículo, sin embargo, no hablaremos de los tanques ligeros, sino de los mastodónticos tanques pesados y su uso en FoW. Para poder hacer esto, primero tendremos que definir lo que es un tanque pesado en términos de FoW:

Hay tres categorías de tanques: Tanques ligeros, tanques medios y tanques pesados. En FoW la forma más fácil de distinguirlos es en base al grosor de su blindaje. Los tanques pesados surgieron de for-

ma casi automática en el proceso de equipar a los tanques con cada vez más blindaje para aguantar los impactos de los cañones cada vez más potentes. Pero esto tenía un límite, pues llegaba un momento en el que los tanques eran demasiado costosos y lentos de producir con tanto blindaje, sin que este aumentase las prestaciones de los tanques proporcionalmente.

Así es como nacieron los tanques pesados: llegado un momento se vio que equipar a los tanques con un blindaje excepcionalmente alto tenía su utilidad, pero no rentaba que la gran mayoría de los tanques estuvieran tan acorazados, ya que en el proceso se perdían algunas ventajas de los tanques, como la velocidad y la maniobrabilidad. Así pues se empezaron a crear los tanques pesados como apoyos a prácticamente todos los ejércitos, que actuaban en grupos relativamente reducidos y con funciones concretas, definiendo así también a los tanques medios, que serían aquellos que no eran ni ligeros ni pesados.

En términos de FoW yo situaría la separación entre tanques medios y pesados en el Blindaje 8 o más. Que yo sepa no hay en FoW ningún tanque con blindaje 8 o más que pudiese considerarse "medio" y por su parte, los tanques medios normalmente tienen blindaje 6 o excepcionalmente 7.

Esta distinción en base al blindaje de todos modos es bastante superflua. En las listas de ejército de FoW los tanques pesados y medios vienen claramente diferenciados en pelotones diferentes y mayormente

Tiger E Alemán



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

dichos pelotones se llaman pelotones de tanques medios o pesados.

Aun así, creo que viene bien saber a partir de que momento podemos considerar que un tanque es pesado, tanto para saber como enfrentarnos a él, como para saber como usarlo.

Funciones de los tanques pesados

Establecer la función que deben desempeñar los tanques pesados es difícil. Al igual que hay gran variedad de tanques pesados en las diferentes naciones, cada nación solía darles un uso diferente.

Por lo general, podemos decir que su función es la de despejar aquellas partes del campo de batalla en las que ninguna otra unidad sobreviviría. Esto comprende una gran variedad de situaciones diferentes, desde despejar nidos de ametralladoras para facilitar el avance a la infantería, como la de enfrentarse a grandes formaciones de tanques enemigos. En cualquier caso vemos que su función es la de ser un apoyo para el resto del ejército; y que esta función es bastante específica, por lo que usar tanques pesados en otras funciones no suele dar buenos resultados. Más adelante retomaré más detenidamente este punto, pero antes seguiré describiendo un poco más los tanques pesados.

Características de los tanques pesados: Puntos fuertes y débiles

Conocer en profundidad los puntos fuertes y débiles de nuestro ejército y de los del enemigo es un punto clave para desarrollar nuestros planes de batalla; y sin duda alguna los tanques pesados son uno de los elementos más difíciles de neutralizar.



Tiger E



KonigsTiger alemán

La característica principal de un tanque pesado es su grueso blindaje, especialmente el frontal, aunque los laterales también suelen ser proporcionalmente más elevados que los de los tanques medios. El blindaje superior, como no, también suele ser más grueso; sin embargo probablemente es el punto más vulnerable del blindaje de los tanques pesados ya que proporcionalmente es el que menos aumenta.

Tener un grueso blindaje tiene sus consecuencias y por lo general los tanques pesados suelen adolecer de una falta de maniobrabilidad y velocidad. Esto suele estar representado por reglas especiales como "Slow tank", que restringe la velocidad del tanque a 20cm en vez de los 30cm habituales, "Overloaded", que dificulta el paso por terrenos abruptos, "Unreliable", que hace referencia a los problemas mecánicos que suelen afectar estos tanques u otras como "Slow traverse", que hacen referencia a la lentitud de reacción del tanque.

Otro punto relevante de los tanques pesados, aunque no de todos, es que suelen tener cañones más poderosos que los tanques medios. Más alcance y más poder de penetración los convierten en muchos casos en excepcionales cazacarros, que sin duda es una de las funciones más habituales de estos tanques.

Finalmente, una característica importante en términos de juego, es la de que su coste en puntos es mucho más alto que el de los tanques medios.

Todos estos puntos nos pueden llevar a unas conclusiones genéricas sobre el funcionamiento de los tanques pesados. Su estrategia se basará normalmente en aprovechar su potencia de fuego y su al-

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



Tiger E en el Ostfront

cance superior para cumplir con sus objetivos, ignorando el fuego enemigo gracias a su grueso blindaje. Moverse es algo poco beneficioso, pues no avanzan mucho, reducen su capacidad de tiro y muchas veces les impide aprovechar las posiciones ventajosas de tiro. Finalmente, los tanques pesados no suelen acercarse al enemigo ya que de hacerlo se exponen a ser flanqueados más fácilmente, ofreciendo sus más débiles blindajes laterales al fuego enemigo.

Como usar tanques pesados en FoW

Usar tanques pesados no es más complicado que usar cualquier otro tipo de tanque. El reto está quizás en rentabilizarlo. Como ya hemos dicho antes, los tanques pesados, debido a sus buenas prestaciones, son considerablemente más caros en puntos que un tanque medio. Esto implica que al incluirlo en nuestro ejército, los puntos que nos quedarán para el resto del ejército serán menos, y será necesario que los tanques pesados que hemos incluido se renten lo máximo posible para no quedar en desventaja. Esto es de lógica, pues si invertimos una cantidad de puntos sustancial en un elemento de nuestra lista, debemos incluir dicho elemento en nuestros planes de batalla.

Lo primero que hay que tener en cuenta a la hora de incluir un tanque pesado en nuestra lista, es la razón por la que lo metemos. Tenemos que tener claro para que está diseñado un tanque pesado y ver si necesitamos de dichas funciones en nuestra lista.

Cuando tengamos claro para que lo queremos en nuestra lista, hay que plantearse si no hay ningún otro tipo de unidad que pueda hacer mejor el papel del tanque pesado o que nos salga más rentable.

Por ejemplo, podría darse el caso de que tenemos una lista que tiene ya prácticamente de todo, incluyendo movilidad y potencia de fuego, pero que adolece solamente de una falta de poder anti-tanque. ¿Realmente rentaría incluir tanques pesados para suplir esta carencia? ¿No nos servirían mejor unos cañones anti-tanque, ya sean a pie o autopropulsados? ¿O quizá unos tanques medios?

La importancia de estas preguntas radica fundamentalmente en rentabilizar los puntos invertidos. Si sólo necesitamos un par de tiritos anti-tanque, quizá con un par de cañones de gran calibre tengamos de sobra; y estos cañones son más económicos, con lo que los puntos que nos habríamos gastado en el tanque pesado podemos invertirlos en potenciar el resto de la lista.

Otro punto también muy importante a la hora de hacer una lista de ejército que vaya a incluir tanques pesados es el de conseguir que los tanques pesados, a la vez de apoyar al ejército, también se vea apoyado por éste. Es un caso muy típico el de incluir un tanque pesado para encargarse de los tanques enemigos, sin incluir ningún otro apoyo más contra tanques enemigos. Esto por lo general tiene por consecuencia que los ejércitos enemigos puedan ignorar totalmente al tanque pesado, o neutralizarlo con trucos como el humo. Hay que entender que un tanque pesado es un apoyo para una lista de ejército, y que difícilmente el solo va a poder frenar una compañía de tanques completa enemiga.

Pero bueno, hasta aquí todo lo que he dicho es bastante obvio. Ahora es cuando llegamos al campo de batalla con toda la teoría bien aprendida, un plan de batalla elaborado y una lista coordinada, y nos encontramos con que nuestros tanques pesados no están aportando nada a la batalla.



Brummbär alemán

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Bien, ya hemos hablado brevemente de contra que clase de tropas los tanques pesados son efectivos: contra otros tanques, para despejar tropas a distancia y para asustar. Ahora queda explicar cómo hacerlo.

Una de las facetas más importantes de los tanques pesados es la de ser una amenaza. El factor psicológico que ejercen sobre el rival es muy importante, pues tendrá grandes dificultades si intenta destruirlo y un tanque así de grande simplemente es muy difícil de ignorar. Evidentemente esto hay que aprovecharlo todo lo posible, pero para ello debemos mantener el tanque operativo y con vida. Nos interesa que el enemigo centre la mayor parte de su fuego sobre nuestro tanque, ya sea mediante bombardeos, aviación o disparos directos, pero en cualquier caso debemos minimizar los riesgos. Ya con éste factor psicológico estamos rentando muchos de los puntos invertidos de forma indirecta, ya que los disparos que rebotan contra nuestros tanques pesados, son disparos de los que se libra el resto de nuestro ejército.

Destruir un tanque pesado es muy difícil, pero aun así puede ocurrir. La idea es la de jugar con esta posibilidad. Debemos darle al enemigo la remota posibilidad de destruir el tanque, de forma que lo intente y concentre su fuego y su atención en el tanque, pero siempre manteniendo los riesgos dentro de lo razonable.

Por ejemplo podemos tentar al enemigo de bombardear a nuestros tanques pesados con su artillería dejándolos a la vista de un observador o dejando que la plantilla de artillería cubra a dos de los tanques pesados, pero estando a cubierto en un bosque o similar para dificultar la tirada de "Range In" y por tanto la tirada para impactarles. Si esto nos sale bien, el rival habrá malgastado tontamente un bombardeo

de artillería que podría haber causado más daños en otra parte.

Otro ejemplo podría ser el de la aviación. Podríamos dejar nuestro tanque pesado al descubierto en una zona donde amenaza al enemigo (sobre una colina por ejemplo) con la sana intención de que lance todos sus aviones a por el tanque. La estrategia consiste en dejar cerca unos cañones anti-aéreos que vayan derribando los aviones para dificultar o neutralizar su ataque sobre el tanque. A pesar de ellos, es probable que el enemigo siga intentándolo puesto que las probabilidades de éxito existen.

Todo tiene su riesgo y si tenemos mala suerte la partida puede decantarse fácilmente a favor de nuestro contendiente, sin embargo si sabemos reducir los riesgos todo lo posible, podemos jugar con la (im)probabilidad de que nos destruyan el tanque.

A la hora de rentabilizar nuestros tanques con sus cañones, una de las claves es la fase de movimiento. Cuantos más disparos podamos sacar de nuestros poderosos cañones, más probabilidades tendremos de destruir, y más podremos destruir. Moverse constantemente de aquí para allá puede ser una buena estrategia para tanques ligeros y medios, pero a los tanques pesados les resta eficacia. Precisamente una de las ventajas de los tanques pesados es que mayormente pueden ignorar el fuego enemigo y esto hay que aprovecharlo.

Para aprovechar al máximo los tanques pesados debemos encontrarles en primer lugar un buen lugar de tiro, a ser posible resguardado y desde donde disponga de un gran campo de tiro sin necesidad de moverse. Los sitios ideales para esto suelen ser los linderos de los bosques y las colinas.



Brumbar del ejército alemán

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Además de esto, es importante desplegarlo lo mas centrado posible en la mesa, ya que así evitamos en cierta medida que nos ignoren o se escabullan.

No es poco habitual que el rival despliegue todos sus tanques en el flanco contrario del que ocupan los tanques pesados enemigos, ya que de esta forma es probable que no lleguen a ponerse a tiro desde el principio, además de que se obliga a los tanques pesados a moverse para conseguir sus presas, y ya sabemos lo lentos que son.

Un truquillo suele ser el de desplegar los tanques pesados en ultimo lugar, después del resto de la lista. De este modo evitaremos en la medida de lo posible que nuestras presas estén fuera de nuestro alcance.

¿Y después? Después es la hora de las tortas: moverse lo menos posible, disparar lo máximo posible y no arriesgarse demasiado. El movimiento, más que para desplazarnos o perseguir al enemigo, lo utilizaremos para evadirnos de posibles peligros. Como ya hemos dicho, jamás debemos dejar que nos flanqueen, pues las posibilidades de resultar destruidos aumentan enormemente. Lo mejor en estos casos es no arriesgarse. Si nos rodean, mejor poner los pies en polvorosa y disparar menos, que arriesgarnos a que los disparos no sean suficientemente efectivos y que nos disparen por el flanco. Como siempre, la cuestión es calcular los riesgos: Los tanques alemanes por ejemplo podrían arriesgarse a no moverse confiando en su capacidad de disparo unida a su regla especial de "Sturmtrooper" para evitar los disparos por el flanco.

Como enfrentarse exitosamente a los tanques pesados enemigos

Si hemos hablado de cómo usar los tanques pesados, sería justo echar un ojo también a como enfrentarse a ellos. Esto será especialmente útil para ejércitos de naciones que no tienen tanques pesados, como pueden ser los americanos.

Enfrentarse a tanques pesados enemigos puede ser más fácil de lo que parece en un principio: ¡El problema está en nuestra mente, no en el campo de batalla!

Ver un Tigre en una colina siempre asusta, pero debemos evitar por todos los medios fijarnos excesivamente en él. Los tanques pesados sólo son un elemento más del ejército enemigo, que además para nuestra suerte, ocupan una porción importante de



Tiger E en el Ostfront

puntos del ejército enemigo.

La clave esta en neutralizar la efectividad de los tanques pesados parcial o totalmente. Y hay que tener claro que neutralizar la efectividad de los tanques no pasa necesariamente por neutralizar los tanques físicamente.

Por ejemplo, un Tigre alemán en su colina no debería preocuparnos lo mas mínimo si llevamos una horda de infantería rusa, pues matar infantería rusa a cañonazos es como matar mosquitos a pedradas... poco menos que imposible.

Como no todos tenemos una horda de infantería rusa para enfrentarnos a los tanques pesados enemigos, también bastaría con evitar darles objetivos jugosos. Si de todos modos nos va a disparar como un descosido, mejor que nos dispare a la infantería que es medianamente prescindible, a que nos elimine nuestros propios tanques.

Así pues, es muy común que las listas de infantería vayan acompañadas de un pelotón de 3 o 4 tanques y a la hora de hacer frente a un ejército con tanques pesados, exponer nuestros propios tanques posiblemente es mandarlos a una muerte segura. En estos casos lo primero que debemos plantearnos es si nos interesa intentar aprovechar nuestros tanques. Si llevamos 3 Stuarts y el enemigo un Tigre, el hecho de no usar nuestros tanques supondría jugar con apenas 200 puntos menos, mientras que el rival no tendría forma de rentabilizar los 385 puntos que vale su tanque por falta de objetivos (¡que es casi lo mismo que no usarlo!).

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Como no, a veces no podemos permitirnos el lujo de prescindir de nuestros tanques, por ejemplo cuando toda nuestra lista esta compuesta de tanques. En estos casos lo que se aconseja es minimizar las bajas todo lo posible, y apechugar con el hecho de que sufriremos bajas por el camino. Obligar a los tanques pesados a moverse suele ser una de las mejores formas de neutralizar gran parte de su potencia destructiva. Podemos amenazar sus flancos, lanzarle humo, dar un rodeo a su alrededor intentando mantenernos fuera de su alcance (difícil) o de su línea de visión (con la escenografía). En algunos casos también podemos ignorar totalmente el poder destructivo de estos tanques a fuerza de tener suficientes tropas, como podría ser el caso de las compañías de tanques soviéticas. Sea cual sea la estrategia usada, lo mejor es combinarlas entre ellas.

Finalmente, la joya de todas las estrategias a la hora de neutralizar los tanques pesados es el humo. Hay dos formas, el humo directo que en caso de impactar deja concealed el tanque del mundo exterior y el bombardeo de humo. El humo en fuego directo no es tan útil como el bombardeo de humo, y tampoco hay muchas armas que tengan la posibilidad de lanzarlo. Mi recomendación para este tipo de humo es dispararlo con tropas que no tienen nada mejor que disparar. Si tenemos por ejemplo unos M8 Scott, en fuego directo con su AT6 posiblemente no hagan nada a nadie, sin embargo a lo tonto disparando humo, pueden neutralizar la eficacia del disparo pesado.

Sin duda, la opción mejor es la del bombardeo de humo. Extremadamente barato de conseguir (morteros) y bastante común (la mayoría de cañones pesados pueden realizarlo) son una forma perfecta de neutralizar durante un turno la eficacia de los tan-



IS-2 rusos en Ucrania

ques pesados casi totalmente. Al crear una pantalla de humo, obligamos a que los tanques pesados se muevan para poder disparar, con lo cual ya conseguimos una reducción de la cadencia de fuego. Además, y aunque menos llamativo, obligamos al tanque enemigo a acercarse en vez de alejarse, si quiere disparar, lo cual a la larga puede causar su eventual flaqueo.

Yo siempre procuro recomendar que nunca se salga de casa sin morteros, pues siempre se les puede sacar utilidad.

Breve análisis de los tanques pesados y su uso por naciones

Para finalizar ya este artículo, creo que sería interesante echarle un vistazo a los diferentes tanques pesados de las diferentes naciones y su particular modo de empleo:

Alemanes: Posiblemente el ejército alemán es el ejército que hace un uso más habitual de los tanques pesados. En su arsenal hay varios tanques pesados, pero sin lugar a dudas el más común es el Tigre.

Tigre en Mid: A pesar de tener un coste en puntos relativamente elevado, vemos que tampoco es excesivo debido a los costes comparativos de otros tanques. Tres Panzer III N ya valen 315 puntos, sin ser nada del otro mundo. El Tigre en Mid War es para mí el tanque pesado por excelencia y el rey de la pista. Su mejor modo de empleo es en solitario, absorbiendo disparos del enemigo y reduciendo sus tanques con pasmosa facilidad gracias a su cañón de 100cm de alcance y AT13. Además de sus buenas prestaciones, hay que sumarle las reglas especiales ale-



KV1 capturado por las fuerzas rusas

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

manas en general y las suyas propias en particular. El Tigre es el único tanque pesado que tiene una tabla de habilidades y reglas especiales para el sólo que lo hacen más temible si cabe: Repetir disparos fallidos, disponer de ROF3 o incluso tener 2 habilidades, simplemente es genial. Como ya digo, a esto hay que añadirlo la controvertida regla del Sturmtröper, que en el caso del Tigre y utilizada con cabeza, convierten este tanque en una máquina de matar: en vez de moverse en la fase de movimiento, puede hacerlo poco a poco en la fase de asalto, aprovechando así su ROF completo. También gracias a esta regla el Tigre es casi imposible de flanquear, ya que después de disparar puede recolocarse y alejarse hasta 10cm.



Tiger 1 E del Afrika korps

Tigre en Late: Creo que es necesario hacer una pequeña reseña sobre los Tigres en Late War, debido al importante cambio que sufren tanto ellos como con el potencial destructivo del enemigo. En Mid War destruir un Tigre frontalmente es prácticamente imposible. Los cañones con un AT de 12 o superior se cuentan con los dedos de una mano y por añadidura son muy caros, con lo cual el Tigre en Mid normalmente puede campar a sus anchas tranquilamente. En Late War sin embargo la cosa cambia bastante. EL AT12 esta al alcance de la mayoría de los tanques medios y los tanques pesados del enemigo alcanzan valores de AT de hasta 15, con lo cual las probabilidades de que un Tigre resulte destruido por un impacto frontal aumentan seriamente a la par que la utilidad del Tigre disminuye. El problema esta en que el Tigre en Late cuesta tan solo 215 puntos, lo que puede ser muy tentador. Mi opinión es que en Late sería un error incluir un pelotón compuesto por un sólo Tigre ya que seguirá atrayendo muchísimos disparos, con la diferencia de que en Late estos dis-

paros si son peligrosos para el Tigre. Perder un pelotón de una miniatura por tanto es algo muy fácil. En Late y a pesar de su precio, creo que los Tigres funcionan mejor de 3 en 3 ya que es prácticamente imposible destruir tres tanques pesados alemanes y por su parte los tres tigres pueden ser increíblemente destructivos.

Königstiger: El Königstiger es el equivalente del Tigre para Late War. Más barato que el Tigre en Mid, desempeña mejor su papel si cabe que el Tigre en Mid. Con su blindaje frontal 14 es totalmente invulnerable a cualquier cañón enemigo, mientras que con su propio cañón de AT16 puede destruir sin problemas hasta los tanques más pesados enemigos. Personalmente lo considero una excelente opción a tener en cuenta para los ejércitos alemanes, especialmente teniendo en cuenta el incremento del número de tanques enemigos para el periodo de Late War. A pesar de su buen blindaje y excelente relación calidad/coste, el Königstiger es tan vulnerable, sino más, a los ataques de la aviación, ya que su Top sigue siendo 2, mientras que los aviones con cohetes de AT6 por el Top abundan. En cuanto a su utilización, sería exactamente la misma que el Tigre en Mid.

Ferdinand/Elefant: Más que un tanque, el Ferdinand o Elefant es un caza carros fuertemente blindado. Se suele ver relativamente poco por su movilidad aun más reducida que la del Tigre y su pequeño coste superior a este sin tener sus reglas especiales. A pesar de su excelente cañón y protección para enfrentarse frontalmente a cualquier tanque enemigo, el Ferdinand es más difícil de rentar por su incapacidad de hacer frente a otro tipo de tropas que no sean tanques. La forma más usual de usarlo es como cañón anti tanque estático. Ponerlo en una esquina del tablero despejada sería una buena manera de evitar que sea flanqueado, a la vez que se limitan los ataques aéreos contra el tanque.

Panther: El Panther es en realidad un tanque pesado, a pesar de que los alemanes los usaban en formaciones de tanques medios. Su uso está bastante limitado debido a la obligación de incluir un mínimo de tres, lo que encarece el pelotón hasta hacerlo casi prohibitivo a partidas de 1500 puntos. Su uso sería una mezcla entre tanques pesados y medios, aunque yo recomendaría usarlos como tanques pesados, manteniendo las distancias con el enemigo y disparando a distancia. Su superior blindaje frontal de 10 puede crear falsos sentimientos de seguridad y durabilidad, pero la realidad es que el Top del Panther es de 1 y el lateral es un mísero blindaje 5, con

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

lo cual el flanqueo por parte de cualquier tanque medio puede acabar en un turno con todo el pelotón. El Top también hay que tenerlo muy en cuenta a la hora de evitar por todos los medios que las plantillas de artillería cubran más de un tanque por vez y evitar también los asaltos.

Sobre el Panther cabe destacar quizás la opción de hacer una lista de ejército exclusiva con 8 tanques por 1500 puntos justos (tanto en mid, siendo trained, como en late, siendo veteran). Esta lista es quizá difícil de usar por lo limitado de sus efectivos, sin embargo no existe la lista de ejército de tanques que pueda hacerles frente con unas mínimas garantías de éxito. La clave de una Pantherkompanie es la de no dejarse flanquear nunca y mantener a raya al enemigo usando tanto las ametralladoras como los cañones y echando mano de su movilidad normal (30cm) y del Sturmtooper para marear al enemigo. Una táctica que suele funcionar bien es la de separar el ejército en dos grupos de 4 y colocarlos en ambos flancos de la mesa. De este modo se evita en gran medida las maniobras de flanqueo por parte del enemigo, a la vez que ambos grupos se dan cobertura mutua y crean una zona de muerte segura en todo el centro de la mesa.

Brummbär: El Brummbär no es un tanque pesado propiamente dicho, sino un cañón de asalto. He querido hacer una pequeña reseña de este vehículo ya que dispone de un blindaje frontal de 9 lo cual es muy poco habitual. El Brummbär sin duda alguna es un vehículo muy complicado de usar: No dispone de ametralladoras con las que defenderse de la infantería pero tiene un impresionante cañón de AT13 y FP1+ de un alcance de solo 40cm y ROF1. Cierta-



Pantheras n Kursk

mente, con este perfil uno se pregunta como debe utilizar este vehículo si para poder usar su cañón tiene que acercarse a su enemigo y al hacerlo y debido a su ROF1 tiene un +1 al impactar.

Mi opinión personal es que la utilidad de este tanque reside en su relación de resistencia/costes tanto en Mid como también en Late. Su uso es para apoyar de cerca el avance de la infantería y acabando con las posiciones defensivas enemigas que impiden el avance de la infantería, como los cañones AT, las ametralladoras y los cañones de artillería. Aunque no esta diseñado para ello, el Brummbär también causa pavor en los tanques enemigos, ya que para la mayoría de ellos, un impacto es la destrucción segura. Ciertamente que con RoF1 es mas difícil impactar, ¡pero llevando 2 o 3 Brummbär un tanque siempre cae!

Estados Unidos: De las naciones principales que intervinieron en la guerra, Estados Unidos fue la única nación que no disponía de ningún tipo de carro pesado. Es cierto que hubo algunos extraños proyectos de tanques súper pesados en proceso de creación, sin embargo sobre el campo de batalla los americanos confiaban en la combinación e interacción de tanques ligeros y medios de excepcionales prestaciones para lograr sus objetivos. Esta táctica suele dar buenos resultados, sin embargo cuando se encuentran con tanques pesados alemanes suelen darse de narices contra ellos sin tener modo de destruirlos directamente.

Reino Unido: Tampoco los británicos fueron prolíficos constructores de tanques pesados, sin embargo sí tuvieron una serie de ellos en servicio: Los Churchill.



Tiger 1 E del Eje

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Churchill: Los Churchill fueron una serie de tanques de la que se produjeron una gran variedad de modelos diferentes para diferentes funciones y que entrarían en la categoría de tanques pesados que yo he hecho: Tienen un blindaje de 8 o más.

Cuando al principio de este artículo comentaba que no todas las naciones hacían un uso igual de sus tanques pesados, tenía en mente precisamente a los británicos. A diferencia de otras naciones que usaban sus tanques pesados en grupos reducidos y muchas veces como caza carros, los británicos diseñaron sus Churchills como apoyo directo y permanente de la infantería. Inicialmente fue diseñado para la supuesta Segunda guerra de Trincheras Mundial, por lo que tenían un chasis muy alargado que les permitía cruzar trincheras y un grueso blindaje frontal para abrirse paso entre balas y cañones. Cuando la Segunda Guerra Mundial resulto ser una guerra móvil en vez de estática, la serie Churchill fue reconvertida, dándoles cañones mas poderosos, pero siguieron en su rol de apoyo a la infantería.

El mejor modo de usarlos en FoW es precisamente como apoyo directo de la infantería: un pelotón de tres Churchills avanzando por un flanco seguidos por uno o dos pelotones de infantería es un avance muy difícil de parar. Los Churchills son perfectos para destruir las posiciones defensivas enemigas y dar una base de apoyo móvil a la infantería propia gracias a sus ametralladoras.

Un modelo de Churchill que merece una mención especial es el Churchill Cocrdile del periodo de Late War. Este modelo de Churchill fue específicamente

diseñado para los desembarcos de normanda y además de todo el armamento habitual en cañones y ametralladoras, incluye un lanzallamas de RoF5 y un blindaje frontal de 13 que es excepcional. Considero que este es uno de los mejores tanques pesados del juego, no solo ya por sus extraordinarias prestaciones, sino también por su coste irrisorio de unos 125 puntos por tanque.

Unión Soviética: La Unión Soviética es la otra gran potencia de la Segunda Guerra Mundial que hizo un uso extenso de los tanques pesados. Como todo en la Unión Soviética, los tanques pesados se usaban a lo grande, en formaciones de varios tanques juntos agrupados en pelotones. Personalmente creo que si bien en la realidad esto les daba una potencia devastadora, en términos de FoW los aboca casi al olvido por ser desorbitadamente caros.

Serie KV: La serie KV es la más extensa y la más usada de entre los tanques pesados rusos. Con unas buenas prestaciones en relación al coste suelen incluirse sobre todo los KV-1s, que es el modelo más pequeño y más barato. Excepto para el KV-85, que es el mas imponente y consecuentemente el mas caro, la serie KV adolece de una falta de poder AT que los vuelve poco útiles. Teniendo en cuenta que los tanques medios son muy baratos y numerosos, las funciones anti-infantería y anti-tanques medios ya queda mas que suplida por ellos, con lo que al final los tanques pesados se quedan sin utilidad estratégica concreta. Si algo le falta a la Unión Soviética son tanques con cañones realmente muy grandes con los que cazar a los tanques pesados alemanes que tantos problemas les causan.

konigsTiger



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



KV1 capturado por las fuerzas rusas

Iosef Stalin 2: Este tanque del periodo final de la guerra es sin duda la respuesta a la falta de poder AT contra tanques pesados enemigos. Tiene un impresionante cañón de AT15 que lo hace perfecto para destruir Tigres alemanes y un blindaje mejorado con respecto de la serie KV que aumenta a 10 por el frontal. A pesar de estas ventajas, hay dos grandes inconvenientes que lo destierran totalmente al olvido. En primer lugar, sus enemigos, los alemanes, se les adelantan una vez mas construyendo los Königstiger con un blindaje frontal de 14, que es totalmente invulnerable una vez más a este mastodonte soviético. Es más, el Königstiger, con su cañón de AT16 y mayor alcance no tiene problemas reales en acabar con los IS-2 frontalmente y a distancia.

Pero aún en el supuesto de que los alemanes no se hubiesen adelantado, los IS-2 se valen por si solos para resultar poco útiles: su elevadísimo coste y sobre todo su nefasto RoF1 hace que impactar en los tanques veteranos alemanes a distancia y en movimiento se vuelva totalmente imposible, con lo cual estos mastodontes lo tienen imposible para rentabilizar sus costes.

Cañones de asalto: Los rusos también tienen una gran variedad de cañones de asalto autopropulsados, algunos de ellos con un blindaje frontal excepcional. De cuando en cuando suelen verse en las listas de ejército, sin embargo como siempre, las dificultades a la hora de impactar a distancia y en movimiento a los carros alemanes los hace muy difíciles de rentabilizar; y a diferencia de los excelentes tanques medios soviéticos, los cañones de asalto solamente sirven para cazar carros alemanes.

Churchill: Gracias al tratado entre las naciones del

“Lend and Lease” (Préstamo y Arriendo), los rusos dispusieron de cierto numero de tanques pesados británicos Churchill. Los rusos sin embargo los usaban en formaciones más numerosas que los británicos. Lo expuesto sobre la serie KV también puede aplicarse a los Churchills utilizados por los soviéticos, ya que las tácticas empleadas son las mismas, pero con un coste algo superior de los Churchills; que para colmo de males tienen menor alcance con sus cañones, relegándolos también al olvido.

Conclusiones generales

Espero que en el pequeño resumen de los tanques pesados no se me haya olvidado ninguno, pues he estado escribiendo de memoria y también espero que este artículo os haya servido de ayuda a la hora de luchar con o contra los tanques pesados. En mi opinión personal, en FoW tal y como esta ahora, los alemanes son y serán los únicos capaces de emplear tanques pesados en todo su potencial, y seguirá siendo por tanto el pan nuestro de cada día enfrentarnos a estos mastodontes monstruosos.

Como jugador alemán que soy, quisiera, sin embargo aprovechar la oportunidad para justificar este uso quizá abusivo de los tanques pesados alemanes. En mi opinión, el ejército alemán adolece de una falta de calidad y sobre todo de resistencia en su gama de tanques medios y ligeros que los hace muy impopulares y difíciles de manejar, sin que esto reduzca sus abusivos costes en puntos. En comparación, los tanques pesados como el Tigre son un autentico regalo en relación a los pocos puntos que valen y es por esto que creo que se usan tanto.

Bueno, llegados a este punto me despido de vosotros hasta el próximo artículo: ¡Un saludo, y buena suerte!

Autor: Rommel



Tiger 1 E del Afrika Korps

Doctrina británica para divisiones acorazadas

o "Por qué es tan difícil llevar un Armoured Squadron Británico"

Cualquier tipo de compañía de las que pueden usarse en Flames of War tiene una serie de puntos fuertes y puntos débiles, unas unidades que encajan mejor o peor, y estrategias que parece que funcionan. En general, los jugadores de FOW eligen su primer ejército por razones más o menos románticas; sin saber muy bien cómo los diseñadores del juego han adaptado sus particularidades, incluso a veces sin saber muy bien realmente cuáles eran esas particularidades.

Pero si hay algo en lo que la mayoría de los jugadores de FOW coinciden es que un Armoured Squadron Británico en Mid es realmente difícil de jugar, en comparación con una lista de tanques del resto de nacionalidades:

- No destacan por su motivación o número (como los rusos) ni por su efectividad y experiencia (como los alemanes).
- Aunque son Trained como los americanos, sus Combat Platoons son los más pequeños. Esto les impide asaltar posiciones de infantería desahogadamente (como hacen los T34s) pero tampoco les hace especialmente aprovechables para enzarzarse en un combate blindado, porque no pueden permitirse el lujo de asumir bajas.
- No hay tanques perfectos, a todos los les pasa algo. O no tienen suficiente potencia de fuego (tanto en factor AT o FP), o tienen problemas de fiabilidad, o no tienen suficiente blindaje para absorber los impactos de los rivales; y además no tienen Protected Ammo, o son demasiado caros en puntos.

- Por último, tienen poca variedad de opciones de apoyo.

En este artículo vamos a tratar de entender por qué este tipo de listas se han reflejado de esta manera, y sobre todo, cómo podemos jugar con ellas.

Doctrina del ejército

Los ingleses desarrollaron el primer modelo de tanque durante la Primera Guerra Mundial; su concepción era fundamentalmente el apoyo a la infantería en la guerra de trincheras. Cuando terminó la contienda empezó a flotar en el ambiente la idea de que podía hacerse un uso combinado de tanques, cañones, infantería y aviación. Sin embargo, Europa estaba devastada y muchos estados en quiebra o arruinados; así que la mayor parte de los esfuerzos y las inversiones se concentraron en la reconstrucción de los países.

Gran Bretaña no fue una excepción; aunque en la opinión pública se creó la idea de que no podía haber otra guerra igual, destacaron dos teóricos de la disciplina militar, J.F.C. Fuller y Basil Liddell Hart, que empezaron a plantear cómo se libraría la siguiente guerra en Europa.

En 1923, Fuller definió el concepto de doctrina como la "idea principal de un ejército". Esta idea central debía concebirse desde el punto de vista de los principios de la guerra, y ser lo suficientemente flexible



Sherman II británicos

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

para poder adaptarse al cambio de las circunstancias de la contienda; teniendo en cuenta que "doctrina" no es una alternativa a "pensamiento".

Durante el periodo de Entreguerras, Fuller y Liddell Hart comenzaron a proponer nuevos planteamientos del uso de tanque; como formaciones autónomas (y no como apoyo de otras unidades, como era su concepción inicial) y en conjunción con otros cuerpos de ejército (iniciando las bases de la doctrina de Armas Combinadas). Aunque como veremos tenían conclusiones diferentes, ambos estuvieron de acuerdo en que la clave para el éxito en futuras guerras sería la mecanización de los ejércitos. Sus principales puntos en común fueron los siguientes:

- La mejor defensa era una defensa móvil.
- El objetivo sería desbandar al enemigo, no necesariamente destruirlo.
- El hostigamiento y la persecución serían la clave para la aniquilación del enemigo.

Sus diferencias estaban a nivel estratégico; Liddell Hart sostenía que la velocidad y movilidad de las divisiones mecanizadas podrían romper las líneas enemigas, sembrando el caos y el desorden (Efectivamente, los alemanes no inventaron el concepto de "guerra relámpago", pero fueron los primeros en desarrollar un ejército capaz de llevarla a cabo (y en llevarla a cabo, claro). Fuller consideraba que el empleo de fuerzas mecanizadas era clave a nivel operacional (es decir, en una batalla) pero no necesariamente estratégico.

Estas teorías fueron aceptadas, y durante los años 20 comenzaron a hacerse algunos experimentos y pruebas.



Crusader III del 8th Army



Matildas británicas

Durante el periodo de Entreguerras, los ingleses habían desarrollado, y sobre todo aceptado, importantes avances a nivel doctrinal en el uso de fuerzas mecanizadas.

Tipos de tanques

Cuando empezó la Segunda Guerra Mundial, los ingleses habían conseguido diseñar y construir con relativo éxito tres tipos de tanques. Curiosamente, los ingenieros parecían verse ante la disyuntiva de potenciar o el blindaje o la velocidad; los Regimientos de Caballería demandaban vehículos rápidos y poco acorazados, para usarlos en misiones de exploración e incursiones. Y los Regimientos de Infantería solicitaban vehículos lentos y muy blindados para apoyo directo. ¡Pero nadie parecía pedir potencia de fuego!

Estos tipos de tanques eran:

- **Infantry Tanks (Tanques de Infantería).** Destinados a apoyar a la infantería en el campo de batalla, llegando al extremo de que se esperaba que avanzasen al mismo paso. Es decir, por su propia concepción, se esperaba que estos vehículos fuesen lentos; pero precisamente esto les permitía tener un blindaje superior.

Su misión sería despejar el campo de batalla de obstáculos y amenazas para la infantería (como nidos de ametralladora o soldados enemigos), protegiendo el avance de la infantería hasta las líneas enemigas, y dando apoyo al asalto de las mismas.

Aunque los tanques de infantería británicos están entre los primeros en el ranking de blindajes de la 2GM, eran vehículos extremadamente lentos y poco

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



maniobrables.

- **Light Tanks (Tanques Ligeros)**; que asumirían el papel de exploración y flanqueo. En sus orígenes, eran poco más que APC.

- **Cruiser Tanks (Tanques de Crucero)**: llamados también Cavalry Tank, debían ser rápidos y maniobrables; con capacidad de operar de manera independiente para neutralizar posibles amenazas que pudieran comprometer a los tanques de infantería; así como explotar brechas en el ataque (en un papel similar al que tradicionalmente jugaba la caballería). Como la velocidad y la maniobrabilidad era un factor crucial, los tanques de crucero debían sacrificar blindaje y potencia de fuego.

Sin embargo, por cuestiones económicas e industriales, los planes para desarrollar Medium Tanks (Tanques Medios) habían quedado abandonados; cuando precisamente el punto más importante de la doctrina propuesta por Fuller y Liddell Hart era la figura del tanque medio.

Este tanque debía tener un equilibrio en velocidad, maniobrabilidad, potencia de fuego y blindaje; lo que le permitiría asumir diferentes roles en el campo de batalla. Los primeros modelos diseñados, el Mkl A9 y el Mkl A10, habían demostrado tener problemas mecánicos, carecer del suficiente blindaje como para superar el efecto de las armas AT alemanas (estimado en 30mm) y ser demasiado lentos. Así que fueron readaptados a roles de Infantry Tank o Cruiser Tank,

y los proyectos se cancelaron.

En cambio, los alemanes se vieron obligados a construir su ejército prácticamente desde cero; lo que les permitió no sólo asumir, adaptar e implantar las nuevas teorías doctrinales, sino construir todas las piezas para llevarlas a cabo. Sus modelos de tanques medio resultaron decisivos al inicio de la guerra.

La realidad económica e industrial hizo que los ingleses no fuesen capaces de desarrollar plenamente los vehículos blindados que su doctrina proponía.

Las divisiones acorazadas

Cuando a principios de los años 30 todo indicaba que se estaba al borde de una nueva guerra, los británicos comenzaron a adaptar sus planteamientos doctrinales a los tanques que habían desarrollado, y sobre todo, a la peculiar organización militar (incluso social) británica; fuertemente ligada a los Regimientos de Caballería y sus tradiciones, usos y costumbres a lo largo de siglos de guerras.

En lugar de crear nuevas Divisiones Mecanizadas partiendo de unidades de infantería, y Divisiones Acorazadas de los Royal Tank Regiment existentes desde la I GM, los Regimientos de Caballería asumieron un papel similar al de los RTR. Después de algunas maniobras y ejercicios, el ejército británico comenzó a organizar sus Regimientos mecanizados en Brigadas Móviles (Motor Brigades) y Acorazadas (Armoured Brigade).

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



Crusader III británicos

Una **División Acorazada** estaba compuesta de un conjunto de dos o más **Brigadas**. Cada Brigada a su vez está formada por entre 2 y 4 **Batallones** (en general, cada Batallón procedía de un **Regimiento**), y cada Regimiento estaba constituido por 2 **Escuadrones**; siendo este el nivel al que se juega en FOW (cada Escuadrón estaba compuesto por tres **Tropas** de tres tanques cada uno y un HQ)

Así las cosas, los manuales establecían que los tanques de crucero apoyarían a los tanques ligeros y a otros vehículos anti-tanque en el combate contra unidades blindadas enemigas, mientras que los tanques de infantería atraerían el fuego anti-tanque enemigo y apoyaban el avance de las unidades a pie. Cuando se consiguiese una brecha en las posiciones enemigas, los tanques de crucero podrían explotarla.

Sin embargo, el terreno en el que se luchó la Guerra en el Desierto creó la falsa analogía de la Guerra en el Mar; se esperaba que los tanques combatesen entre sí en círculos como si fueran barcos, yendo al encuentro de los tanques rivales, y entablando combate directo entre ellos. De esta manera, se improvisaron nuevas tácticas que obviaban los principios de la coordinación de las diferentes armas del ejército y que demostraron ser erróneas.

Por ejemplo, se enviaba a Escuadrones Acorazados a combatir en solitario al enemigo, sin el apoyo de otras armas. A esto se unía que muchos de estos Regimientos insistían en la táctica históricamente adquirida de realizar cargas frontales, avanzando en fila horizontal contra las posiciones enemigas; idea reforzada por la costumbre que tenían los ingleses de

salir al campo de batalla bien surtidos de munición, y la concepción de que un tanque no podía permanecer inmóvil en el campo de batalla. Los alemanes, por su parte, se aprovechaban de estas actitudes, atrayendo a los ingleses hacia pantallas de posiciones AT, que hacían auténticas carnicerías.

Otras veces, cuando el terreno era desfavorable para los lentos tanques de infantería, los tanques de crucero se veían asumiendo ese papel, encabezando un asalto de infantería a posiciones defensivas enemigas. Sin embargo, los blindajes de estos tanques no estaban previstos para este cometido, y eran detenidos fácilmente de nuevo por las posiciones AT.

A esto hay que unir que se descentralizó el mando de las unidades de Artillería (lo que a la larga impedía concentrar la potencia de fuego necesaria en el punto preciso) y que se repartieron las unidades Acorazadas en muchos Regimientos (en contra de las prácticas alemanas y rusas de concentrar elementos acorazados).

Cuando Montgomery se hizo cargo del VIII Ejército, reencauzó la doctrina de su ejército; pero llevándolo a niveles de 1918. Como ya vimos en TOW nº 5, las ofensivas británicas en El Alamein (operaciones Lightfoot y Supercharge) estuvieron precedidas por colosales barreras de artillería. Además, Montgomery estaba muy obsesionado con minimizar las bajas entre sus hombres, lo que hacía ser en extremo cauteloso.

Montgomery centralizó el uso de la artillería, como elemento prioritario para el desgaste enemigo; y propuso avances lentos pero metódicos, para minimizar el riesgo y con ello las bajas.

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



Grant con torreta Lee

Armoured Squadron en Flames of War

Después de esta puesta en situación, toca hacer una lista medianamente multiusos. Por supuesto, vamos a hacerla desde el punto de vista práctico con tintes históricos; obviamente siempre hay otros puntos de vista, como el estético, el romántico, o el “son las miniaturas que tengo y las quiero aprovechar”.

Una de las primeras cuestiones a tener en cuenta es que al tratarse de una tank company, es una lista que principalmente será “ofensiva”, tal y como establece la regla de misiones Defensive Battle. Eso significa que la mayoría de las veces vas a ser tú el que lleve el peso de la partida, avanzando hacia un enemigo en posiciones preparadas. Pero cuando te toque enfrentarte a otra compañía de tanques puedes verte haciendo de defensor, incluso jugando con Reservas.

Para empezar, FOW te da dos alternativas, un escuadrón “Pesado”, cuyo núcleo estaría formado principalmente por Grants y/o Shermans, y un escuadrón Ligero, cuyo núcleo serían o Stuarts o Crusaders, pero no ambos porque históricamente son excluyentes.

El primer problema es la ambientación histórica.

- Los Crusaders y los Grants fueron utilizados principalmente durante la guerra en el desierto. El Grant (también conocido como “el tanque que salvó a los ingleses en el Norte de África”) entró en servicio a primeros de 1942, pero fue reemplazado paulatinamente por el Sherman a lo largo incluso de ese mismo año. Ninguno de estos modelos tomó parte en las invasiones de Sicilia e Italia.

- El Stuart se utilizó desde el año 1941 en Brigadas ligeras, sin embargo a finales de 1943 tomaba un papel marginal en las Divisiones Acorazadas; se limitaba a misiones de reconocimiento o como puesto de observación de artillería (pero no como el núcleo de un Regimiento)

- El Sherman entró en servicio en la batalla de El Alamein (noviembre de 1942) y poco a poco pasó a sustituir al Grant. Personalmente siempre he pensado que no debería ser lo mismo hacer una lista con Shermans en 1942 para El Alamein que en 1943 para la Operación Baytown en Italia (Septiembre 1943); sin embargo las reglas son las reglas.

La tabla de esta página recoge algunas combinaciones históricas (para los realmente interesados).

- Construir un Armoured Squadron con un núcleo de Shermans por desgracia sale muy caro en puntos (920) como para poder tener un apoyo decente, y hacerlo con Grants es en general romántico pero quizá poco útil. Si lo vas a enfrentar contra listas de infantería o mecanizadas, da igual el tanque que lleves, lo importante es que tengan MGs y que lleves los máximos posibles por si tienes que ir al asalto. Y si lo vas a enfrentar contra compañías de blindados alemanas, puede salirte una lista del Ostfront... y un blindaje 6 contra AT 11 revienta antes o después hagas lo que hagas. Así que lo mismo: mete todos los tanques que puedas.

- Los Stuarts mueven 40cm, pero los Crusader II pueden utilizar la regla de Tally Ho. A igualdad de cañón, en el corto alcance es mejor poder disparar siempre a pleno ROF.

- Teniendo en cuenta que los ingleses consiguieron sus victorias en situaciones de superioridad numé-

Regimiento	Blindados	Order of battle	Fecha referencia
The King Royal Irish Hussars	Stuart y Grant	4th AB , 7th AD	Junio 1942
3rd The King's Own Hussars	Stuart, Grant y Sherman	9th AB, 10th AD	Enero 1943
3rd County of London Yeomanry (Sharpshooters)	Crusader y Grant	22nd AB., 7th AD	Septiembre 1942
The Queen's Bays (2nd Dragons Guards)	Crusader y Sherman	2nd AB, 1st AD	Marzo 1943
1st Royal Tank Regiment	Sherman	22nd AB, 7th AD	Septiembre 1943

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

rica (en tanques, estimada en un orden de 2 a 1) y asumiendo un gran número de bajas (en tanques, cerca de un tercio); necesitas llevar el mayor número posible de tanques en tu lista. Como en FOW tu enemigo no tiene por qué llevar una lista que históricamente se hubiera enfrentado a la tuya, lo pasarás mal si llevas muchos Grants; porque ni es un arma con un AT capaz de enfrentarse a cualquier tanque alemán, ni tiene un blindaje como para aguantar muchos impactos.

En este artículo vamos a construir un Light Armoured Squadron ambientado en la guerra en el Desierto.

Light Armoured Squadron

Como FOW no te permite incluir tanques de infantería en un A.S., no vas a poder intentar reproducir la táctica de tanques de infantería para asaltar posiciones y tanques de crucero para explotar las brechas. Las reglas especiales Tally Ho! y Broadside reflejan la idea de cargas de vehículos blindados por el desierto; sin embargo no se aplican a todos los blindados; sólo a los que llevan cañones de 2 libras. El cañón de 2 libras tiene un factor de penetración AT de 7; eso lo hace prácticamente inofensivo contra frontales, pero demoledor contra blindajes laterales alemanes. Tally Ho sólo vas a poder utilizarlo cuando dispires a objetivos a menos de 40cm, pero cuando lo consigas dispararás a pleno ROF. Es una manera de hasta cierto punto neutralizar los molestos efectos de un Stormtrooper; aunque tengas que moverte para conseguir un buen disparo, mientras consigas mantenerte a menos de 40cm podrás hacer Tally Ho! Moviendo 30cm es fácil de conseguir. Así que merece la pena meter un pelotón de Crusaders II; como es un L.A.S., esta decisión condiciona el uso de Stuarts.



Stuart británicos



Crusader III avanzando junto a infantería

Como hemos comentado al principio, los Combat Platoons sólo incluyen 3 elementos, pero son relativamente caros en puntos. Con 3 tanques puedes llegar a perder 2 antes de hacer una tirada de Moral de Pelotón, sin embargo no es un número suficiente como para asaltar a alemanes en posiciones defensivas y forrados de panzerknackers. La buena noticia es que los británicos pueden incorporar hasta 2 tanques extra al Company HQ. Podrías adjuntar un tanque del HQ a cada Combat Platoon, pero ¡recuerda! No cuentan como parte del pelotón para ver el número de unidades capaces de combatir, y sí cuenta como Destruído. Si a eso añades al Company Command y al 2iC, podrías llegar a hacer dos pelotones de 5 tanques; que ya es algo mejor.

También podrías dejar los 2 tanques sin adjuntar a ningún pelotón, y dejarlos como leaderless platoon. Aunque no cuentan como pelotón "activo" para el despliegue, tampoco cuentan como un pelotón destruido a efectos de Moral de Compañía. Eso te obligaría a tener al Company Command Team o al 2iC relativamente pendiente de este pelotón, para que fuese asumiendo su mando.

Personalmente creo que dado que los pelotones ingleses son de 3 unidades trained, creo que es mejor tratar de reforzarlos con tanques desde el Squadron HQ.

Más cosas. Ten en cuenta que los Tanques de Crucero no destacan por su blindaje, y los hunos tienen cañones y artillería de sobra como para abrir cualquiera de los Tanques Pesados que puedes incorporar (el Sherman y el Grant). Lo bueno de los Tanques Pesados es que incluyen la regla de Semi Indirect Fire; que refleja la cantidad de munición que usaban

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

en los combates; y hasta cierto punto la idea de los avances cuidadosos. Sin embargo, la regla se aplica si no has movido y disparas a distancias superiores de 40cm; esto implica que vas a disparar con un +1 (a alemanes Veteran, generalmente), así que tendrías que buscar en la medida de lo posible unidades al descubierto (porque por mucho que puedas repetir, disparar a seises es una faena).

Objetivos ideales son blindados enemigos contra los que se estén enfrentando tus tanques de vanguardia, vehículos de reconocimiento o coches blindados, APCs, etc. Sin embargo, como hemos comentado, una lista de tanques es una lista "ofensiva"; en muchas misiones no te puedes permitir el lujo de perder tiempo sin avanzar (y más si el enemigo ha desplegado con reservas).

Por otra parte, que puedas hacer fuego semi indirecto no quiere decir que tengas que hacerlo. En función del blindaje de tu objetivo, disparar a más de 40cm y repetir disparo puede que te permita impactarle con seguridad, pero también puede que estés poniéndole más fácil la tirada de salvación. Repetir tiradas contra blancos al descubierto te da 5 posibilidades sobre 9 (no mucho más que el 50% de disparar sin la regla), pero un AT 10 contra un frontal 6 a más de 40cm tiene un 50% de posibilidades de salvar seguro (4,5 y 6) y 1/6 de empatar. Sin embargo, a menos de 40cm la posibilidad de salvación baja a 33% (5 y 6)

De cualquier manera, entre hacer dos disparos a más de 40cm, repetir el fallo pero darle un +1 a la salvación del enemigo, o avanzar pero hacer un disparo a menos de 40cm, siempre merecerá la pena elegir la primera opción.



Sherman III



Cromwell y bren carriers

Por otra parte, los cañones estándar de 2 y 6 libras son No HE, lo que les hace inútiles contra Infantry y Gun Teams. Eso te dejaría los cañones americanos de 76mm y las MGs contra ese tipo de objetivos (pero los gun shields y el bulletproof cover las hace prácticamente inútiles). El único apoyo de artillería que vas a poder llevar es la Royal Horse Artillery. Con dos Gun Troops vas a poder hacer una barrera de artillería en condiciones, ya que a partir de ese tamaño podrás jugar las reglas especiales Rounds on the Ground y Mike Target que incluyen repetir tiradas de RI fallidas (ideal contra alemanes Veteran). Es tu alternativa para neutralizar ATs enemigos y posiciones defensivas de infantería atrincherada; sobre todo porque cuando eres atacante y consigues un ranging in, sabes que es cuestión de tiempo que esos pobres diablos acaben triturados. Con sólo un Gun Troop no vas a poder hacer demasiado; ya sé que eso significa que vas a invertir la tercera parte de tu compañía en artillería, pero creo que es necesario. ¡Montgomery lo haría!

¿Merece la pena hacer la artillería autopropulsada? Bueno, desde mi punto de vista no; aunque el Priest tiene mejor FP, supone un incremento considerable de puntos. De todas maneras, creo que es una cuestión filosófica. En este tipo de lista, tienes que desplegar tu artillería desde el principio y no dejar de soltar plomo sobre tu enemigo. Turno que mueves, turno que no bombardeas, y tus tanques van a necesitar de todo el apoyo que puedas conseguirles. Cuando te toque defender un objetivo, despliegas los 25pdr sobre él y listo.

Supongamos que consigues abrirte camino hasta un objetivo enemigo; no basta con que consigas desalojar a sus defensores; tienes que ser capaz de aguantar un asalto al contraataque; y para eso te puede

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



Cromwell

ayudar un Motor Platoon de infantería Confident Veteran. Podrías meter de media unas 7 unidades, incluyendo un PIAT. No son demasiadas, pero te pueden servir. También podrás sentarlos en un objetivo y esperar a los Jerries si te toca defender.

Sobre el resto de opciones de apoyo, vehículos de exploración, coches blindados, Portees, etc., quizá la mejor alternativa sean los vehículos de exploración (Car Patrols) o Scout Patrol de Universal Carriers. Al ser unidades de reconocimiento, te permitirán evitar emboscadas, y podrás utilizarlos para hostigar unidades AT enemigas (atacando por el flanco para evitar el Gun Shield), infantería, etc. Elegir los coches blindados o las carriers es cuestión de cada uno; según prefiera movilidad (half tracked vs wheeled) o algo de punch.

En cuanto a la aviación, bueno. Desgraciadamente, no puedes llevar vehículos AA autopropulsados, sólo puedes llevar los Bofors, que son estáticos. Es decir, no van a poder acompañar tu ataque. Podrías en todo caso, usarlos para defender las posiciones de la RHA. Pero teniendo en cuenta que puedes desplegar tus 25pdr a 20cm entre ellos, tu enemigo no conseguirá muchas piezas por plantilla. Y bueno, un ataque aéreo implica demasiadas tiradas: para ver si llegan, para ver cuántos, para hacer el Ranging In (sobre tu artillería Veteran), luego una tirada para impactar con penalizadores en función del RI, y modificaciones al resultado según el número de aviones... En fin, yo no me preocuparía. Este mismo razonamiento se aplica a por qué no incluirla en tu lista; a 1500 no tienes puntos de sobra como para andar tirándolos. Y sobre cómo defender a tus tanques, es sencillo: avanzando hacia el enemigo, para que sus aviones no puedan atacarte.

A modo de resumen, os propongo un Light Armoured Squadron, basado en un núcleo de Crusaders con apoyo de Grants. Tiene 6 pelotones, así que en misiones con reservas podrás desplegar 3 (la RHA será siempre uno de ellos)

Light Armoured Squadron **HEADQUARTERS**

- 2x *Crusader II* y 1x *Crusader III*: 160 pts

COMBAT PLATOONS

- 3x *Crusader II*: 155 pts

- 3x *Crusader III*: 170 pts

- 3x *Grant*: 285 pts

SUPPORT PLATOONS

- Scout Platoon: 3x Universal Carrier: 90 pts

- Infantería motorizada (3 squads, mortero ligero y 2x Rifles AT): 175

- RH Artillery Battery (4 guns): 465 pts

TOTAL: 1500 pts.

Como atacante, la idea es:

- Destacar el *Crusader III* al Combat Platoon #2. Así, se consigue un pelotón de 4 elementos con AT 10.

- Mantener el CCT y el 2iC junto al Combat Platoon #1. Virtualmente, podrás llevar un pelotón de 5 elementos, de AT 7 que no pierde ROF cuando dispara a menos de 40cm.

Utilizaremos estos dos pelotones para avanzar hacia las posiciones enemigas y entablar combate en el corto alcance. Cuando no te quede más remedio que enfrentarte a blindados enemigos, concentra tu ataque en el mismo pelotón; de manera que los *Crusaders II* pudieran flanquear al enemigo.

Si necesitas lanzar un asalto, te recomiendo que antes de hacerlo asocies el CCT y el 2iC al pelotón de *Crusaders III*; en el mejor de los casos eso te permitirá lanzar un asalto con 3 + 1 (adjuntado desde el HQ) + 2 (el HQ) = 6 tanques

Eso significa que tendrás que maniobrar cuidadosamente con ambos pelotones, para que estén próximos en el momento de hacer la carga para asaltar.

- Los Grants acompañarán el ataque. Localiza en el despliegue ese punto desde el que puedan permanecer Concealed y utilizar el fuego semi indirecto como apoyo a los *Crusaders* y llévalos hacia él tan pronto como puedas. Idealmente, en un terreno alto desde

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

el que tengan visibilidad a la zona donde combatan tus Crusaders.

Si consigues llegar a esa posición, el enemigo podría correr el riesgo de avanzar hacia ellos y meterse a menos de 40cm, para que dejes de machacarle con esos psicológicamente desestabilizadores reintentos. Mejor, porque así le estarás alejando de tu núcleo de Crusaders.

- Las Carriers tendrán que acompañar el avance de los Crusaders; podrás utilizarlas para evitar emboscadas o para tratar de flanquear unidades AT enemigas. Como no puede desplegarse una emboscada a 20cm y LoS de una unidad de reconocimiento, asegúrate de que avancen a corta distancia de los posibles sitios donde tu enemigo pudiera desplegar unidades Concealed. Con un poco de suerte, tendrá que desplegar las unidades a más de 40cm, o detrás de áreas de terreno, con lo que tendría que mover para disparar (ROF 1)... algo es algo.

- También tienes que hacer avanzar a la infantería; en transportes sólo si el escenario te permite hacerlo con garantía. Si no, no les quedará más remedio que avanzar a pie; su misión debe ser apoyar en el asalto al objetivo, o defenderlo en caso de contraataque.

- La artillería hay que desplegarla siempre desde el primer turno. Utiliza el humo para que tus unidades avancen a cubierto si el escenario lo exige. Recuerda que cada Gun Troop opera por separado (salvo cuando se unen para formar una batería de 8 piezas), así que podrías hacer un bombardeo de humo con uno, y un bombardeo con otro.

Aunque parece obvio, en tu fase de disparo asegúrate de disparar en el orden que te permita que los ataques de tus unidades de vanguardia (las más expuestas) se hagan en las mejores condiciones; a ser posible contra blindados bailed. De esta forma,



Sherman con dispositivos antiminas



Churchill británicos

al menos podrías lograr que el enemigo abandone el campo de batalla por quedar doblemente bailed y fallar la tirada de motivación (recuerda que la tirada de motivación de un doble bailed debe resolverse inmediatamente, es decir, que en un mismo disparo tu rival podría tener que tirar varias). Dejarlas para los disparos finales te podrá permitir buscar otros blancos secundarios en caso de que sus blancos principales hayan sido destruidos.

Una de las premisas de FOW es el equilibrio de ambos contendientes; sólo vas a poder tener superioridad ante un enemigo con Reserves. Así que los turnos que la tengas, tienes que aprovecharla. Parece una obviedad, pero piensa que históricamente fue así; los ingleses no ganaron cuando luchaban en igualdad de condiciones, y FOW no está pensado para que un ejército luche en superioridad contra otro, al menos no por mucho tiempo. Además, no tienes pelotones de unidades experimentadas, ni que destaquen por su potencia o invulnerabilidad, ni puedes hacer Stormtrooper; o sea que te interesa concentrarte en pelotones enemigos específicos, en lugar de diversificar tu ataque.

Nota

La lista anterior puede modificarse ligeramente, manteniendo la filosofía para utilizar Shermans; y mejorar la usabilidad de la infantería para que lleve PIATS. Se mantiene el núcleo de Crusaders con apoyo de la RHA, y se sacrifican las Carriers.

Quizá históricamente esté un poco más traída por los pelos, pero las reglas lo permiten. Tiene el problema de que sólo son 5 pelotones (ya que la RHA cuenta como uno, aunque actúa como dos), así que en misiones con Reservas podrías llegar a pasarlo un poco mal.

Autor: Bertz

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



Proyecto Normandia

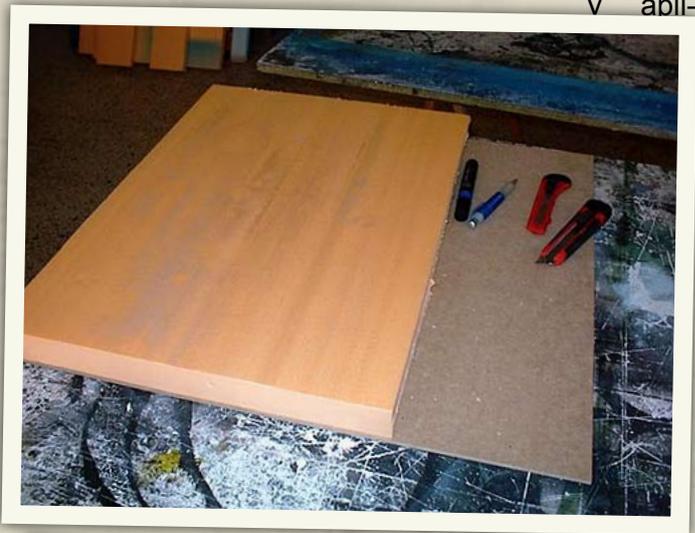
Cómo crear una mesa para representar el desembarco de Normandia

En este artículo plasmaremos la confección de una mesa modular de 180 por 120 centímetros dividida en seis tableros que configuren un campo de batalla genérico de desembarco.

Lo primero que hacemos es diseñar los tableros, recopilamos información de Internet al respecto de varios escenarios. Nos decidimos por crear un escenario con elementos removibles ya que esto facilitará el almacenamiento de la mesa y aportará mayor jugabilidad al poder mover los elementos de escenografía adicionales. También optamos por que tenga un aspecto lo más genérico posible, de tal manera que nos sea de utilidad para cualquier batalla de este tipo.

Empezamos el trabajo comprando seis tableros de pasta de madera DM de 60 por 60 centímetros, que serán la base del escenario. También adquirimos planchas de poliestileno, suficientes como para cubrir la superficie total de la mesa.

Cortamos las planchas de corcho para cubrir los tableros de madera, pero desgraciadamente el ancho de las planchas es inferior al de la madera, con lo que tendremos que empalmar dos secciones. El corte lo realizamos con un cutter cuya cuchilla este perfectamente afilada, es necesario realizar un corte perfectamente perpendicular, ya que de ello dependerá la junta entre los tableros. Una vez cortados pegamos las planchas a los tableros con cola blanca "de carpintero",



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

camos presión para que se seque adecuadamente. Respetar el tiempo de secado es muy importante, hemos de tener en cuenta que la cola se seca por oxidación con el aire y al pegar tableros de dimensiones grandes el aire no penetrará en el centro del tablero, con lo que recomiendo dejar uno o dos días como mínimo hasta proseguir con el trabajo.

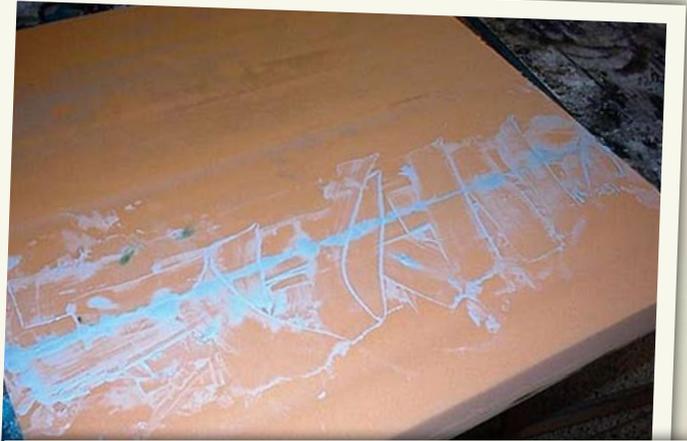
Cuando se hayan secado las planchas masillaremos la junta con masilla plástica tipo "Plastex", alisando con una espátula para conseguir una superficie homogénea.

Para representar la playa utilizaremos un corcho de menor grosor 1 centímetro en este caso, y para el malecón cortaremos el poliestileno con un cutter o una sierra térmica, con aristas pronunciadas asemejando la ladera abrupta de la playa. La junta entre los dos corchos la masillaremos para disimular la junta.

Una vez bien secos los tableros pintaremos toda la superficie de corcho con una capa de cola blanca, con esto proporcionaremos mayor dureza y evitaremos la porosidad que nos facilitará el proceso de pintura posterior.

Cuando se halla secado bien la cola, continuaremos con el proceso de texturado, para este fin elegiremos una mezcla de arenas y pequeñas piedras adecuadas a la escala que queremos representar. Para empezar pintaremos la superficie con cola blanca a la que añadiremos unas gotas de pintura para tintonarla y de este modo facilitar la visualización de las áreas imprimadas.

Tras dejar secar la cola y la arena al menos un día, desprenderemos con un a brocha seca los restos de arena sobrantes, "barriendo" enérgica-



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

mente sobre el tablero. Posteriormente iniciamos el proceso de pintura, que iniciaremos con la capa base, para la arena elegiremos un color ocre base; no conviene poner un color muy oscuro ya que si lo hacemos este nos oscurecerá en exceso la pintura posterior. Para el mar elegimos unos tonos turquesa, ya que el barniz apagará el color más tarde.

En la arena aplicaremos varias capas de pincel seco aclarando el color inicial hasta acabar con un tono marfil. Con el agua además de aclarar con pincel seco, dibujaremos las ondas de las olas aplicando en pincel semisecco sobre la superficie del mar. Difuminamos las dos áreas de arena y agua aplicando un leve tono azul sobre la orilla.

Pintamos algunas de las piedras más grandes con varios tonos de grises, acabando con un toque de blanco para realzar el aspecto de rocas. Una vez concluida básicamente la fase de pintura barnizamos con un barniz acrílico en spray. Debemos de vigilar este aspecto, ya que otro tipo de barniz puede ser muy agresivo sobre el corcho y destruirlo a pesar de haberlo texturado y pintado.

Pintaremos los bordes de las planchas con cola tintada de negro, para que los bordes tengan mayor dureza y al mismo tiempo el color negro disimule la junta entre los tableros. Volvemos a rociar con barniz estos bordes una vez seca la cola, para proteger mejor la superficie pintada.

La última fase consistirá en pintar con barniz brillante incoloro en bote la superficie del mar; con esto conseguiremos mejorar el efecto de agua. Para este fin deberemos aplicar sucesivas capas de barniz ya que si aplicamos demasiado este desbordará.

El último paso consistirá en aplicar césped electrostático a los paneles. Utilizaremos cola tintada ligeramente de verde y usaremos varios colores de césped simulando la hierba más seca cercana al mar y la más frondosa conforme se aleja de éste.

Para colocar el césped presentaremos la mesa tal como quedaría para de este modo poder distribuir mejor los colores.

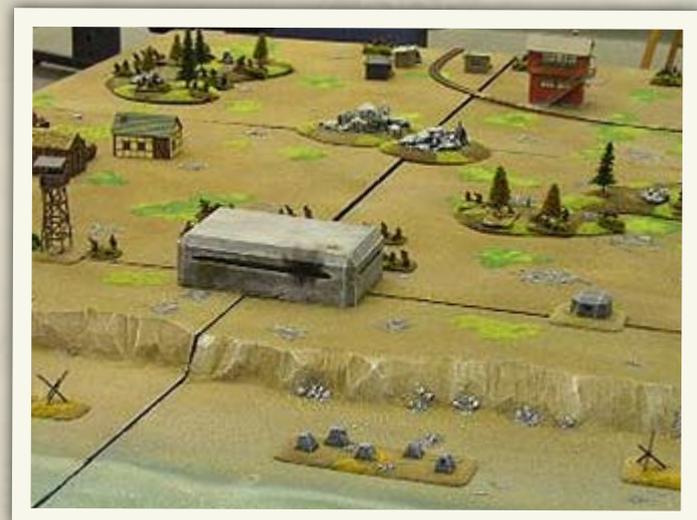
Aprovecharemos el césped para tapar posibles defectos, tales como piedras que se hayan desprendido, defectos del corcho o algún error en la pintura.

Autor: Nasdrovia



Por último colocamos diferentes elementos móviles de escenografía que realzarán el escenario y permitirán el transcurso del juego pudiéndolos variar de una partida a otra. Elegimos en este caso: para la playa estacas y dientes de dragón, para el malecón bunker, y torre de vigia, y para el resto un bosque, una zona rocosa, un poblado y una estación de tren con casetas para ferroviarios, y unas vías sobre las que colocamos un cañón Odin.

Y ya solo queda desplegar los ejércitos y lanzar los dados.





Defendiendo Arnhem

El 2º Batallón Paracaidista sobre en un Puente Lejano



“No es realista y sí fantasioso. No hay una sola alma que piense que es factible, excepto Montgomery”

Dwight Eisenhower, 1 de septiembre de 1944, expresando sus dudas ante el plan de Montgomery

“Estoy de acuerdo con su concepción de un golpe único y poderoso que nos lleve a Berlín... pero no inmediatamente, ya que no debe hacerse a expensas de las demás maniobras planeadas. Por el momento, no podemos relocalizar nuestros recursos militares para respaldar una maniobra sobre Berlín”

Dwight Eisenhower, 5 de septiembre de 1944, expresando sus dudas ante el plan de Montgomery

Operación Market Garden

La Operación Market Garden (17 al 25 de septiembre de 1944) fue la operación aerotransportada más conocida de la Segunda Guerra Mundial. El principal objetivo era capturar una serie de puentes sobre los principales ríos de los Países Bajos (bajo ocupación alemana), para permitir el avance del 2º Ejército Británico hacia Holanda y Alemania, liberando el país y capturando los puertos tan necesarios para el suministro aliado.

El plan, ideado por el Estado Mayor del Mariscal de Campo Montgomery, preveía la ocupación de los puentes con fuerzas aerotransportadas (Market), seguida de su relevo y explotación por las unidades blindadas terrestres (Garden) del XXX Cuerpo de Ejército (Guards Armoured División, 43ª y 50ª

Divisiones de Infantería). Una vez ocupados estos puentes, se crearía un corredor a través del cual las fuerzas aliadas podrían cruzar el río Rin, la última barrera natural antes de entrar en Alemania. El alcance y medios empleados en la Operación Market Garden la hace comparable con el desembarco de Normandía. La operación estaba planeada para dar un golpe definitivo a Alemania, que pusiera fin a la guerra en 1944.

Los aliados consiguieron capturar exitosamente los primeros puentes, si bien con un considerable retraso. La mala planificación, la insuficiencia de medios aéreos de transporte y un deficiente estudio de los medios enemigos trajo como resultado el fracaso de toda la operación al no poder ocupar el puente final en Arnhem. El 2º SS Panzer Korps destruyó la 1ª



División Aerotransportada Británica, causando más bajas a los aliados que las que tuvieron durante la invasión de Normandía. El fracaso de la operación fue a su vez el mayor éxito de las fuerzas alemanas contra los aliados occidentales en el transcurso de la Segunda Guerra Mundial, y motivo que la guerra se prolongase hasta 1945.

Primer día, el asalto (17 de septiembre)

El día 17 de septiembre, a las 0900 horas, despegaban de los aeropuertos ingleses la enorme flota aérea de invasión: 1.545 transportes C-47, remolcando 478 planeadores y protegidos por 1.130 cazabombarderos Spitfire, C-47 y P-51 y bombarderos Typhoon, B-25 y B-26. La fuerza aérea se extendía en un frente de 16 kilómetros y alcanzaba una profundidad de vuelo de 160.

En el área de Arnhem, la 1ª División Británica, Los Red Devils, aterrizó sin mayores incidentes. Poco más de la mitad de la división había hecho el primer salto, debido a la falta de transportes una brigada de la división y los paracaidistas polacos llegarían como refuerzos aerotransportados los siguientes días. Una vez en tierra, la división se separó: la 1ª Brigada de Paracaidistas avanzaba hacia el puente de Arnhem, mientras la Brigada de desembarco aéreo se quedaría en las zonas de aterrizaje durante la noche para defenderlas, pues al día siguiente comenzaría a llegar la 4ª Brigada de paracaidistas. El Escuadrón de Reconocimiento Aerotransportado, montado en jeeps, fue enviado hacia Arnhem para retener el puente mientras llegaba el resto. Sin embargo, muchos de sus planeadores habían sido alcanzados por el fuego antiaéreo, y los restantes no pudieron avanzar mucho tras encontrar fuerte resistencia alemana en su camino. Dos de los tres batallones de la 1ª Brigada de Paracaidistas fueron emboscados por unidades alemanas. El 2º Batallón, encabezado por el teniente coronel John Frost, encontró una ruta al sur libre de enemigos y se infiltró sin encontrar resistencia. Por la tarde los hombres del 2º Batallón llegaron al extremo norte del puente de Arnhem y establecieron posiciones defensivas. El batallón desactivó las cargas explosivas que habían sido colocadas por los alemanes y se hicieron dos intentos por ocupar el puente en su totalidad. A pesar de destruir un bunker de la zona sur los británicos no pudieron ocupar los dos extremos del puente capturar el puente en su totalidad.

Los alemanes reaccionaron de una manera descoordinada. El mariscal Model, jefe de las fuerzas



Elementos alemanes dirigiéndose al ataque

alemanas, huyó al creerse objetivo de los paracaidistas, dejando a sus fuerzas sin órdenes concretas. Desafortunadamente para los paracaidistas varias unidades alemanas habían pasado inadvertidas a la inteligencia y el reconocimiento aéreo aliado. Una de ellas, el 16º Batallón de instrucción de las SS, al mando del capitán Sepp Krafft, se encontraba en un área próxima a las zonas de salto cercanas a Arnhem. Krafft organizó la resistencia según aterrizaran los británicos, y consiguió bloquear los dos accesos principales a Arnhem, reteniendo a dos de los tres batallones británicos en la zona. Con fuego de mortero y ametralladoras los alemanes consiguieron retener a los paracaidistas el tiempo suficiente para que llegara el SS Kampfgruppe Spindler, el cual estabilizó la situación.

En el puente de Arnhem los hombres de Frost consiguieron emboscar a la unidad de reconocimiento de la 9 SS PanzerDivision, que intentó cruzar sin saber de la fuerte presencia británica.

Segundo día, detención (18 de septiembre)

El resto de la 1º Paracaidista intentaba acercarse a Arnhem, pero la fuerte resistencia alemana negó cualquier avance. El General Urquhart, comandante de la División Aerotransportada, perdió el contacto con su Estado Mayor al verse implicado en una escaramuza cuando marchaba junto a elementos del 3º Batallón por la carretera Utrecht-Arnhem. El deficiente estado de las transmisiones radio impidió a Urqu-

Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War

hart avisar de su situación, por lo que cada batallón tuvo que seguir adelante con el plan sin saber de su General en jefe. A lo largo de la noche, alrededor de 200 soldados británicos consiguieron alcanzar el sector norte del puente de Arnhem, aún defendido por el 2º batallón de John Frost. A pesar del refuerzo de la 4ª Brigada de Paracaidistas que llegó a lo largo del día, el grueso de la División fue incapaz de alcanzar a los 700 supervivientes que defendían el puente.

Tercer día, contraataque alemán (19 de septiembre)

Una vez más la 1ª Brigada Paracaidista intentó unirse a los defensores de Arnhem, sin embargo la resistencia alemana rechazó el ataque y causó otras 150 bajas a los británicos. Por su parte la 4ª Brigada no tuvo mejor suerte, los restos de la división se retiraron al pueblo de Oosterbeek, estableciéndose un perímetro defensivo.

El mal tiempo reinante en Gran Bretaña impidió la salida del grueso de la Brigada Paracaidista Polaca, únicamente su Batería Anticarro pudo aterrizar en apoyo de los británicos

En el puente de Arnhem la situación era desesperada, los defensores del 2º batallón no disponían de ningún cañón AT, sólo disponían de un puñado de morteros medios y PIATs, e incluso éstos estaban escasos de municiones. Desde la parte sur del puente los Tigers y Pz IIN del Kampfgruppe Knaut conseguían forzar el paso con apoyo de los panzergranaderos. Desde el norte elementos de las 9 y 10

SS PanzerDivision eliminaban sistemáticamente las bolsas de resistencia británicas.

Cuarto día, los alemanes toman el puente (20 de septiembre)

Los paracaidistas del 2º Batallón seguían rodeados en el centro de la ciudad, tras perder el control del puente. Los heridos se acumulaban en el puesto de mando del batallón, mientras apenas quedaban municiones de fusil o ametralladoras; hacía horas que se disparó el último PIAT. Frost consiguió enlazar con el mando de la división mediante ¡teléfonos civiles!, recibiendo pésimas informaciones: ni la División ni el XXX Cuerpo llegarían en su auxilio. Frost, herido, negoció una tregua de dos horas y entregó los heridos a los alemanes.

Durante el resto del día, los panzergranaderos acabaron con las últimas resistencias, permitiendo que el grueso de las fuerzas de las SS se desplazaran hacia Nimega, reforzando a los defensores que combatían contra los guardias británicos.

Monty estimó que 11.000 hombres de la 1ª División Aerotransportada serían necesarios para tomar el puente de Arnhem y mantenerlo bajo su control durante cuatro días. Sólo 700 consiguieron llegar al puente frente a un enemigo muy superior al previsto, y fueron capaces de retenerlo durante esos cuatro días, hasta que el peso de los números destruyó al 2º Batallón (y poco después a la 1ª División al completo). Por esta férrea resistencia, la acción de Frost y su batallón es considerada una de las mayores hazañas militares de la guerra.



La segunda playa Omaha

Una entrevista con John Holanbird, 307 de Ingenieros, 504 RCT

El 20 de Septiembre de 1944, la guerra en el Oeste dependía de si los Paracaidistas americanos podrían conquistar el Puente de Nimega antes de que los alemanes lo destruyeran. El destino de la operación Market-Garden y el de 10.000 Paracaidistas ingleses sitiados estaba en la captura del puente. Se planeó un arriesgado cruce a plena luz del día para capturarlo.

Después de nuestra última conversación de la semana pasada, he estado removiendo mi pasado, buscando sabe Dios qué... Pero usted me llamó, y me hizo preguntas que hasta entonces nadie me había hecho. ¿Cómo me sentí? ¿Cómo fue aquello? ¿Antes? ¿Después? ¿Durante? Y le di unas cuantas buenas respuestas. Pero nuestra conversación abrió toda clase de grietas en mi mente, paso la noche en vela reviviéndolo, o tratando de revivir... el cruce del Río Waal.

Miércoles 20 de Septiembre de 1944. Antes del Cruce.

La Compañía C, del 307 de Ingenieros había avanzado cerca del río... no recuerdo si fue la noche anterior o por la mañana temprano (creo que más bien lo segundo). El Capitán "Spike" Harris me llamó... y juntos caminamos hacia la central eléctrica del río Waal con otros oficiales y sargentos de pelotón de la Compañía C. No tenía ni idea de dónde íbamos. Y pienso que Spike tampoco sabía mucho más. Nos reunimos con el Coronel Tucker (Comandante en Jefe del 504 Regimiento de Infantería Paracaidista), el Mayor Cook y otros oficiales de campo. Estaba convencido de que algo GRANDE estaba en marcha, porque por lo general no íbamos de fiesta con todos esos oficiales de alto rango. Subimos al segundo piso o así, y miramos sobre el río (era ancho), no podíamos ver demasiado desde donde estábamos. Entonces empecé a darme cuenta de qué iba todo aquello... lo íbamos a cruzar, y los ingenieros del ejército íbamos a ser los timoneles para la ocasión. Ergo, estábamos allí para planear un asalto nocturno. "¿Dónde están los botes?", preguntamos... "En camino", dijeron. "¿Qué clase de botes?"... "Imagina, lanchas de asalto británicas, de lienzo". "¿Cuándo llegarán?". "Por la tarde".

Y entonces entendí que iban en serio con eso de un cruce a plena luz del día, ¡guau!. "¿Quién nos va a

proteger? Ese es un río ancho..." "Confiamos en los blindados ingleses para atacar la otra orilla, y tender una cortina humo, de manera que nadie sea capaz de vernos". Vi claro que aquella era una idea temeraria, y los ingenieros íbamos a ser una gran parte de ella.

Supongo que Spike y el resto de nosotros volvimos con la compañía, y nos dirigimos en fila al este de la central eléctrica, bajo un terraplén. Spike dijo que yo iba a llevar una escuadra de mi pelotón en primer lugar. Que hiciese lo que pudiera si había minas, apoyase a la infantería, etc. etc etc. No estoy muy seguro de por qué me eligió..., pero nunca cuestionábamos esa clase de decisiones.

Miércoles 20 de Septiembre de 1944, 3 de la tarde: El Cruce.

Recuerdo el caos que se formó a eso de las 3 de la tarde. El Tercer Batallón del 504, unos 500 hombres, bajaban a la carga. Los oficiales iban gritando y como no, nuestra compañía C del 307, unos 100 hombres. No puedo recordar nada excepto confusión, no estaba seguro de qué estaba ocurriendo, o qué estaba a punto de ocurrir.

En algún momento, los tanques Ingleses se alinearon tras un terraplén con los cañones apuntado arriba, para lanzar humo y proyectiles a través del río. Por último, algunos "lorries" (camiones) del ejército Británico llegaron con los botes de asalto empaquetados, creo que eran dos camiones, tal vez más.

Nos pusimos manos a la obra. Después de todo, éramos los "expertos es cruzar ríos". Descargamos los botes uno a uno. ¿Adivinamos como se montaban, o algún inglés nos enseñó? ¿Quién sabe? De alguna manera, conseguimos montar uno, y supe que ese era el mío. ¿Hubo una orden de avanzar? No lo recuerdo. Sólo sé que se suponía que tendríamos que arrastrar ese bote por el lodazal, a través de la orilla de arena y a través del jodido río. ¿Cómo me sentía? Estaba aturdido y paralizado. Si realmente me hubiese parado a pensar en cruzar a plena luz después de todo ese parloteo en la central eléctrica... supongo que me habría asustado, sabiendo lo que probablemente nos esperaba... Pero imaginé que si Spike y el resto de genios pensaban que podíamos lograrlo,

¿por qué no?

Así que reuní a mi escuadra, agarramos el bote y bajamos el terraplén, de unos 15 pies. Creo que el bote de lienzo era más pesado de lo que parecía, cruzamos el lodo arenoso hasta el extremo del río y nos echamos al agua. Empujamos el bote hasta que todos pudimos meternos dentro. Y se desató el infierno. Tanques disparando, humo por todas partes y montones de armas cortas disparando. Tenía experiencia en canoas y en remo, junto con un periodo en una tripulación en Harvard. Así que tomé el timón y grite "¡Remad!", "¡Remad!", "¡Remad!", mientras pasábamos el Waal. Creo que éramos unos once ingenieros, y todos teníamos remos, cinco en cada lado, y allá que fuimos. Había un constante silbar de balas a nuestro alrededor, pero por alguna razón ninguno resultamos heridos. Alcanzamos la otra orilla y salimos corriendo como Indios y Vaqueros orilla arriba. Tres de nuestros chicos se quedaron, iban a dar la vuelta a coger otra remesa (creo que tuvieron el trabajo más duro de todos)

Miércoles 20 de Septiembre de 1944, 3.30 p.m.: Después del Cruce.

¡Cuando alcanzamos la orilla estábamos exultantes! ¡Drogados! De alguna manera habíamos conseguido salvar esa distancia sin un arañazo. Salimos de los botes playa arriba hacia terreno más alto, y gradualmente avanzamos hacia el este donde sabíamos que estaba el puente sobre la carretera. No buscamos minas, sólo corrimos y corrimos. Éramos ocho jóvenes, de 19 a 23 años, que habían vuelto a nacer, y avanzamos como un escuadrón de caballería. ¡Nada nos podía detener! Creo que éramos ocho, siete de la escuadra y yo, y no esperamos al 504. Corrimos hacia adelante. Había una casamata frente a nosotros, quién sabe si había defensores. Tiramos granadas dentro y seguimos adelante, había dos casas. Creo que estaban deshabitadas, pero igualmente tiramos granadas y seguimos. En algún momento recordé mis obligaciones como oficial, escribí una breve nota para el Capitán Spike y se la mandé con uno de mis ingenieros.

Nos dividimos, de aquí en delante pierdo los recuerdo. Quedábamos seis, y estábamos todos saltando y corriendo por todas partes. Nos parecía que nos bastábamos para conquistar el Puente.

Como un mal oficial, yo encabezaba el grupo. Recuerdo correr sobre unos pastos cuando me sorprendió el

silbido de las balas pasando a mi alrededor, sorprendido vi vacas muertas panza arriba, y me pregunté si realmente había alguien disparándome a mí, a mí, uno de los victoriosos cruzadores del Waal.

Finalmente, hora y media después, mi euforia empezó a desvanecerse. Encontré una pequeña casa de 6x6, seguramente un almacén de una granja. Me quité el casco y miré alrededor. Deberían ser la 5 o las 5 y 30. Las balas seguían silbando alrededor, pero no me tiraban a mí (eso esperaba). Me preguntaba qué demonios se suponía que estaba haciendo. No tenía hombres, ni una misión, y desde luego, no era un conquistador. Llegaron dos de mis hombres y celebramos un pequeño consejo, para decidir si seguir avanzando o volver a la cabeza de playa.

En ese momento, vimos acercarse por una zanja al Mayor Cook y elementos del Tercer Batallón. Reporté al Mayor Cook, diciéndole que todo estaba OK por esa granja y, dado que sólo tenía dos hombres, que considerábamos ver cómo podíamos ayudar en la zona de llegada. Allí los tres nos juntamos con otros 20 hombres de la 504, y gradualmente regresamos a la playa, que estaba desierta excepto por algunos botes volcado y seis muertos... un final no muy brillante para nuestra travesía.

Miércoles 20 de Septiembre de 1944: Por la noche Los dos de mi escuadra y yo permanecemos en la cabeza de playa esa noche, y volvimos a la otra orilla del Waal cuando llegó un bote desde el otro lado. Otros tres se unieron al avance del Tercer Batallón del 504. El Sargento Kero murió mientras disparaba un bazooka a un Panzer alemán (recibió a título póstumo la Cruz de Servicios Distinguidos). Los otros dos regresaron sanos y salvos.

Creo que la compañía perdió 4 o 5 hombres, y unos 12 fueron heridos. (He encontrado mi "diario" de la campaña en Holanda, y me he dado cuenta de que a penas menciono el cruce del río Waal. ¡Supongo que seguía aturdido!)



US Airborne

Fuerzas aerotransportadas norteamericanas

Los éxitos alemanes en los primeros compases de la segunda guerra mundial, utilizando fuerzas aerotransportadas y varios experimentos realizados en el seno de las Fuerzas Armadas estadounidenses, llevaron a la decisión de crear una fuerza capaz de ser transportada por aire y a continuación entrar en combate. Para dicha tarea se decidió utilizar una de las divisiones ya existentes, la 82 división de infantería norteamericana ("All Americans"). La 82 era una formación motorizada, con pocas diferencias respecto a las restantes divisiones de infantería del ejército. De esta manera, el 15 de Agosto de 1942, se crean la 82 y la 101 Divisiones Aerotransportadas (Airborne Division). Dichas divisiones van a tener dos Regimientos de infantería paracaidistas (parachute) y otro de infantería en planeadores (glider), con cuatro grupos (batallones) de artillería (dos paracaidistas y dos en planeadores). La designación de las unidades que serían destinadas a planeadores o las que serían designadas como paracaidistas se realizó lanzando una moneda al aire.

Mientras la infantería paracaidista se componía exclusivamente de voluntarios la de planeadores tenía una consideración menor, siendo sus miembros elegidos entre los componentes de la infantería regular. De esta forma la diferencia de calidad entre los regimientos parachute y glider siempre fue favorable para los paracaidistas.

Las unidades de apoyo (entre ellos los ya citados

grupos de artillería, todos con obuses de 75mm, excepto en la 82 y la 101 cada una con un Grupo de 105mm) contaban con un batallón de ingenieros de combate, artillería contracarro divisionaria, consistente en una batería de 18 cañones de 57mm y artillería antiaérea, con cañones AA de 37mm. Estos últimos no fueron utilizados en combate debido a la supremacía aérea con que contaron todas las operaciones aerotransportadas aliadas. En total una División Aerotransportada al completo disponía de unos 12.000 soldados y casi 100 piezas de artillería. Para las operaciones terrestre el mando solía asignar una compañía contracarro y otra de cazacarros, así como uno o dos Grupos de artillería.

El avión de transporte más utilizado era el C-47 Dakota, muy fiable y resistente. En Varisity también se empleó el modelo C-46, que aparte de mayor capacidad disponía de dos puertas (una a cada lado del fuselaje), doblando la velocidad efectiva de salto. Los planeadores Waco llevaban a la infantería de los regimientos de planeadores, reservándose los Hamilcar (de fabricación británica) para el transporte de la artillería y transportes (estos últimos limitándose casi exclusivamente a jeeps).

El Estado mayor del Ejército Norteamericano planeó crear una gran fuerza aerotransportada, que sin embargo tuvo que ser limitada por la falta de reemplazos efectivos. En 1945 existían las siguientes divisiones:



Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War



82º División Aerotransportada "All Americans"

Fue trasladada al Marruecos francés y realizó su primer salto de combate en la operación "Husky", los desembarcos de Sicilia. Desde el punto de vista aerotransportado, la operación fue desastrosa y se sacaron conclusiones que se llevarían posteriormente a la práctica.

Combatió como fuerza terrestre y de nuevo participó en otro salto de combate, esta vez en Salerno, la Italia continental. Poco después fue enviada a Inglaterra, participando en Normandía, lanzándose nuevamente en la zona de Nimega, durante Market Garden. Intervino en la contraofensiva de las Ardenas y combatió en Alemania, como fuerza terrestre. Terminó la guerra de guarnición en Berlín.

504º, 505º Regimientos de infantería paracaidistas, 325º, 326º Regimientos de infantería en planeadores. 376º, 456º Grupos de artillería paracaidista, 319º, 320º, Grupos de artillería en planeadores.



101º División Aerotransportada "Screaming Eagles"

La división hermana de la 82, "las águilas aulladoras", realizó su primera misión de combate en Normandía, para posteriormente volver a Inglaterra, lanzándose a continuación en la zona de Eindhoven, también en Market Garden. Defendió Bastogne en la batalla del Bulge y entró en Alemania, donde combatió y realizó tareas de ocupación.

502º, 506º Regimientos de infantería paracaidista, 327º Regimiento de infantería en planeadores. 377º,



Paracas americanos



463º Grupos de artillería paracaidista, 312º, 907º Grupos de artillería en planeadores.

11º División Aerotransportada "1st in Manila, 1st in Tokyo"

Creada en Febrero de 1.943, fue trasladada al frente del Pacífico, donde realizó algunos saltos de combate en las islas Filipinas, aunque en mucha menor escala que en Europa. Combatió en la liberación del archipiélago filipino y estaba designada para participar en la invasión de Japón. Tras la guerra, fue parte de las fuerzas de ocupación del país nipón.

188º, 511º Regimientos de infantería paracaidista, 187º Regimiento de infantería en planeadores. 457º,



Paracas americanos



674º Grupos de artillería paracaidista, 472º, 675º Grupos de artillería en planeadores.

17º División Aerotransportada “Thunder from Heaven”

Activada en Abril de 1.943, combatió como fuerza terrestre en Francia, hasta Febrero de 1.945, y realizo su único salto de combate en la operación “Varsity”, el cruce del Rhin, un mes más tarde. Combatió en Alemania y desarrolló tareas de ocupación.

507º, 513º Regimientos de infantería paracaidista, 194º Regimiento de infantería en planeadores. 464º, 466º Grupos de artillería paracaidista, 680º, 681º Grupos de artillería en planeadores.



13º División Aerotransportada “Black Cats”

Creada en Agosto de 1.943, no participó en combate, como unidad, ya que la carencia de planeadores, la impidió participar en el cruce del Rhin. No obstante, sirvió como fuente de reemplazos para la 82, la 101 y la 17 divisiones.

513º Regimientos de infantería paracaidista, 189º, 190º Regimiento de infantería en planeadores. 458º, 460º Grupos de artillería paracaidista, 676º, 677º Grupos de artillería en planeadores.

División Aerotransportada del 7º Ejército.



Paracas americanos

“Fuerza Rugby”

Fue una fuerza creada con distintos regimientos y unidades independientes, incluida la 2ª Brigada Paracaidista Independiente del ejército británico.

Fue lanzada en el marco de la operación “Dragón”, la invasión del sur de Francia, y llegó combatiendo hasta la frontera italiana.

517º, Regimiento de infantería paracaidista, primer batallón del 571º Regimiento de infantería en planeadores, 509º Batallón de infantería paracaidista, 550º batallón de infantería aerotransportado, 2ª Brigada paracaidista independiente (británica). 460º, 463º Grupos de artillería paracaidista, 602º Grupo de artillería en planeadores.

Divisiones “Fantasmas”

Con esta denominación se engloban aquellas divisiones que fueron previstas organizar, pero que finalmente no se activaron y aquellas que solo figuraron en plan de engaño de la operación “Overlord” (el desembarco de Normandía).

La 15ª División Aerotransportada no llegó a activarse, debido a la falta de medios, tanto materiales como humanos.

La 6ª, la 9ª, la 18ª, la 21ª y la 135ª Divisiones Aerotransportadas, fueron unidades ficticias, en el marco de la operación “Fortitude”, el plan que hizo creer a los alemanes, la existencia de un ejército, mandado

Red Devils Tactics

Tácticas de los paracaidistas británicos en Flames of War

Los Red Devils son Fearless Veteran, por lo tanto su moral y experiencia/habilidad son las mejores del juego.

Al ser una unidad de infantería ligera de elite muy especial, tiene apoyos muy limitados. Vamos a intentar darle un sabor puramente de infantería, aunque ocasionalmente se podrán meter pelotones de blindados.

Básicamente vamos a utilizar tres reglas especiales de los británicos: *British Bulldog*, *Carry On*, *Sergeant* y *Night Attacks*.

- **British Bulldog** nos dice que cualquier pelotón repite las Tiradas de Moral para contraatacar, por lo que unido a la moral Fearless de los paracaidistas, prácticamente vamos a poder contraatacar casi siempre.

- **Carry On, Sergeant**, nos permitirá poder lanzar asaltos y contraatacar aunque no tengamos mando de pelotón.

- **Night Attacks** la explicaremos cuando entremos con las misiones.

Por otro lado un atributo muy importante para estas unidades: las *Bombas Gammon*, que nos permite tanto asaltar o defendernos de un asalto de blindados con un Tank Assault de 3 para todos los teams

Rifle/MG de los pelotones de Combate y el Company HQ.

Listas de ejército en Flames of War

Hay dos tipos de listas, las dos Fearless Veteran: **Parachute** y **Airlanding Company**. Al confeccionar una lista de paracaidistas hay que tener en cuenta que es una unidad con armas de apoyo ligeras, con o ningún apoyo blindado y cierto apoyo de cañones antitanque que nos permitirá proteger a nuestros pelotones de infantería y artillería de los blindados enemigos, aunque nuestra verdadera capacidad antitanque estará en los propios pelotones de infantería con sus Bombas Gammon.

Las diferencias básicas de las dos listas son:

- La Parachute Company puede recibir dos Support Platoon por cada Combat Platoon y la Airlanding Company uno.

- La Parachute Company solo tiene un Weapon Platoon y la Airlanding Company cuatro.

- Los Airlanding Platoon son los únicos pelotones que pueden realizar un Coup de Main en la misión Size and Hold.

La primera impresión que sacamos es que una Airlanding Company tiene más variedad donde escoger pelotones que el otro tipo de compañía. Vamos a poner dos listas típicas.



Paracaidistas británicos se lanzan hacia las posiciones alemanas tras aterrizar en un Horsa

Parachute company

HEADQUARTER

- Company HQ + 3 PIATS

COMBAT&WEAPONS PLATOONS

- 3x Parachute Platoon

WEAPONS PLATOONS

- Parachute Mortar Platoon

SUPPORT PLATOONS

- Parachute Assault Platoon, R. Engineers
- Airlanding Anti-tank Platoon
- Airlanding Battery, Royal Artillery

Airlanding Company

HEADQUARTER

- Company HQ

COMBAT&WEAPONS PLATOONS

- 3x Airlanding Platoon

WEAPONS PLATOONS

- Airlanding HMG Platoon (1 section)
- Airlanding Mortar Platoon (2 sections)

SUPPORT PLATOONS

- Airlanding Heavy Anti-tank Platoon
- Airlanding Anti-tank Platoon
- Airlanding Battery, Royal Artillery

Las dos listas difieren bastante en cuanto a su jugabilidad, la parachute company para los parámetros de una lista de infantería sin apoyo de blindados es bastante ofensiva, mientras que la airlanding company está más diseñada para acciones defensivas. Ahora vamos a ver las características de los diferentes pelotones que pueden llevar las dos compañías, nos vamos a olvidar de los pelotones no orgánicos de la propia división.

Cuarteles Generales

Los mandos de compañía son SMG Team y llevan Bombas Gammon. La única diferencia es que en la Parachute Company puedes incluir una Sección Anti-tanque con tres PIAT y en la Airlanding Company dos PIAT.



Red Devils lanzando un asalto

Nuestro mando de compañía es una de las unidades principales, tiene que estar al frente de los pelotones que vayan a llevar el peso principal de nuestra estrategia, dándonos ese plus de moral necesario que nos pueda salvar de situaciones difíciles. El 2iC tiene que estar presto para tomar el mando de cualquier pelotón que lo necesite. Los dos mandos además nos dan más capacidad antitanque en asaltos contra blindados.

Algo muy importante es asignar los PIAT a los pelotones de combate al principio de la partida. Un pelotón de paracaidistas será temible en asaltos con dos PIAT y sus bombas gammon.

Pelotones de Combate

No hay grandes diferencias entre los dos tipos de pelotones. Un airlanding platoon sustituye un Rifle/MG team por un Light Mortar team y un parachute platoon puede sustituir en cada turno que dispare un Rifle/MG team como si disparase Humo con un Light Mortar team. Todos sus Rifle/MG team llevan Bombas Gammon.

Los Light Mortar team no tienen un gran AT pero sí que un muy aceptable FP de 4+ que lo utilizaremos para eliminar cañones y ametralladoras atrincheras.

Para mi gusto, creo, que los parachute son más “potentes” como pelotón que los airlanding por esa unidad Rifle/MG de más.

Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War

Nuestros pelotones de combate son nuestra unidad principal, son nuestros Panteras pero sin blindaje. Ellos serán los que defiendan y tomen los objetivos, los que reciban la mayor parte del fuego enemigo, en definitiva los que más actúen durante una partida. Tienen que aprovechar al máximo el terreno que nos sea más favorable tanto para escondernos como para acercarnos a los objetivos del contrario. Eso, junto con el lanzamiento de Humo por parte de nuestros morteros o artillería nos tendría que permitir asaltar cualquier pelotón enemigo.

Pelotones de Ingenieros

Una parachute company puede llevar como opción de Apoyo un pelotón de ingenieros compuesto por cuatro Rifle/MG team, pudiendo sustituir un team por un lanzallamas con ROF 2 y FP 6, un PIAT y un Light Mortar.

La airlanding company puede llevar hasta dos pelotones distintos de ingenieros. Uno pequeño de cuatro Pioneer Rifle team como una opción de pelotón de Armas. Es una unidad muy pequeña por lo que normalmente no se lleva. El otro pelotón como un opción de Apoyo esta compuesto por siete Pioneer Rifle/MG team, un PIAT y un Light Mortar team, pudiendo sustituir un Pioneer Rifle/MG team por un lanzallamas. Este pelotón es el más potente que tienen los Red Devils, pero también el más caro, 300 puntos.

Los Pioneros no tienen Bombas Gammon, pero no las necesitan por que como Pioneros tienen un Tank Assault de 3, o sea, igual. Estas unidades nos van a dar una flexibilidad en ciertas misiones que se va a necesitar el uso de ingenieros, como para desactivar campos de minas, retirar alambradas, obstáculos anti-tanque, etc. Y además son tropas que uniéndolas con un pelotón de parachute o airlanding y usando el lanzallamas como acto previo al asalto, prácticamente nos darán el control de cualquier objetivo o eliminación de un pelotón enemigo.

Pelotones Anti-tanque

Los Red Devils pueden llevar dos tipos de pelotones anti-tanque, los 6pdr y los 17pdr. Los 6 pdr con ROF 3, AT 10 y FP 4+ los usaremos contra los carros medios y en circunstancias especiales, aunque muy habituales, contra la infantería enemiga. Los 17pdr (ROF 2, AT 13 Y FP 3+), son cañones con munición no HE, solo perforante, por lo que su uso es exclusivo a blindados y principalmente debido a su muy aceptable AT de 13 contra Tigres y Panteras y otros blindados de las mismas características, son el complemen-



Red Devils

to ideal a los 6 pdr y además nos proporcionan un intangible como es la intimidación, eso si son muy débiles sobre todo por ser Heavy Gun y no poder esconderse aunque estén atrincherados. Los dos tipos de cañones deberán atrincherarse en el primer turno de juego y los 17 pdr intentar emplazarlos en terreno que nos de Concealed y el Gone to Ground, siempre con buenas líneas de tiro y visión. Los 17 pdr habrá que defenderlos de cerca o con ametralladoras o con algún pelotón de infantería.

Para mi el 6pdr junto con el PaK40 alemán son de los mejores anti-tanque del juego. El 6 pdr tiene tanta versatilidad, en términos de juego, que lo hace imprescindible para cualquier lista de infantería británico y mucho mas para los Red Devils, puede destruir en un solo turno un pelotón de carros medios alemán y dejar maltrecho a cualquier pelotón de infantería. En definitiva este es un pelotón obligatorio para cualquier lista de Red Devils.

Artillería y Morteros

Los pelotones de morteros que pueden llevar los Red Devils son los típicos del juego, morteros medios con un alcance de 100cm., AT 2 y FP 6, pudiendo llevar a cabo bombardeos de humo. Junto con los lanzallamas de los ingenieros, son nuestra mejor unidad para dejar pinned a los pelotones enemigos, esta es su principal función y bombardear con munición fumígena.

Nuestra artillería, los obuses de infantería de 75mm, tienen unas características de alcance de 160cm., AT 3 y FP 6 no es apta para bombardear blindados, como los morteros su función principal es dejar Pinned y bombardear con humo a los pelotones enemigos.

Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Este pelotón la particularidad que tiene es que es muy barato, 140 puntos y lleva un Staff team.

Tanto los morteros como los obuses permitirán a nuestros pelotones de infantería asaltar con ciertas garantías de éxito.

El pelotón de morteros de una Parachute Company es un pelotón imprescindible por su versatilidad. Tiene dos secciones de dos morteros cada una y puedes sustituir una o las dos secciones por Vickers HMG. Sus posibilidades y variaciones en diferentes misiones y diferentes listas son enormes.

Ametralladoras

Las ametralladoras de todo calibre deben ser el complemento ideal junto con los morteros de una compañía de infantería, por lo que los meteremos en nuestra lista. Nos proporcionaran apoyo y protección a nuestros cañones antitanque y artillería de los asaltos de la infantería enemiga y ocasionalmente las podremos utilizar como apoyo para nuestros pelotones de infantería en su asalto.

Es uno de los pelotones mas perjudicados en cuan-



to a su uso por los jugadores, pocas veces los veo, debido a que son considerados cañones y salvan como tal. Hay que olvidarse de esas situaciones y utilizarlos, para algo los llevarían, ¿no?

Blindados

Los Red Devils tuvieron en Normandía un regimiento de reconocimiento (en el juego no lo son) de Tetrachs y posteriormente mezclados con Cromwell. Como es orgánico, a la división este pelotón se considera Fearless Veteran, pero precisamente esto hace que los Cromwell sean injugables con esta lista, el presupuesto se nos va, por lo que no es una opción viable. Pero en cambio los Tetrach son relativamente baratos para la labor que pueden llevar a cabo. Son latas de sardinas con un blindaje 1/1/1, diferentes AT que



Paracaidistas británicos acompañados de Sherman III

Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War



Red Devils

no suben de 9 y FP que varían, pero su mejor característica es que es Light Tank, que nos permite mover 40 cm. y 80 al doble. Su utilidad no es la de una plataforma móvil antitanque sino como pelotón de gran movilidad que constantemente amenaza cualquier objetivo que tengamos que tomar. Veremos como el alemán va a destinar recursos que iba a utilizar para otros fines en parar a nuestros cariñosos carritos. Para los jugadores que les guste llevar algún blindado es la opción más divertida y jugable para los Red Devils, altamente recomendables.

Misiones en Flames of War

Después de haber explicado un poco las diferentes opciones para cada lista, de acuerdo al sentido que le queremos dar a la lista, puramente paracaidista, intentaremos explicar su uso en las misiones que mas se juegan en los torneos: Free for All, Encounter, Hold the Line y Breakthrough y la misión especial Size and Hold.

Free for All

Esta misión junto con la misión Encounter son las más complicadas para nuestra forma de jugar. En esta misión no vamos a poder contar con el factor sorpresa que supone atacar en un escenario nocturno, el contrario tiene todo su ejército desplegado y además carecemos de la suficiente movilidad que demanda un Free for All. Esta es una misión que hay que armarse de paciencia. Tendremos que defender con nuestros pelotones de infantería cada objetivo atrincherándolos, junto con los antitanques y ametralladoras. También montaremos un pequeño grupo de ataque con la infantería que nos sobre para intentar tomar algún objetivo o por lo menos amenazarlo

tanto como para que el jugador del eje tenga que modificar su estrategia.

Encounter

Al igual que en el Free for All no es una misión apta para nuestras características, aunque tenemos una posibilidad si aplicamos el nuevo cambio en esta misión, en el cual las reservas pueden entrar a 40 cm por los laterales del tablero, metiendo un pelotón de Tetrarch como reserva, esta es nuestra gran baza. Por lo demás, llevaremos la misma estrategia que en un Free for All.

Hold the Line

Esta misión tanto en defensa como en ataque nos viene bien. En defensa desplegaremos sobre el objetivo mas cercano un pelotón de infantería, teniendo cerca el 2iC y el Mando de Compañía y los PIAT de la sección antitanque del Mando de Compañía, colocaremos la artillería en el segundo objetivo y dejaremos en emboscadas los cañones antitanques. Los primeros pelotones en llegar de la reserva serán los de infantería para reforzar los dos objetivos. Al estar en posiciones preparadas y al ser veteranos estamos ocultos al fuego enemigo a mas de 40cm. y la artillería tiene que adquirir el objetivo a 6, por lo que no tenemos que precipitarnos en hacer fuego al enemigo y en sacar las emboscadas. Por lo demás creo que el alemán lo tiene bastante difícil si quiere asaltarte, que lo tienen que hacer, a un pelotón que llevara entre 1 a 4 PIAT, infantería hasta arriba de bombas gammon y encima emboscados cañones 6pdr y 17 pdr.

En ataque, utilizaremos las reglas especiales de ejército de Night Attack y aplicaremos las reglas del



Artillería paracaidista

Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War

Combate Nocturno. Cualquier compañía de infantería británica si tiene que atacar sobre posiciones preparadas y tienes el primer turno, podrá optar por utilizar esta regla. Durante la regla del Combate Nocturno no se puede mover más de 20cm ni al doble, cosa que nos beneficia al no llevar ninguna unidad que mueva más de 15cm y en cambio perjudicara al alemán por si lleva algún blindado. La noche nos proporciona el estar Ocultos (Concealed) aunque desapareceremos, por lo que de base ya nos impactaran a 5+. Luego aplicaremos la regla especial de ejercito Night Attack que dice que a partir del 3º turno del defensor se tiran un dado para ver si amanece sacando un 5+, luego en el 4º turno del atacante dos dados y así sucesivamente. Y la otra regla es que los equipos de infantería británicos pueden desplegarse 20cm más cerca de lo normal, pero nunca a menos de 40cm de equipos enemigos. El beneficio que sacamos con esta regla es obvio, nos aseguramos con un alto porcentaje de llegar a posiciones de asalto casi sin tener bajas, nuestro lanzallamas tiene que estar a punto y aun si no hemos dejado Pinned por la artillería al pelotón que queremos asaltar, deberemos igualmente asaltar con la casi certeza de que no nos dejaran Pinnead por fuego defensivo. Puede que en el 2º turno podamos asaltar, y lo debemos hacer con varios pelotones. En cuanto tomemos el objetivo a atrincherarnos y a esperar al jugador alemán. Es importante que uno de los pelotones de infantería que no vaya a asaltar se mueva hacia el otro objetivo, para desviar tropas y refuerzos del jugador alemán.

Breakthrough

Según mi punto de vista la misión mas divertida del juego, sobre todo ti te toca atacar. Si nos toca defen-

der en esta misión al no tener ningún pelotón móvil eso nos permitirá desplegar todo nuestro ejército en el tablero. Elegiremos dentro de lo posible los dos cuadrantes más óptimos en cuanto a protección. Empezamos en posiciones preparadas y entrelazaremos los diferentes pelotones en una línea diagonal para optimizar nuestro fuego defensivo. Uno de los pelotones de infantería se moverá rápidamente hacia el objetivo mas cercano al lugar de entrada de las reservas del enemigo y lo atrincheraremos, y, encaramos en terreno que nos de Concealed hacia ese objetivo los 17pdr por si lleva, lo mas posible, pelotones de vehículos blindados. La artillería y los morteros bien escondidos pero dentro de alcance de bombardeo de los pelotones enemigos. Por lo demás, pues como en el HtL a esperar los asaltos del enemigo y que la suerte nos acompañe, o al alemán.

Si debemos atacar utilizaremos otra vez Night Attack. En esta misión el atacante debe dejar como mínimo un pelotón en Reservas Móviles o hasta la mitad de los pelotones de la compañía. Si llevamos la Airlanding Company dejaremos un pelotón de Combate en reserva, si llevamos la Parachute Company dejaremos un pelotón de paracaidistas y el pelotón de ingenieros. Los pelotones de infantería que desplieguen en el tablero atacaran al asalto sobre el punto más débil de las posiciones del jugador alemán. Esta acción debilitara al contrario y hará que tenga que proporcionar apoyo sobre el hueco abierto en sus defensas. Si pueden estos pelotones se dirigirán hacia el objetivo más cercano al cuadrante de despliegue. En cuanto a las reservas pues tendrán que tomar al asalto el objetivo mas cercano. No olvidemos que se



Red Devils

Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War



Red Devils

estará aplicando las reglas de Combate Nocturno y Ataques Nocturnos. Nuestras reservas son Delayed, por lo que entrarían a partir del tercer turno. Los objetivos que tomemos debemos mantenerlos hasta el 6º turno. Nuestra artillería tiene que estar fina en apoyar a las reservas por posibles refuerzos del jugador alemán sobre ese sector. Será difícil, debido a que es de noche y nuestros observadores solo pueden llegar a ver 60cm a pelotones que no hayan disparado.

Size and Hold

Esta misión sólo la podremos utilizar en sustitución de un Free for All y si somos el atacante. Una lista típica podría ser:

Airlanding company

HEADQUARTER

- Company HQ + 2 PIATS

COMBAT&WEAPONS PLATOONS

- 2x Airlanding Platoon + Copu de Main
- Airlanding Platoon

WEAPONS PLATOONS

- Airlanding HMG Platoon (1 section)

SUPPORT PLATOONS

- Airlanding Armoured Recce P. (4x Tetrarch)
- Airlanding Battery, Royal Artillery

Los pelotones Coup de Main van transportados en planeadores y aterrizaran cerca del objetivo.

En esta misión la clave para nosotros está en los pelotones que pueden hacer un Coup de Main y se utilizará la regla Night Attacks. Nuestros pelotones de infantería aerotransportada debido a la regla Night Training no tienen restricciones al movimiento, por lo tanto podrán mover al doble. Los pelotones alemanes, que puede desplegar hasta la mitad de sus pelotones al principio, empiezan pinnead y bailed out. Los dos pelotones los tenemos que concentrar sobre el mismo objetivo ya que a veces nuestros planeadores o se irán a la reserva por que no han encontrado el objetivo o lo que es peor se estrellaran, pero con que uno de nuestros planeadores llegue al objetivo será suficiente. Los pelotones que van en los planeadores cuando aterrizan pueden hacer una de las siguientes acciones, o mover o asaltar, preferiblemente asaltaremos. Los demás pelotones entran como Scattered Reserves. En el primer turno la mitad de los pelotones entran al tablero y empezamos a tirar por Sattered Reserves. Sacaremos en el primer turno el pelotón airlanding restante y los Tetrarchs. Lo último que nos entrara en el tablero serán las ametralladoras, debido a que es el pelotón más débil. El objetivo que tomemos lo tenemos que mantener hasta el turno 6. Y como en todas las misiones de los Red Devils a esperar la llegada de las reservas del jugador alemán atrincherados. Eso sí, tenemos que haber eliminado suficientes pelotones alemanes que comiencen al principio en el tablero, para asegurarnos un poco de respiro antes de recibir la ultima carga al asalto por el jugador alemán.

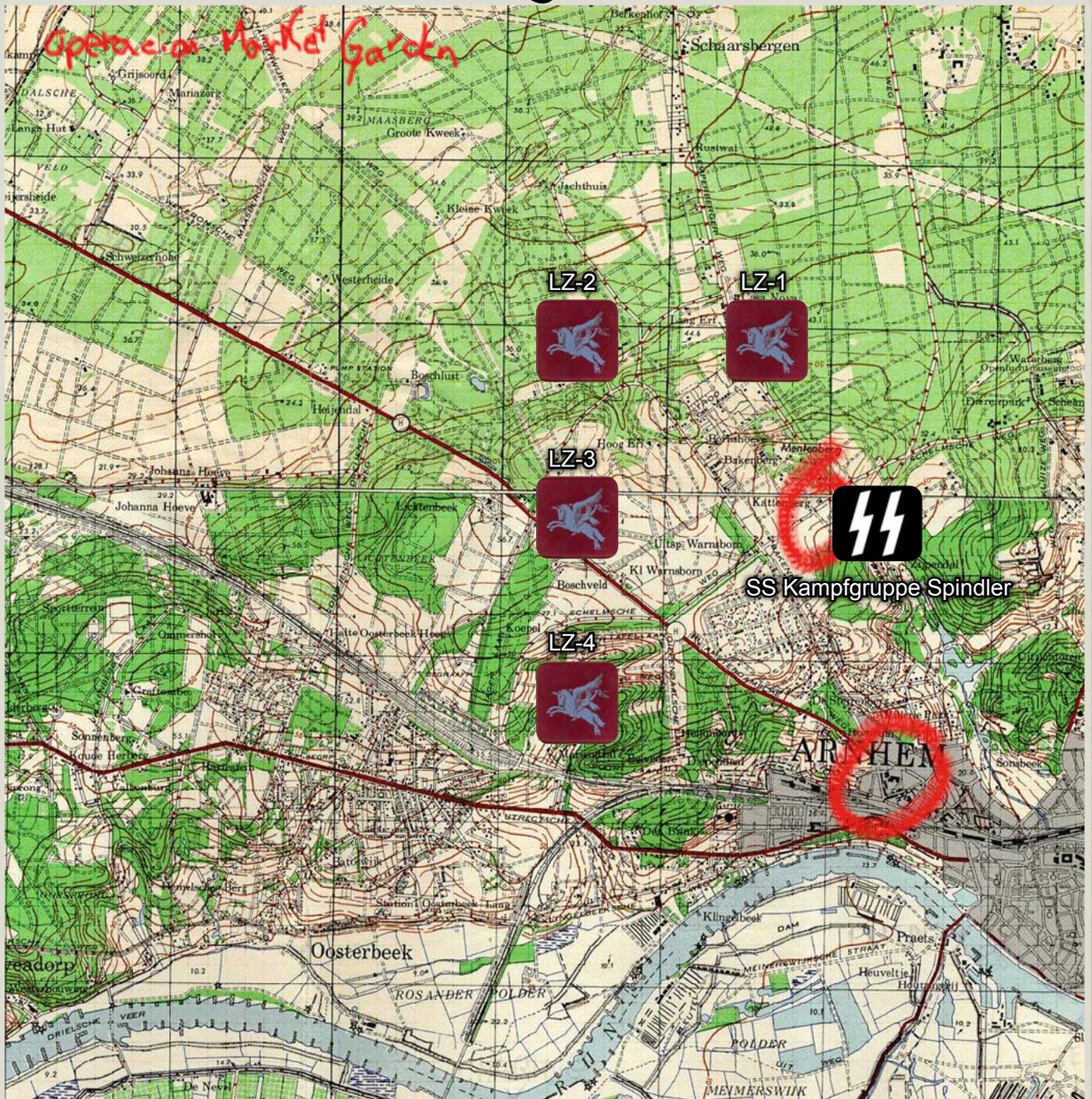
A los que le gusten jugar con infantería, este es su ejercito, no le defraudara, y menos si lleva los propios dados de los Red Devils (esto ya se está convirtiendo en un mito).

La estrategia de los Red Devils es doble, en ataque asaltar, asaltar y asaltar, protegido por el terreno, noche o el humo que lance la artillería, siempre centrar nuestro golpe sobre un solo objetivo; en defensa intentar intercalar los pelotones para que nuestro fuego defensivo sea total y efectivo. No tenemos que tener temor de los blindados enemigos, lo tendrán ellos. Los pelotones de combate hay que dotarlos de PIAT propios del HQ de Compañía.

Y sobre todo, disfrutar pintándolos.

Autor: Cluso

Defending Arnhem



Reglas de campaña para Flames of war

Defending Arnhem es una campaña ideada para el sistema de juego Flames of War. Los jugadores asumen los papeles del Teniente Coronel John Frost, llevando a la batalla unidades aerotransportadas británicas, o bien el de sus adversarios alemanes, al mando de las divisiones alemanas de las SS.

Para jugar es necesario tener una copia del Festung Europa y del D Minus 1.

El siguiente conjunto de reglas pretende simular los cuatro días de combates sostenidos por el 2º Batallón Paracaidista en Arnhem. Los jugadores asumen el mando de las distintas compañías británicas o alemanas.

Mapa de Juego y Turnos

El 2º Batallón resistió durante 4 días; el día extra de la campaña se utilizara ante una resistencia británica demasiado exitosa.

La campaña se desarrolla sobre un mapa original cuadrículado de la zona de Arnhem. Cada cuadrícula se corresponde a un kilómetro cuadrado. Los turnos de campaña se corresponden con una duración aproximada de 8 horas. Los días se dividen en tres turnos, AM, PM y noche. La campaña comienza con el turno AM del día 17 de septiembre, y termina en el turno PM del día 21. El primer jugador en mover es el británico.

Tipo de Zonas

Cada zona de juego puede ser: Normal, Boscosa, Urbana o Arnhem. Así mismo tiene un marcador de presencia alemana (baja o alta), que representa la probabilidad de encuentro con unidades alemanas de retaguardia. En cada zona solo puede acabar el movimiento una única compañía de cada bando.

Compañías y unidades fijas

Históricamente el 2º Batallón Paracaidista se formaba en base a tres compañías. La Compañía de Reconocimiento no tuvo demasiada influencia al perder gran parte de sus jeeps antes del aterrizaje. Las fuerzas alemanas en la zona eran numerosas, de muy diversa calidad. No pudieron coordinar sus ataques hasta el final de la batalla.



Paracaidistas británicos

Las unidades de los contendientes se denominan compañías, correspondiendo aproximadamente a esa escala militar. El jugador británico dispone de cuatro compañías (tres paracaidista y una de reconocimiento). El jugador alemán dispone de 8 posibles compañías, más un número indeterminado de unidades fijas. Las unidades fijas solo aparecen en el mapa como reacción a los movimientos británicos, al acabar el combate se disuelven automáticamente. Las compañías pueden tener un máximo de 8 platoons (alemanes) o de 6 (británicas). Dos compañías adyacentes pueden intercambiar libremente los platoons, siempre respetando los límites de las compañías según las listas de ejército del Festung Europa o del D Minus 1.

Secuencia de turnos

- A.- Refuerzos y Reemplazos (según la tabla de refuerzos)
- B.- Movimiento Británico (y lanzamiento paracaidista si es el primer turno)
- C.- Reacción alemana. el jugador alemán como defensor.
- D.- Resolución de combates
- E.- Movimiento Alemán
- F.- Resolución de combates

Refuerzos

Los refuerzos alemanes representan la llegada de nuevas unidades a la zona. Los británicos son grupos aislados del 1º o 3º Batallones Paracaidistas que consiguen enlazar con los hombres de Frost. Los reemplazos se obtienen de heridos leves o extraviados que vuelven a sus unidades tras los combates.

Por cada zona (excepto Arnhem) por la que haya pasado una Compañía Paracaidista el jugador británico tiene derecho a una tirada de refuerzos al comienzo de su turno AM del día 18. En el turno AM tiene derecho a una única tirada, independientemente del número de zonas limpiadas. Los Platoons y equipos británicos de refuerzo se colocan sobre una compañía propia.

1D6	Refuerzos
1	Nada
2	1 equipo de infantería
3	1 equipo de morteros medios
4	2 equipos de infantería
5	4 equipos de infantería
6	1x Parachute Platoon



Hetzers de las SS

Los refuerzos alemanes vienen marcados en la descripción de cada Kampfgruppe y entran por las zonas marcadas a cada uno.

Los reemplazos se obtienen al principio del turno AM calculando las bajas del día anterior. Por cada seis equipos (solo de infantería para los alemanes o de infantería y artillería para los británicos) destruidos el día anterior (los dejados por no poder avanzar contra una fuerza alemana fija cuentan el doble) se lanza 1d2, el resultado son equipos de infantería de refuerzo, a colocar en cualquier compañía estacionada con Frost o Gough. A partir del día 19 los refuerzos británicos obtenidos de esta manera se consideran Confident, y se agrupan en platoons independientes. Esta regla refleja el empleo de heridos en combate y la falta de armamento y munición.

Movimiento

Cada compañía mueve una cuadrícula lateral por turno, dos si las zonas están comunicadas por carretera. Solo se puede atravesar el Rhin por los puentes. Si una compañía mueve en el turno nocturno acumula fatiga. Las compañías motorizadas o acorazadas, moviendo a través de carreteras marcadas en rojo disponen de dos puntos de movimiento.

Las compañías fatigadas bajan un nivel moral en cualquier combate al que estén sometidas. La fatiga se suprime estando un turno sin mover.

Desembarco Aerotransportado (solo el 1º Turno)

Las bajas en los lanzamientos paracaidistas no fueron muy numerosas, inferiores al 20% de la fuerza. Sin embargo algunas unidades de planeadores reci-

bieron un fuerte fuego antiaéreo, que diezmo el Recce Squadron de la División.

Al comienzo del primer turno se tira un dado por cada platoon aerotransportado. Con un resultado de 5+ ese platoon tiene 1d3 teams destruidos. La primera tirada se modifica con un -1 si es un Parachute o Mortar Platoon y con un +2 si es un Recce Platoon. Las bajas en un Recce Platoon se resuelven con 1d6.

Reacción Alemana

Los primeros momentos del avance paracaidista estuvieron precedidos por la incertidumbre de una defensa esporádica y tenaz. Poco a poco unidades alemanas muy diversas se enfrentaron a los paracaidistas, desde pequeños grupos a batallones enteros.

El jugador alemán lanza 1d6 por cada zona en la que mueva una compañía británica, y determina si en la zona hay una unidad fija. Con un 5+ en 1d6 existe una unidad fija. La tirada se modifica con +1 en una zona de alta actividad. En caso de presencia alemana se resuelve el combate según la misión HTL de Flames of War. La cantidad de fuerzas que dispone la compañía fija se determina con la siguiente tabla:

1D6	Pt Grenad	HMG/Mortar	Pak36	Mot/Exp
1	1	1	0	Conf/Tra
2	2	0	1	Fer/Tra
3	2	1	0	Conf/Tra
4	2	0	1	Conf/Vet
5	2	1	0	Conf/Tra
6	2	2	1	Conf/Tra

Se juegan un total de 10 turnos. En lugar de objetivos se colocan aleatoriamente dos zonas de salida (de 20 cm cada una) en el borde de la mesa del defensor por donde el jugador británico debe sacar sus platoons (no podrán mover al doble el turno en el que salen). Esos platoons son los que formaran la compañía en el siguiente turno. Los platoons que no han conseguido salir se eliminan del juego, pero contarán para la fase de refuerzo.

Cada combate contra una fuerza fija elimina la resistencia en esa zona durante el resto de la campaña. Los siguientes movimientos británicos por dicha zona no generan nuevas activaciones de fuerzas fijas alemanas.

Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War

Resolución de combates

Si al final de cualquier turno de un jugador hay dos fuerzas enemigas se juega una batalla según el escenario FFA de Flames of War, con el jugador que movió a esa zona como atacante. El jugador que gana el escenario será el que ocupe la zona, el perdedor se retira a la zona contraria por donde entro. Si la zona donde esta situado el defensor es Arnhem se librara un escenario HTL, modificando los platoons del defensor que despliegan sobre el tablero (y validos para emboscada) con un +1 (es decir, la mitad más 1)

Movimiento Alemán

El jugador alemán mueve de idéntica manera al británico, provocando combates de igual forma.

Fuerzas Británicas

Las fuerzas británicas se componen de tres Parachute Company, un Recce Squadron y varios platoons de apoyo:

HQ Bt, Lt Colonel John Frost (Warrior),
Major Gough (Warrior) + Piat team
2x Mortar Platoon
2x AT Platoon (4 57mm guns)
1x Royal Engineer Parachute Platoon
1x Artillery Battery (4 75mm guns)

A, B & C Parachute Companys

HQ + PIAT team + Sniper
3x Parachute Platoons

Armas del Batallón

El 2º Batallón disponía de varias secciones de armas de apoyo, además de las proporcionadas por la Brigada.

El jugador británico, tras los lanzamientos aerotransportados distribuye sus platoons de apoyo entre sus tres compañías paracaidistas. Dichos platoons pasan a formar parte de la compañías a todos los efectos. Se mantiene el limite de support platoons disponibles por compañía según el D-1.

Recce Squadron

Al principio de la partida, pero después del lanzamiento aerotransportado, el jugador británico elige si su Recce Squadron se articula como compañía o sus platoons forman parte de las unidades de armas del batallón, quedando a disposición de las compañías. El Recce Squadron se compone de un Company SMG Command team y dos recce platoon.

Fuerzas alemanas

Las fuerzas a las que se enfrentaron los Red Devil's en Arnhem eran un conglomerado de veteranos, reclutas y unidades de guarnición. Las unidades más potentes las dieron la 9º y 10º SS PanzerDivision, y la compañía de carros pesados Hummel.

El jugador alemán dispone de los siguientes grupos de fuerzas (Kampfgruppen): Kampfgruppe Knaut, 21 SS Panzer Grenadier Regiment, 9º Panzerauflärungs-Abteilung-9 y SS Kampfgruppe Spindler.

Cada uno de estos Kampfgruppe dispone de un numero determinado de compañías, recibiendo más de



Panzer pesados alemanes



refuerzo a lo largo de la partida. Las compañías antes de mover deberán activarse. Para activarse el jugador alemán debe sacar en 1d6 5+. A partir del día 18 se suma otro dado de seis a cada tirada de activación de compañía; de tal manera que para el día 20 se tiran cuatro dados por compañía. De todos los *kampfgruppe* solo el SS *Kampfgruppe Spindler* dispone de una compañía sobre el mapa al comienzo de la partida. Los demás hacen entrar sus compañías por los bordes del mapa señalados en el mapa con los siguientes colores: *Kampfgruppe Knaut*-rojo, 21 SS *Panzer Grenadier Regiment*-negro y *Panzeraufklärungs-Abteilung-9*-amarillo.

- SS *Kampfgruppe Spindler*

Se compone de una *Grenadier Company* resultante de dos tiradas en la tabla de unidades fijas, pudiendo sustituir un *Grenadier platoon* por una *Motorised Battery*. Su motivación y experiencia es *Fearless Trained*.

- *Panzeraufklärungs-Abteilung-9*

El Batallón de reconocimiento de la 9 SS *PzDiv* estaba muy disminuido tras la batalla de Normandía. Una compañía fue aniquilada cuando se acercó al puente de Arnhem imprudentemente.

Se compone de un *Schadron* de Reconocimiento, con un *platoon* de *Sdkz 250*, dos de *Panzergrenadiers* sobre camiones y un *platoon* de *Pumas*.

- 9 SS *PzDiv. Hohenstaufen*



Unidades alemanas en un bosque

- *Kampfgruppe Knaut*

En el primer día dispone de una compañía de *Panzergrenadiers* sobre camiones (tres *platoon*, mas uno de morteros y otro de motorised artillery). En el turno AM del día 18 se añade otra compañía motorizada y una *Panzer* (2 *PzIVH* de mando, un *platoon* del mismo tipo y otro de *Pz III* más un *platoon* de *Pzgrenadier* motorizados). El día 19 se une otra compañía motorizada en el turno AM y 1d3 *Tigers I*, que se añaden a cualquier compañía.

- 10 SS *PzDiv Frundsburg*

- 21 SS *Panzer Grenadier Regiment*

Este *Kampfgruppe* dispone de una compañía el día 17, y otra de refuerzo el día 18. cada Compañía dispone de dos *Panzergrenadier platoon* (sobre camiones), un *platoon* de morteros y un *Panzer Platoon* (la compañía del primer día en base a *Panzer IVH* y la del segundo día con *Panther*).

Primer día

Durante el primer turno (AM) del día 17 las *Parachute Company* disponen de un movimiento adicional. Durante ese mismo turno las tiradas de activación alemanas están modificadas con un -1.

Reorganización

En cualquier momento que dos compañías estén en zonas continuas pueden intercambiar *platoons*, respetándolos límites máximos. Dentro de las compañías se pueden intercambiar libremente equipos, pudiendo sustituir *Command Rifle/Mg* por *Rifle/MG* o *PIAT teams* libremente (y viceversa).

Arnhem

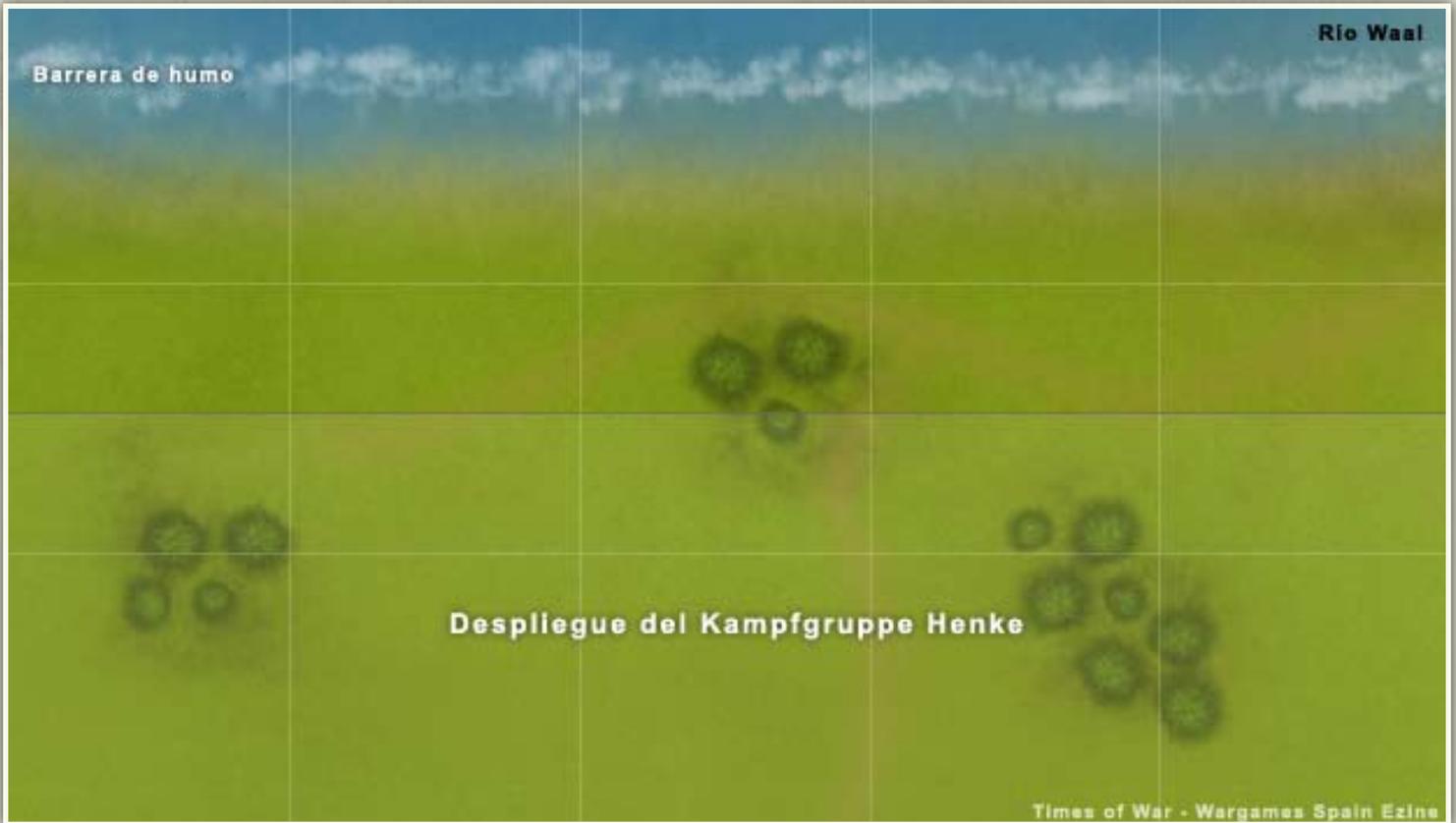
Dentro de Arnhem únicamente puede haber unidades fijas alemanas en la zona del puente. Si ninguna compañía británica ha combatido para llegar al puente la presencia de una unidad fija es automáticamente, y la tirada de generación de compañía esta modificada con un +1. Obligatoriamente se coloca un elemento de escenografía representando un río que cruza el tablero por su ancho. Se coloca en la zona de despliegue del jugador alemán, a un tercio de su borde. Al final de el se sitúa un bunker, con una capacidad máxima de 2 equipos.

Condiciones de Victoria

Gana el jugador británico si el turno PM del día 20 tiene alguna compañía en Arnhem. Cualquier otro resultado es una victoria alemana.

Little Bloody Omaha

Escenario para Flames of War



- El jugador americano será el atacante y el alemán el defensor.

- La zona de despliegue americana, será considerada como el río Waal. Esta zona debe medir al menos 20 centímetros de largo y ocupar todo el ancho de la zona de juego.

- Los paracaidistas comenzaran el movimiento en su borde de la mesa, simulando que cada peana está siendo transportada por un bote. Para mover, cada peana lanzará dos dados. El número obtenido será la distancia en centímetros que pueden mover por el río.

- Mientras las unidades se encuentren en el río no tendrán vigor las reglas de mando. Estas se tendrán en cuenta, a medida que las peanas lleguen a la orilla.

- Cualquier equipo transportado en bote se considera que ocupa un transporte, salvando los impactos con 5+.

- A lo largo del río se colocarán 3 marcadores que simularán la barrera de humo realizada por los carros del XXX Cuerpo (fichas, dados o algún elemento de tamaño similar). Estos marcadores no podrán estar situados más allá de la mitad del río (más próximos al lado norteamericano). Durante el primer turno de juego, todos los disparos del jugador alemán que discurran a 20 centímetros del marcador (aunque sea de manera parcial) se consideraran concedidos. En el segundo turno, la distancia se disminuirá a 15 y en el tercero a 10, produciendo los mismos efectos. En los siguientes turnos, el humo se ha disipado y no produce ningún efecto. Estos modificadores, son acumulables al producido por encontrarse en los botes.

- En el primer combate cuerpo a cuerpo que realicen los paracaidistas tras desembarcar, podrán repetir todas las tiradas de habilidad fallidas.

- Los objetivos deben estar situados, uno a 5 centímetros del otro, representando los accesos al puente de Nimega.

Kampfgruppe Henke

HEADQUARTER

- Company Command: **40 pts**

COMBAT&WEAPONS PLATOONS

- 3x Grenadier Platoon(3 Squads): **155 pts**

- 2x HMG platoon: **240 pts**

SUPPORT PLATOONS

- Mortar platoon: **210 pts**

- Infantry gun platoon: **80 pts**

- Heavy AA gun (2 guns): **205 pts**

- Artillery Platoon (2 sections)

No dispone de vehiculos: **210 pts**

Total: 1490 pts

Compañía H del III Batallón del 504º Regimiento de Infantería paracaidista, 82º División Aerotransportada.

HEADQUARTER

- Company Command + Sniper: **85 pts**

COMBAT&WEAPONS PLATOONS

- 3x Parachute Platoon

(Con Mortar y Bazooka): **1095 pts**

- Parachute MG: **200 pts**

SUPPORT PLATOONS

- 4x M4A1 Sherman Howitzers 75mm con Staff team y Observer: **135 pts**

Total: 1515 pts

Puente de Nimega, 20 de Septiembre de 1.944. La primera división aerotransportada británica se encontraba rodeada y aislada en Arnhem (Holanda), a la espera de la llegada del XXX Cuerpo de Ejército. Para ello, los hombres de la 101 y de la 82 aerotransportada, debían ocupar los puentes para permitir el paso de las fuerzas que acudían al rescate de los "diablos rojos".

Uno de los puentes más importantes, era el situado en la ciudad de Nimega, sobre el río Waal. Su posesión podía significar el éxito o el fracaso de toda la operación "Market Garden". El jefe del II PzKorps SS, Obergruppenführer Wilhelm Bittrich, quería volar el puente, pero Generalfeldmarschall Model, su superior, prefería mantenerlo, para poder realizar un contraataque.

Este puente, era un objetivo marcado para la 82 aerotransportada, y durante los días previos, todos los intentos habían sido rechazados por las heterogéneas unidades alemanas que defendían la zona. El 20 de Septiembre, habiendo contactado los paracaidistas con las fuerzas de tierra británicas, se preparó un asalto en dos direcciones, para ocupar el puente. Tras varias horas de retraso, tras esperar a que llegaran los botes, 2 compañías del III batallón del 504º regimiento paracaidista de la 82, embarcaron en sus lanchas y se dispusieron a cruzar el Waal. Eran las 15:00 horas.

Inmediatamente antes de introducirse en el agua, cazabombarderos Typhoon de la RAF, realizaron

una pasada contra las unidades alemanas que se encontraban en la orilla opuesta esperando a los norteamericanos. Según terminaron, 100 carros de combate del XXX Cuerpo de Ejército, comenzaron a disparar humo y proyectiles explosivos para intentar cubrir a los paracaidistas. Bajo fuego de la artillería y de las ametralladoras alemanas, los norteamericanos cruzaron el río bajo una tormenta de fuego, desembarcaron y arrollaron las posiciones enemigas. En la primera oleada, de 26 botes, 13 fueron alcanzados y sus tripulantes fueron arrojados, muertos o heridos, a la corriente. Inmediatamente, los botes supervivientes dieron la vuelta y fueron a recoger más soldados. En seis viajes más, pasaron el resto del III y el I batallón. Ya en tierra, las dos primeras compañías, giraron hacia el este y se dirigieron hacia el puente sobre el Waal. La resistencia fue fuerte y los paracaidistas tuvieron más de 100 bajas.

Mientras, al este de Nimega, otra fuerza, esta vez del 505º regimiento, apoyada por carros británicos, cruzaron por un pequeño puente y giraron a su vez hacia el gran puente de Nimega, completando así la operación, aunque el peso del ataque fue realizado por las dos primeras compañías que realizaron el cruce. Los alemanes sufrieron cerca de 700 bajas en el ataque de la 82 y de los carros británicos.

Desobedeciendo las órdenes de Model, la guarnición intentó volar el puente, pero las cargas no funcionaron, con lo que el objetivo fue tomado por el XXX Cuerpo de ejército, aunque finalmente, de poco serviría para los asediados paracaidistas de Arnhem.



Infantería alemana

Cómo pintar Waffen SS

Artículo Paso a Paso de cómo pintar un soldado alemán de las Waffen SS

Paso 1: Preparación e imprimación

Como siempre antes de comenzar a pintar una miniatura, debemos quitar las rebabas del molde que ésta pueda tener, dedicando un poco de tiempo a quitar estas rebabas conseguiremos un acabado final más realista y profesional. Además es adecuado limpiar con agua y jabón para eliminar la suciedad que pueda tener la superficie de la figura y así conseguir que la pintura agarre mejor. Una vez hecho esto ya solo nos quedaría imprimir la miniatura, es decir, aplicar una capa base sobre la que pintar después, para niveles de acabado medio es mas adecuada la negra que la blanca, que exige un mejor acabado para evitar que se vean las líneas blancas entre



los diferentes colores, de todas formas la elección del color de la capa de imprimación puede variar dependiendo del esquema de la figura, si por ejemplo es una miniatura con un uniforme blanco o un tono claro, una capa blanca puede ser muy cómoda, pero por lo general una base negra es la mas común.

Paso 2: El uniforme

En general los soldados de las Waffen SS, a diferencia de los soldados del Heer, utilizaban uniformes con un esquema de camuflaje prácticamente desde el inicio de la guerra, mas tarde y sobretodo hacia el

Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War

final de la guerra, el Heer adoptaría esta práctica en la medida de lo posible, ya que demostraron ser muy útiles en los combates, especialmente en los últimos años de guerra defensiva. En este paso a paso se ha querido representar un uniforme típico de las Waffen SS, con esquema de camuflaje (uno que correspondería concretamente a la estación de otoño), además y para intentar representar unos soldados del final de la guerra cuando el suministro era muy irregular, se ha representado un uniforme por partes, es decir, pintando partes del mismo con esquema de camuflaje y otras con tonos lisos comunes del uniforme regular del ejército alemán.

En las dos figuras que se han pintado para el ejemplo, se puede observar esta variedad. En el soldado que dispara la Mg42 se ha realizado el camuflaje en la chaqueta, dejando los pantalones y el casco con el típico tono Fielgrey, usando Uniforme Alemán de Vallejo Model Color; en el que se apoya el arma, se ha pintado con camuflaje los pantalones y la tela que cubre el casco, dejando con Uniforme Alemán la chaqueta.

Para pintar el camuflaje se han utilizado 4 colores: un tono verde para la base usando Sntoling Green de Citadel Color, un tono marrón oscuro con Marrón Carbonizado de Vallejo Game Color, un tono de verde oscuro y finalmente otro tono de verde para el que se ha usado Camo Green de Citadel.

El proceso es el siguiente, sobre la base de verde Stnoling, se realizan diversas manchas irregulares de Marrón Carbonizado, a continuación se añaden otras de un tamaño algo menor de verde oscuro y finalmente sobre algunas de las manchas verdes o marrones podemos pintar diversos puntitos con Camo Green. En las partes de camuflaje no merece la pena realizar luces, ya que en figuras tan pequeñas como las de Battfront, además de ser algo muy difícil, no merece la pena y solo estropearía el aspecto general de la figura. Donde sí realizaremos las luces y sombras será en las partes pintadas de Uniforme Alemán. Para conseguir las sombras se ha aplicado un lavado mezclando Uniforme Alemán con un poco de negro y diluyéndolo en agua para que la pintura se pose en las huecos y pliegues de la ropa, una vez seco y si se ha oscurecido demasiado la superficie, podemos volver a utilizar el tono original para repasar y ya a continuación realizar las luces. En figuras de este tamaño



Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War



una o dos luces son mas que suficientes, pero esto ya dependerá del acabado que queramos conseguir, de nuestro gusto personal y como no, del tiempo que queramos invertir en el pintado de un pelotón de estas miniaturas.

Aparte de Uniforme Alemán, también podemos usar en algunos soldados del pelotón el color Gris Alemán de Vallejo Model Color para representar todavía mas una unidad con unos uniformes desiguales, por ejemplo podemos pintar algún casco con este tono, para representar los cascos de acero si ningún tipo de capa de pintura.

Paso 3: la piel

Una vez pintado el uniforme, procedemos a pintar las manos y las caras de los soldados, para esto utilizamos Carne de Vallejo Game Color, o cualquier tono medio-claro de carne. Una vez aplicado el tono base, y al igual que se ha hecho en el uniforme, mezclamos este tono con un poco de negro para conseguir un tono más oscuro, se diluye en agua y se aplica como si fuera una tinta para oscurecer los huecos de la cara, como son: la boca, las facciones y las cuencas de los ojos. Después y usando de nuevo el tono base, repasamos las zonas más sobresalientes que se hayan podido oscurecerse en exceso, y a continuación aplicamos una o dos luces mezclando el tono base con blanco progresivamente para conseguir unos tonos más claros para marcar las facciones.

Paso 4: Arma y demas equipo

Llegados a este punto empezaremos a pintar el resto del equipo y el arma, en este caso la Mg42. Con Marrón bestial de Citadel se han pintado las

partes de madera de la Mg42, como es la culata, haríamos lo propio con la parte correspondiente de un rifle u otra arma que puedan llevar las figuras, además con este tono o uno similar de marrón se

pintan las cantimploras y la mochilita de utensilios. También pintaremos la parte metalizada del arma y el soporte de la misma, para ello se ha usado Metalizado Bolter de Citadel. Luego al marrón se le ha aplicado un lavado con un tono más oscuro y a la parte metalizada otro con abundante negro para conseguir un tono oscuro de metal. Una vez seco el lavado, se ha vuelto a aplicar marrón y se han aplicado algunas luces, especialmente claras en la parte inferior de la cantimplora. A continuación se ha utilizado Green Grey de Vallejo Model Color, para pintar la bolsa del pan, la tienda de campaña que lleva enrollada y la parte superior de las botas, este tono se ha oscurecido con un lavado y después se han realizado dos luces mezclando el tono original con blanco. Utilizando de nuevo el Uniforme Aleman de Vallejo, se ha pintado el recipiente de la cámara de gas, se ha oscurecido y realizado las luces pertinentes. Por último y utilizando negro, se han repasado y pintado: las botas, las correas y cinturones que lleve el soldado, así como las diferentes cartucheras o pistoleras que podamos encontrar en las diferentes figuras de



Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War

nuestro pelotón. Para iluminar esta pates en negro se ha utilizado Gris Aleman de Vallejo Model Color. Algunos de los soldados portan el panzerfaust(arma anticarro), para pintar esta arma se ha utilizado Amarillo Piedra de Vallejo Model Color, se ha mezclado un poco con negro y se ha aplicado un lavado con agua, se ha repasado con el tono original y se han realizado un par de luces.



Paso 5: detalles finales

Para finalizar realizaremos varios detalles para dotar de mayor realismo y personalidad a las miniaturas. Al tratarse de Waffen SS, podemos pintar el escudo blanco que contiene las runas características "SS" en ambos lados del casco, para ello solo necesitamos blanco, negro y un pincel de detalle, además de algo de paciencia, lo primero es pintar la forma del escudo en negro y sobre esta silueta preliminar y un pelín mas pequeña otra en blanco sobre el que irán las runas, para ello podemos dibujarlo de una forma aproximada y a continuación repasar con el tono del casco.

En las diferentes divisiones de las Waffen ss, al igual que en unas pocas del Heer, era práctica habitual una franja negra en la manga izquierda de la chaqueta donde iba bordado en blanco el nombre concreto

de dicha división, así que en las chaquetas que no estén pintadas de camuflaje podemos realizar este detalle de una forma rápida y sencilla, solo tenemos que dibujar la franja negra que rodea la manga y a continuación y con un pincel fino trazar una línea blanca e irregular en el interior para simular las letras.

Además podemos pintar la característica águila que llevaban en la parte superior del brazo, siguiendo los mismos pasos que con el escudo, pintado primero la forma del águila en negro y una segunda en blanco. Las hombreras y la vuelta del cuello las podemos pintar con un tono oscuro de Uniforme Alemán y trazar unas líneas blancas. Y finalmente y dependiendo de cada uno, podemos pintar o no los ojos, en figuras tan pequeñas es algo que no es muy realista ya que quedan desproporcionados, pero si que pueden dotar de cierta originalidad y personalidad a nuestros soldados el pintarle los ojos, en ese caso solo tendríamos que pintar con blanco dentro de la cuenca y después la pupila con negro, procurando que quede alrededor del blanco una franja del tono oscuro de piel para que quede mejor definido.



Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War



Cómo hacer peanas

Artículo Paso a Paso de cómo personalizar las peanas de tus figuras

Una vez tenemos nuestros soldados pintados, llega el momento de colocarlos sobre las bandejas de movimiento y crear el terreno que nos apetezca teniendo en cuenta donde queremos situar a nuestros soldados, serán muy diferentes las bandejas de un pelotón de soldados de Europa central a unos que se encuentran en el norte de África.

Paso 1: Colocar las miniaturas

Evidentemente el primer paso, será pegar sobre la base los diferentes soldados de nuestro pelotón. Debido al procedimiento que vamos a seguir para crear el terreno de nuestras bandejas no es necesario eliminar la base de metal que llevan las propias miniaturas.



Paso 2: Creando el relieve

Cuando ya está seco el pegamento y por tanto bien pegadas las miniaturas, procedemos a crear el relieve en la bandeja, para ello se pueden utilizar diferentes tipos de masillas o yesos para tapar grietas que podemos encontrar en ferreterías. En este caso se ha utilizado un tapagrietas muy fácil de trabajar, ligero y muy suave al tacto, lo que lo hace perfecto para hacer el terreno. Con la ayuda de una espátula o alguna herramienta similar iremos colocando la masilla entre las bases de las miniaturas. Es muy útil también hacer una serie de cortes superficiales en la bandeja



Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War

para que la masilla se agarre mejor. Cuando ya tengamos todo cubierto solo habrá que esperar a que se seque y eliminar lo que pueda sobrar.

Paso 3: Superficie

En las tiendas de modelismo, uno puede encontrar un amplio surtido de tierras o arenillas, o incluso usar arena natural de playa o similar. En el ejemplo se ha usado una arenilla de playa. La elección del grosor de esta arena dependerá de nuestro propio gusto personal y del lugar donde queramos situar a nuestros soldados, por ejemplo, para la superficie de un pelotón del desierto utilizaríamos una arena de un grano muy fino. Al querer situar el pelotón del ejemplo por alguna parte de Europa se ha utilizado una arena con un grano de grosor mediano. Para pegar la arena sobre la superficie solo tendremos que aplicar cola blanca con un pincel viejo y a continuación esparcir la arenilla por encima.

Paso 4: Pintado

Al igual que la elección de la tierra, la elección de los colores para pintar ésta, dependerá del lugar que queramos representar y de nuestro propio gusto. Para las bandejas del ejemplo se han utilizado tres colores para conseguir una superficie de tonos que no sitúen radicalmente la unidad en un lugar (como sería el desierto, o una estación invernal, etc). Con Marrón Carbonizado de Vallejo Game Color se ha pintado la tierra, una vez seco se han realizado dos pinceles secos sobre esa base, primero uno con Marrón Bubónico de Citadel (o el tono similar de otra gama de pinturas) y otro con un tono hueso que se puede conseguir mezclando un poco de marrón con blanco.

Paso 5: Vegetación

Finalmente se ha pegado con cola blanca un poco de césped electroestático y otro de tipo diferente para dar mayor variedad. Al igual que la tierra, esto lo podemos encontrar en tiendas de modelismo y similares, existen distintos tipos de césped o vegetación para usar en nuestras bandejas y dependerá de nosotros usar unas u otras.

Ahora ya si que tenemos listos nuestros soldados para el combate, y antes de marchar los oficiales al mando pasan revista a las tropas que pasaran a defender una posición fortificada en un bosque.

Autor: Blom





Cómo hacer setos

Artículo Paso a Paso de cómo fabricar setos de tipo Bocage

Vamos a contar como realizar setos de vegetación tipo "bocage".

Para esto utilizaremos piezas de cartón pluma que cortaremos en tiras; el tamaño de las mismas dependerá del espacio que queramos cubrir con este tipo de escenografía; aunque recomiendo que todos tengan el mismo ancho para dar uniformidad y que no sean excesivamente largos para que no se comben al secarse.

Una vez cortadas las tiras de cartón, retiraremos la parte de cartón superior, para que podamos trabajarlo mejor. Redondearemos los cantos; este paso es opcional, pero los cantos esquinados se quebrarán con mayor facilidad ante cualquier pequeño golpe.

Cortaremos en diagonal las esquinas y luego martizaremos estas aristas cortando de nuevo hasta dejar una forma redondeada.

A continuación rebajaremos los todos los cantos realizando un corte en 45° alrededor de todo el perímetro de la base.

Acabaremos las bases lijando todas las aristas de tal modo que la superficie quede completamente suavizada.



Dossier Op. Market Garden

Kampagne der Urkundenrolle für 1944

Times of War

Clavaremos unos pequeños troncos de ramas que podemos encontrar en el campo o en cualquier jardín. Las fijaremos con cola.

Seguidamente texturizaremos las bases con arena. Primero pintaremos toda la superficie con cola blanca a la que podemos añadir unas gotas de pintura para poder observar que partes hemos alcanzado a cubrir. En seguida procederemos a espolvorear arena de playa sobre toda la base; entre la arena podemos incluir alguna pequeña piedra que proporcionará más realismo al acabado.

Deberemos de ser rápidos en esta última operación porque sobre todo si hace calor, la cola comenzará a secarse rápidamente.

Una vez texturizadas imprimaremos toda la base con pintura negra, antes de hacerlo debemos asegurarnos de que la arena está completamente seca y hemos retirado correctamente al exceso de la misma con una brocha bien seca. Los troncos de árboles podemos pintarlos o dejarlos con su color natural.

En los pasos siguientes pintaremos la superficie de la base con la técnica del pincel seco con los siguientes tonos: Marrón oscuro, ocre y marfil. En la aplicación de estos tonos deberemos de ir de mayor a menor intensidad en la aplicación, de tal modo que los tonos más claros sean más superficiales que los más oscuros. Estos tonos podemos variarlos a nuestro gusto utilizando una escala similar.

A continuación pegaremos espuma de modelismo ferroviario en los troncos fijados anteriormente. También podemos utilizar algún pino para completar el paisaje.

Rellenaremos los huecos con musgo tipo líquen; también utilizado en modelismo. Tanto para la espuma como para el musgo utilizaremos cola blanca para su fijación, que teñiremos previamente con algunas gotas de pintura verde, para disimular de este modo las posibles manchas que podamos producir.

Por último utilizaremos césped electroestático para simular el suelo con hierba.

Autor: Nasdrovia



Los visigodos

Wesi, los visigodos en España

La sección de Times of War que va a tratar las guerras en la Antigüedad y su representación en juegos de miniaturas pasa a llamarse Strategikon, el manual bizantino de táctica del S.VI. Desde aquí esperamos contar historia y trasfondo para los ejércitos de la Antigüedad, tácticas de juego y escenarios históricos, todo ello enfocado al sistema(s) de juego DBX. Fields of Glory, futuro reglamento a la estela de DBM también tendrá cabida, al igual que la última apuesta de Games Workshop, el Warmaster Medieval (y Ancient)



A principios del S.V los visigodos se convierten en los verdaderos regidores de la política romana, con el general romano Estilicon (general de las fuerzas del emperador Valeriano III) como su máximo valedor. El asesinato de Estilicon y la corriente antibárbara que surge en ese momento provocara una fuerte reacción visigoda, culminando en el saqueo de Roma del año 410. A partir de ese momento una serie de emperadores títeres gobierna el Imperio, a la sombra de los líderes bárbaros de turno (proclamados estos como Magíster Militum o Patricio).

Wesi, los Visigodos en Hispania

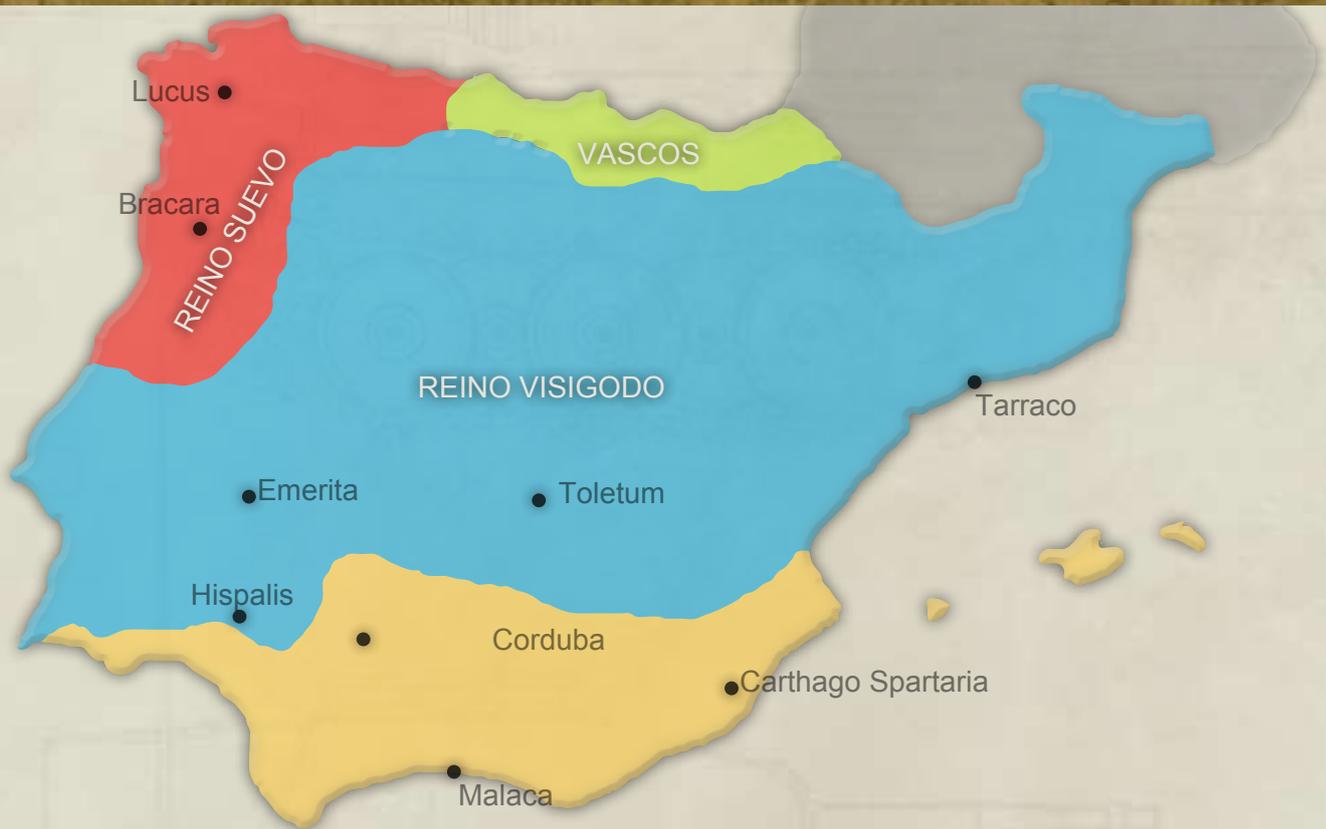
El proceso de entrada de los visigodos en la Península Ibérica es reflejo del fin del Imperio Romano, y tiene como génesis el mismo denominador común que las migraciones del resto de pueblos germanos: el empuje de otros pueblos bárbaros o la falta de recursos en las tierras que habitan. El pueblo godo aparece en la historia a finales del S. II d.C., en Escandinavia. Buscando nuevas tierras pasa a la zona de la actual Alemania, bastante al este del Rin y la frontera romana. A mediados del S. III los godos ya se han dividido en ostrogodos y visigodos (Wesi, en lengua gótica), y ambos pueblos fundan pequeños imperios bárbaros al este del Danubio, reuniendo varias tribus germanas bajo su gobierno.

Sin embargo la irrupción de los hunos, que destruyen estos incipientes Imperiums Barbaricum, obliga a godos y demás germanos a emigrar. Buscando protección, seguridad, y tierras fértiles, los visigodos solicitan su entrada en el Imperio Romano. Surgen los problemas con los gobernantes romanos, y el emperador Valente se dispone a aplastar a los germanos. Los visigodos, aliados con alanos y hérulos, acabarán por destruir al ejército Comitatense romano oriental en la batalla de Adrianópolis (año 378 d.C.), causando mas de 30.000 bajas. Adrianópolis fue la batalla que hizo sabedores a los bárbaros de su poder; a partir de este momento los visigodos, francos, alanos, hunos y demás pueblos no aspiraran únicamente a unas cuantas tierras y un poco de comida, sino a dominar sobre todo el mundo romano.

Es entonces cuando se produce la entrada de los visigodos en la Península Ibérica. Actuando como foederati (ejército bajo servicio imperial) los visigodos cruzan los Pirineos y combaten a suevos y alanos. El Imperio agoniza, y es necesaria una coalición de romanos, visigodos y francos para detener a los hunos en la batalla de los Campos Cataláunicos (451). Dirigidos por el gran rey visigodo Teodorico y por el romano Aetius (Flavio Aecio) las fuerzas de Atila son derrotadas (si bien solo momentáneamente), aunque el rey visigodo muere en el campo de batalla, sucedido en medio de los combates por su hijo Turismundo. Desde ese momento el interés visigodo se centrará en la fundación de un reino en el sur de la Galia y en Hispania. Con la desmembración del Imperio Romano de Occidente surgen los enfrentamientos entre pueblos bárbaros, siendo los visigodos derrotados por los francos y expulsados de la Galia, conservando sus dominios en Hispania (la Gallaecia continua ocupada por los suevos) y parte de la Narbonense (Septimania, en el sur de Francia).

Los visigodos en Hispania

Desde su entrada en Hispania el 414 Los visigodos han ido ampliando poco a poco sus territorios peninsulares, absorbiendo a los suevos en el S.VI. Uno de los más graves problemas visigodos en su nuevo reino hispano es la sucesión de sus reyes. El pueblo visigodo nunca perfeccionó una auténtica monarquía hereditaria, sino que basó la sucesión de sus reyes en un sistema electivo, en el cual los hijos del monarca tenían cierta prioridad sobre los otros aspirantes. Este sistema provocaba frecuentes enfrentamientos (que desembocaban en pequeñas o grandes guerras



civiles) tras cada sucesión. Fruto de una de estas disputas es la llegada de fuerzas bizantinas (casi exclusivamente caballería y arqueros) al sureste de Hispania, donde permanecerán unos 150 años, expulsados definitivamente de Spania por el rey Suintila.

En lo religioso los visigodos trajeron a Hispania el Arrianismo, fe cristiana, de los seguidores de Arriano, lo que motivo no pocas disputas internas con la mayoría católica de los hispano-romanos y entre los propios visigodos. La unificación religiosa se alcanzara en el S.VI con la adopción de la fe católica por parte del rey visigodo Recaredo.

Visigodos e hispano-romanos

El pueblo visigodo nunca fue numeroso, se puede calcular en 80.000 el número máximo de guerreros que penetran en Hispania, lo que sumado a sus familias da un total aproximado de 400.000 visigodos, pocos en comparación con los cerca de 6 millones de hispano-romanos. Al principio estos últimos son relegados de las tareas organizativas del estado, si bien conservan el poder religioso (muy importante en aquel entonces). Poco a poco la cambiante situación llevara a la igualdad en lo religioso, cultural y jurídica, culminando en la promulgación del Liber Iudiciorum por Recesvinto (precursor de los fueros juzgos de la Edad Media) y en las leyes militares universales de Wamba.

El fin de la Hispania Visigoda

En el 690 el rey Wamba aplasta la rebelión del Conde Paulo en la Septimania (el actual Rosellon francés), pero es depuesto del trono a la manera visigoda. Es tonsurado (corte de pelo parcial y circular en la parte superior de la cabeza) mientras dormía, por lo cual, según marca la tradición visigoda, debe abandonar el poder. Le siguen varios reinados marcados por la inestabilidad política, la lucha contra los vascones en el norte de Hispania, la persecución religiosa de los judíos y la amenaza creciente proveniente del otro lado del estrecho: los musulmanes.

El 710 muere Witiza, la nobleza palaciega elige rey a Rodrigo, apartando del poder a los hijos del rey difunto, a los que apoya el clero. El resquemor y las intrigas marcan el breve reinado de Rodrigo. Al año siguiente de su entronización marcha a combatir a los vascones, sitiando Pompaelo (Pamplona). Al poco recibe la noticia del desembarco de fuerzas musulmanas (beréberes recién convertidos) cerca de la actual Tarifa. Sin pérdida de tiempo emprende una rápida marcha, dejando a la mayor parte de su infantería en el camino. Con un núcleo de caballería y tras el abandono en el combate de las fuerzas comandadas por los hijos de Witiza, Rodrigo y el ejército real es deshecho a orillas del río Guadalete. Tras esta derrota y la muerte de Rodrigo, las fuerzas musulmanas ocuparán en pocos años la casi totalidad de la península, poniendo fin al reino visigodo.

La batalla de Guadalete

La pérdida de España

Nota: Los momentos finales de la monarquía visigoda están sometidos a todo tipo de conjeturas e hipótesis. Ni siquiera el lugar donde se libró la batalla de Guadalete está correctamente identificado. Para la realización de este artículo se han seguido fundamentalmente el trabajo de Claudio Sánchez Albornoz, uno de los mejores hispanistas, complementando con algún dato aportado recientemente.

A principios del S. VIII reina Witiza en Hispania, del que un hispano-romano dijo: su reinado trajo prosperidad y gozo a Hispania. Sin embargo a su muerte, en el 710, vuelven a surgir los problemas sucesorios, la nobleza palatina elige rey a Roderico (Rodrigo en una acepción más latina), apartando del poder a su hijo Agila, asociado al trono por Witiza años antes.

La animosidad entre los partidarios de Roderico y el partido Witiziano debió ser profunda desde el primer momento. Fruto de la misma, el reino pudo partirse en dos mitades, gobernando al norte del Ebro Agila y sus partidarios mientras en el sur (menos la provincia de Cartaginensis) reina Roderico. En esta situación los witizianos llaman en su apoyo a los beréberes musulmanes del norte de África. Allí, y gracias a los barcos proporcionados por Don Julián, noble visigodo gobernador de Septem (Ceuta), ya bajo dominio musulmán, cruzan el estrecho.

El 30 de abril del 711 desembarcan en las cercanías de Tarifa las primeras fuerzas. Tras varios días de idas y venidas (Don Julián solo tiene un puñado de barcos) han llegado 7.000 bereberes (con mandos árabes) recién islamizados, mandados por el árabe Ṭāriq ibn Ziyād (دايز بن قراط), gobernador de Tánger. Siguiendo los mandatos del yemení Musa ibn Nusair, virrey del Norte de África Tariq fortifica su posición y prepara una base de partida para su posterior entrada en la península. Si se trata de una expedición en busca únicamente de botín, de un ejército en apoyo de los witizianos o si su fin último era la conquista de toda Hispania entra en el terreno puramente especulativo. Lo que parece claro es que las tropas musulmanas no tenían grandes aspiraciones y permanecen cerca de la costa para facilitar su posible repliegue al continente africano.

Por su parte los visigodos son informados en seguida de la venida del ejército bereber. El comes de la

Betica, Teodomiro parte a su encuentro con 1.500 hombres, pero es derrotado con facilidad, los jinetes visigodos no pueden romper las cerradas formaciones enemigas y son aseteados por los arqueros africanos. Roderico no tiene más remedio que suspender el sitio de Pampaelo y acudir con sus tropas. Dejando la mayor parte de su infantería luchando contra los vascones, parte hacia el sur, temiendo que sus enemigos interiores y exteriores se unan. En su rápida marcha solo le acompaña su guardia real (los regis fideles o gardingos) y pequeños contingentes de nobles y sus seguidores (sayones o bucelarios). En su guardia real marcha otro personaje de leyenda; su nombre Pelagio (Pelayo), futuro primer rey de Asturias.

El punto de reunión con las fuerzas del sur (mayoritariamente en manos de los seguidores de Witiza) se marca en Córdoba. Allí se encuadran las tropas y Roderico se dirige a combatir al invasor. Parece que existe una tregua entre witizianos y Roderico, de tal manera que en el ejército que marcha a la batalla están incluidos los contingentes de Agila y su tío (hermano de Witiza) Oppas, obispo de Sevilla.

Aún prescindiendo de la mayor parte de su infantería Roderico debería disponer de una gran suma de soldados, entre 20.000-40.000. Ante tamaño enemigo Tariq solicita refuerzos, siéndole enviados otros 5.000 combatientes norteafricanos. Entre el 19 y el 26 de julio de 711, en las inmediaciones del río Guadalete, ambos ejércitos escaramucearán, hasta que los vi-



Visigodos combatiendo a bereberes

Strategikon

Guerras de la antigüedad en 15mm



llería en el centro, apoyado por arqueros y lanceros. Ambas alas contarían con jinetes del partido witizano, comandados por Agila y Oppas. El combate se abriría con el habitual intercambio de flechas entre visigodos y bereberes, que debió quedar inconcluso. Roderico, impaciente, mandaría a su caballería, la cual sería objeto del ataque de armas arrojadas de sus enemigos. Los jinetes visigodos no debieron emplearse a fondo, únicamente se aproximarían para lanzar sus jabalinas y volverían a la retaguardia. En una de estas cargas debió ocurrir el desastre; Roderico vio como ambas alas del ejército abandonaban el combate, los witizanos desertaban, abandonando así a su rey. Detenidos por las lanzas de los musulmanes y aseteados continuamente los jinetes visigodos no pueden evadir la

sigodos decidan lanzar un ataque a fondo. Según las crónicas el 26 de julio se dio la batalla decisiva. Las tropas visigodas combatieron con un grueso de caba-

larga de la caballería de Tariq.

Sobre la muerte de Rodrigo no hay certeza absoluta, si bien por la rápida disolución del estamento visigodo es posible que ocurriera en este momento. Las fuerzas restantes visigodas fueron aniquiladas, la mayor parte de sus nobles muertos o prisioneros, de tal manera que Tariq tuvo poco problema en explotar la victoria y capturar Córdoba, empezando así el fin del estado visigodo.

Los musulmanes fueron recibidos en Toledo y recompensados con parte del tesoro real por Agila y sus partidarios; sin embargo esto no supuso el fin de las correrías árabes. Al año siguiente Musa entro en la península con otros 18.000 combatientes, sitiando Emerita (Merida), ciudad que resistió durante más de un año. A partir de entonces el estado visigodo aceleró su descomposición, de tal manera que en unos pocos años toda Hispania esta ocupada, subsistiendo algunos focos insumisos en la franja norte de la península. Hasta el 720 reina un oscuro rey visigodo (Agila muere en el 716), Ardon, reducido su gobierno a los territorios visigodos en la actual Francia. Sin embargo la progresión árabe también acabara con este reducto visigodo, llegando sus incursiones hasta el corazón de Francia (solamente podrán ser detenidos por Carlos Martel en la batalla de Poitiers).

Como toda buena tragedia épica el final de los principales personajes es dramático: Tariq desaparece de las crónicas y Musa es asesinado por el califa de

3

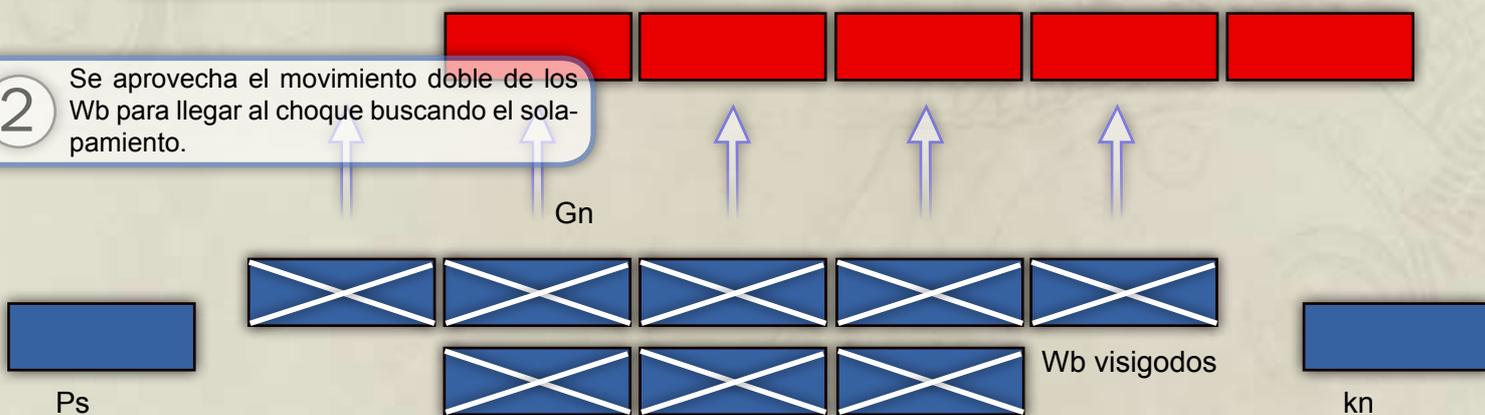
Se consigue superioridad con +1 por apoyo trasero, +1 por general y -1 al enemigo con el solapamiento. En total se consigue +5 y -1 para el contrario.

4

Si se gana el primer combate, en los demás se consigue el solapamiento.

2

Se aprovecha el movimiento doble de los Wb para llegar al choque buscando el solapamiento.



1

La infantería visigoda forma maximizando el frente y con profundidad para sumar +1.

Strategikon

Guerras de la antigüedad en 15mm

Damasco, temeroso de sus éxitos. La suerte de los líderes visigodos es aun más oscura: Agila muere, no sabemos las causas. Del resto solo la crónica de Alfonso III (de 150 años después) nos informa: Rodrigo, muerto en el campo de batalla y Oppas capturado por el noble Pelagio en la Batalla de Covadonga (718), lo que supone el comienzo de la España moderna.

Reglas especiales

¡Traición!: se considera que ambos Ally general visigodos ya han sacado un 1 en la tirada de PIP,s, con lo cual empiezan la partida ya indecisos.

Por Rodrigo: El atacante es el jugador visigodo.

Orden de batalla de DBM

Visigodos

Mando Central

C-in-C (Roderico) 1x IrrKn(F)
Regis Fideles 2x IrrKn(F)
Sayones 10x IrrCv(O)
Inf lig 6x IrrPs(O)

Ala derecha

Ally General (Agila II) 1x IrrKn(F)
Bucelarios 2 x IrrKn(F)
Sayones 10x IrrCv(O)
Inf lig 6x IrrPs(O)

Ala izquierda

Ally General (Oppas) 1x IrrKn(F)
Bucelarios 2 x IrrKn(F)
Sayones 10x IrrCv(O)
Inf lig 6x IrrPs(O)

Bereberes

Centro

C-in-C (Tariq) 1x IrrCv(O)
Caballería árabe 3x IrrCv(O)
Arqueros bereberes 20x IrrPs(S)
Lanceros bereberes 20x IrrSp(I)

Ala derecha

Sub-general 1 x IrrCv(O)
Caballería árabe 7x IrrCv(O)

Ala izquierda

Sub-general 1xIrrLH(O)
Caballería berebere 7x IrrLH(O)

Reglas especiales

Superioridad visigoda: Para reflejar la gran superioridad numérica se han incluido dos peanas de Cv más de las permitidas (y se ha sustituido otra por LH). El atacante es el jugador visigodo.

¡Traición!: cada vez que el jugador visigodo obtenga un 1 con el dado de PIP automáticamente el jugador contrario retira una peana visigoda del juego (excepto el general en jefe).

Orden de batalla de DBA

Visigodos

1x3Kn (Gen, Roderico),
5x3Cv,
4x4Sp,
4x2Ps

Bereberes

1x3Cv (Gen, Tariq)
1x3Cv
3x2LH
3x2Ps
4x4Sp

La leyenda del Cava

Los mitos y leyendas hispanos tienen cabida en los tiempos del fin del estado visigodo. Según la leyenda de la Cava, Don Julián, noble visigodo y gobernador de Ceuta envió a su hija (Florinda) a ser educada en la corte de Toledo. Allí, Rodrigo sorprendió a la joven mientras se bañaba desnuda a orillas del Tagus. Allí mismo fue forzada por el rey, hombre acostumbrado a conseguir todo lo que quería. Desde ese momento a Florinda se la conoció como la Cava (transcrito de árabe viene a significar prostituta) la cual despechada y agraviada (o muerta según otra versión) se lo contó a su padre. Don Julián, encolerizado, llamó a los musulmanes a vengar su ofensa, permitiendo la entrada de estos en la península y transportándolos con sus barcos.

El sistema DBX simplifica en gran manera la representación de los ejércitos visigodos para el wargamer. Divide en dos todas las posibilidades de juego, una lista para desde su irrupción en el mundo romano hasta el establecimiento de su Reino de Tolosa (200-419 d.C.), y otra desde entonces hasta el fin de la Hispania visigoda (419-720). La primera lista tiene como mayor variante la batalla de Adrianópolis, permitiendo representar los contingentes de caballería hérula que tanto ayudaron a la causa bárbara. En la segunda hay un cambio radical cuando desaparecen las Wb sustituidas por Sp (dando un aspecto más regular al ejército resultante).

Los ejércitos bárbaros

Los guerreros germanos en DBX

Visigodos tempranos (200-419 d.C.)

Lista II/65, Early Visigothic.

Los visigodos radicaban su poder militar en la carga brutal de sus fuerzas de infantería, carga precedida por el lanzamiento de todo tipo de armas de corto alcance (incluida una copia de la francisca franca.). Esta carga vendría precedida del lanzamiento de nubes de flechas por parte de los combatientes menos veteranos, utilizados como hostigadores. Las defensas corporales se limitaban a protecciones de cuero, poco más. Sólo la caballería noble tenía acceso a corazas y cascos metálicos, los cuales aumentaron entre la tropa según los visigodos capturaban los centros metalúrgicos romanos.

Las huestes visigodas, como el resto de germanos, usaba un sistema decimal para el tamaño de sus unidades; decaniae (10 hombres), centenarius (100) y la thiufa (1.000). Estas últimas se agrupaban en turmas, a razón de tres o más thiufas cada una, para formar las partes principales de los ejércitos en campaña. El arma principal

Llevar a la mesa de juego un ejército visigodo temprano no difiere en gran medida del resto de ejércitos bárbaros germanos tardíos, como pueden ser los francos, burgundios o vándalos (excepción hecha de los ejércitos bárbaros cuya base es la caballería, como sármatas, hérulos o alanos). Este ejército dispone de una gran masa de infantería pesada impe-

tuosa, Wb(O), suplementada por caballería de choque Kn(F). A estas tropas impetuosas se les unen unos Ps, infantería ligera armada mayoritariamente con arcos. Esto en DBA nos deja (excepción hecha de Adrianópolis) con nada menos que 8 elementos de Wb y en DBM con una media de 40. Unido al alto factor de agresividad (3 en ambos reglamentos), nos va a dar lugar a un ejército de ataque.

DBA

1 (a) Solo en el 378 d.C.:

1x4Wb (Gen), 2x3Kn, 1x2LH, 7x4WB, 1x2Ps.

2 (b) Otras épocas:

1x3Kn o 4Wb (Gen), 1x3Kn, 8x4Wb, 2x2Ps.

El despliegue en DBA es sencillo, una masa central de Wb apoyado en el flanco de terreno difícil con sus Ps, quedando un solitario (o dos si le unimos el general) Kn en el otro lado. La táctica va a consistir en mover nuestro bloque de Wb tratando de atacar en primer lugar, lo que no es difícil contra ejércitos de infantería al poder mover dos impulsos seguidos si se llega al choque. Esta primera carga debe de ser definitiva, con nuestro general al frente y buscando un solape (y un apoyo trasero) tenemos muy fácil ganar al simple, que ante Wb significa destrucción en la mayoría de los casos. Ante ejércitos de caballería lo tenemos más difícil, deberemos buscar ampliar el frente y utilizar nuestro(s) Kn.



Guerreros visigodos combatiendo a bereberes

Strategikon

Guerras de la antigüedad en 15mm

DBM

Gen 1xIrrKn(F) o IrrWb(S), SubGen como Gen 0-10xIrrKn(F), 10-28xCv(O), 56-150xIrrWb(O) o IrrSp(I), 0-25xIrrPs(O)

Aquí se puede ver un despliegue más histórico, con el núcleo central de Wb(O) (mínimo de 40), en simple o doble fila, dependiendo de nuestro enemigo. Las alas cubiertas por el máximo de Kn (10, cinco por ala), y el frente apantallado por nuestros Ps, con la evidente misión de dejar intacta la masa de Wb. La clave es mantener la línea de Wb en cohesión, y no permitir el movimiento impetuoso, para ello el general en jefe debe ocuparse de este núcleo de infantería, dejando a los subordinados las alas y a los Ps sueltos. De esta manera trataremos de avanzar con rapidez con nuestra caballería (también impetuosa) mientras los Ps despejan el camino a la Wb. Fundamental llegar ordenado al choque con esta masa de infantes, cuyo mayor enemigo son el terreno y los LH.

VISIGODOS TARDÍOS (419-720 d.C.)

Lista II/82, Later Visigothic

El estado visigodo vive una pronta protofeudalización, los nobles y sus huestes (sayones) combaten por su rey a cambio de tierras o subsidios económicos, quedando en manos del monarca sus gardingos o regis fideeis. Se incorporan al ejército los hispano-romanos y la caballería se convierte en el arma principal, si bien, y a pesar del influjo bizantino, nunca adoptó el arco como forma de combate, limitándose



Visigodos

al lanzamiento de jabalinas seguido de cortas y limitadas cargas a caballo. La infantería adquiere más disciplina, se usan banderas y señales visuales, aunque sigue estando pobremente equipada

La segunda lista visigoda para DBX presenta muchas más opciones, debido a lo heterogénea de su composición. La adopción de la caballería con lanza y jabalina como arma fundamental de las fuerzas visigodas se representa en DBX con la aparición de Cv, mientras que la adopción de métodos de combate más regulares implica la progresiva sustitución de Wb por Sp (desde la conquista de España).

DBA

1 (a) 419-621 d.C.:

1x3Kn (Gen), 3x3Cv, 4x4Wb, 4x2Ps o 3Bw.

2 (b) 622-720 d.C.:

x3Kn (Gen), 2x3Cv, 1x2LH, 4x4Sp, 2x3Bw o 2Ps, 2x2Ps.

La primera duda es que elegir. La primera opción nos da más pegada y la segunda más tiro a distancia, una lista más ligera, mejor para terreno cerrado. Con la primera opción se puede utilizar la caballería como núcleo del ejército, colocándola en el centro del despliegue, con los Ps en el flanco de terreno difícil y las Wb en terreno más despejado. La segunda lista posiblemente nos sirva para un terreno más estrecho.

Con la primera hay que correr y cargar como Wb, con la segunda podemos permitirnos el lujo de unos cuantos tiros de nuestros Bw contra la caballería enemiga.

DBM

Gen 1xIrrKn(F), SubGen IrrKn(F), 3-5xIrrKn(F), 10-28xCv(O), 12-60xIrrWb(O) o IrrSp(I), 12-20xIrrPs(O)

El núcleo del ejército puede cambiar, podemos elegir un ejército mayoritariamente de caballería (representando mejor el fin del periodo), en base a 20-30 Cv (contando los generales, más de 200 puntos) o de infantería pesada (Wb o Sp). Más fácil de utilizar el de caballería, además los generales no ayudan mucho, todos montados IrrKn(F) e impetuosos. En cualquier caso siempre habrá un núcleo de Kn(F), posiblemente al mando del general en jefe, de 6 elementos, que llegado el caso pueden decidir el combate.



Guerreros bereberes

Si se elige un ejército de infantería (muy caro por el número de figuras y trabajoso de pintar) las opciones son muy similares a las de los visigodos tempranos, mientras que con un ejército de caballería podemos maniobrar y regir el combate a nuestro antojo.

El ejército visigodo en miniaturas

Cuando entran en la Historia los visigodos han civilizado en parte sus costumbres (incluyendo su indumentaria); el contacto con los romanos aumentará más esta tendencia (según los parámetros romanos), de tal manera que para la Batalla de Adrianópolis se puede considerar a Visigodos y Ostrogodos como los pueblos germanos más civilizados. Su vestimenta es relativamente similar a la romana, túnicas amplias, frecuentemente ribeteadas en rojo o púrpura. Dejan largos sus cabellos (aunque menos que los francos) y frecuentemente se adornan con finas barbas. En el color de pelo predomina el marrón claro, pocos rubios a diferencia de los celtas.

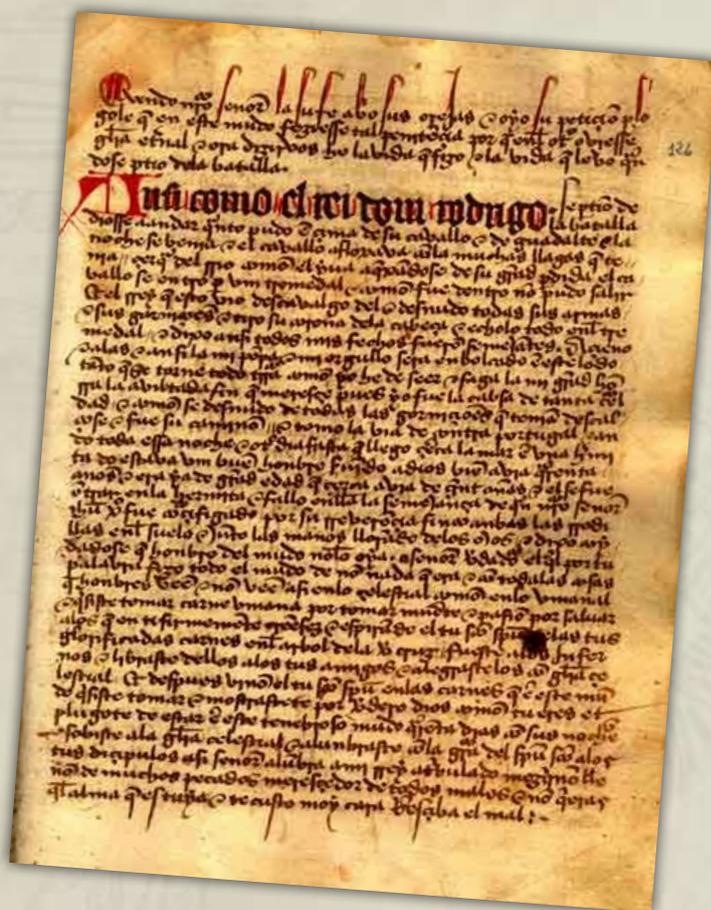
Su infantería se arma con lanzas, grandes espadas (spathas) y armas arrojadas (desde el S.V copian el hacha arrojada franca, la francisca. La caballería del periodo bajo romano usa lanza larga (al estilo del kontus) y la ya mencionada spatha. Sus protecciones se limitan a cascos cónicos y algún blindaje corporal rígido, aunque únicamente los nobles o los guerreros más acaudalados. Todos portan un gran escudo, preferentemente redondo. La infantería ligera retendrá el arco durante ambos periodos históricos.

En su época hispana se acelera un proceso de regularización del ejército, unificándose aun más el armamento, si bien no difiere sustancialmente del guerrero godo de siglos pasados, lanzas, grandes escudos

y poco blindaje.

Como guiones y estandartes usan el famoso Draco sármata, un dragón metálico con cola de tela de vivos colores, común a otros pueblos bárbaros e incluso a los romanos. No se sabe si cada Thiufa o Turma llevaba un draco, por o que cada autor interpreta una cosa distinta. Con el paso del tiempo los dracos se abandonan, usándose estandartes de tela.

Varias casas de miniaturas ofrecen productos para representar el ejército visigodo, Old Glory (con referencias específicas de infantería pesada goda) y Essex fundamentalmente. El mayor problema es la representación de la caballería pesada Kn(F) respecto a la caballería media Cv(O). Los primeros deberían llevar lanza en ristre o espada larga, mientras que los segundos usarían jabalina o lanza arrojada a una mano. Para el resto de miniaturas valdrán aquellas semibárbaras (nada de gente desnuda o pintarrajeada, ¡un visigodo nunca se rebajaría a eso!). Si las minis de arqueros (o infantería pesada) llevan gorros sajones o incluso de estilo tardorromano no pasa nada, siempre se puede encontrar un mercenario.



Autor: Gral Invierno

Elefantes en guerra

El arma pesada de la antigüedad

En el año 804 d.C. el califa de Bagdad envió un elefante de regalo al rey franco Carlomagno. Al parecer, tener un elefante era el sueño del rey cristiano durante toda su vida. Tal era la fascinación que provocaba ese animal en época tan tardía. Pero hemos de remontarnos bastantes siglos atrás en la historia para poder observar, en suelo europeo, las cualidades de tan formidable mamífero que dieron lugar a la leyenda.

Un poco de historia

Inicialmente el elefante fue una fuente de marfil, carne y pieles. Tras su domesticación en la India entre el 2500 y el 1700 a.C se le dieron nuevos usos, convirtiéndose en una ayuda al ser humano gracias a su gran fortaleza física, utilizándose para el transporte, la agricultura, etc.

Debemos diferenciar los tres tipos de elefantes que existen incluso hoy día. Por un lado tenemos el elefante africano de la “sabana”, de gran tamaño, con las orejas grandes, la espalda cóncava y poco utilizado en la antigüedad. Por otro tenemos al elefante africano “forestal”, más pequeño, con orejas grandes, la espalda recta o ligeramente elevada en su parte trasera y situado en Etiopía y el noroeste de África, usado por los Ptolomeos, Cartago y Numidia. Y por último al elefante asiático, originario de la India, más pequeño que el africano de la sabana pero más grande que el forestal, con las orejas pequeñas, la espalda convexa y utilizado por seleúcidas y persas.

El primer testimonio del uso del elefante en guerra proviene de antiguos textos hindúes de los siglos XV-XII (1500-1200 a.C.), pertenecientes al periodo de los Vedas.

En Occidente no fue hasta el año 480 a.C. cuando Hanón el Navegante descubrió elefantes en el Atlas africano. Hasta entonces lo único que se conocía en occidente respecto al elefante era el marfil, como producto exótico.

La batalla con elefantes más antigua y documentada, la encontramos en un texto del griego Ctesias que sirvió en la corte del persa Artajerjes II. Ctesias describió la Batalla de Cunaxa (401 a.C.) entre Artajerjes y el joven rebelde Ciro.



Elefantes de guerra cartagineses

El primer europeo que entró en batalla contra elefantes fue Alejandro Magno, quien descubrió el potencial de esas bestias durante la Batalla de Hydaspes (326 a.C.), aunque allí se dedicó a evitarlas en la mayor medida posible.

Tanto Alejandro como sus sucesores hicieron uso de los paquidermos durante sus batallas, aprovisionándose de ellos en la India o, en el caso de los Ptolomeos, en Etiopía.

En Occidente, fue Cartago la primera en utilizar elefantes en guerra. Tras la guerra contra Agatocles de Siracusa (310 a.C.), los cartagineses decidieron reforzar su ejército con la inclusión de elefantes. Estos, poco a poco, fueron reemplazando a los carros como arma de combate.

En el adiestramiento de los elefantes utilizaron sus excelentes relaciones comerciales con el Egipto Ptolemaico para importar instructores e incluso algunos elefantes asiáticos. Estos instructores se denominaban “mahouts” cuyo origen proviene de los instructores hindúes importados por Ptolomeo para entrenar elefantes nativos, pero acabó utilizándose el mismo término para los cuidadores de cualquier nacionalidad.

Durante sus guerras en Italia y Sicilia, Pirro del Épiro utilizó elefantes asiáticos. Causaron gran conmoción

Strategikon

Guerras de la antigüedad en 15mm

en el ejército romano debido al desconocimiento del animal. Pero al final de la guerra, los romanos no sólo ganaron sino que además consiguieron experiencia en la lucha contra elefantes, una experiencia que les serviría en su pugna contra Cartago durante la 1ª Guerra Púnica (264-241 a.C.).

Durante la 2ª Guerra Púnica (219-201 a.C.) se produce la historia más impresionante en lo que a elefantes se refiere: la expedición de Aníbal hacia Italia.

El primer obstáculo serio en el camino fue el cruce del río Ródano. El problema no era sólo la profundidad y anchura del río sino también en la urgencia del paso, pues un ejército romano avanzaba río arriba desde Massalia. No parece que Aníbal conociera algún otro ejemplo histórico de cómo cruzar un río con elefantes pero puede ser que tuviera experiencia acumulada en Hispania donde tuvo que viajar muchos kilómetros con ellos a cuestas. Solventó el problema magistralmente construyendo unas balsas grandes cuyo suelo disimularon con tierra y arbustos para que los elefantes no sospecharan y así, no se asustaran.

El segundo gran problema a resolver era el cruce de las montañas, sobretodo por la estrechez del camino. Pero aunque parezca extraño, los elefantes supusieron más una ayuda que un estorbo, ya que fueron imprescindibles para despejar el camino de piedras y otros obstáculos.

Finalmente, los 37 elefantes que empezaron la travesía sobrevivieron, y pudieron luchar contra los roma-

nos en la Batalla del Trebia (218 a.C.). Pero debido a una bajada brusca de la temperatura o alguna otra circunstancia desconocida, se fueron muriendo todos menos uno, el cual es posible que fuera de raza asiática.

Mientras en Italia se estaba incubando la mayor derrota de Roma en toda su historia (Cannas, 216 a.C.), al otro lado del Mediterráneo se daba lugar una de las batallas con mayor número de elefantes documentada en la historia: la Batalla de Rafia (217 a.C.). Esta batalla enfrentó a Ptolomeo IV "Philopator" de Egipto contra Antíoco III "el Grande" del imperio seleúcida. Se dio lugar en Siria y agrupó 73 elefantes "forestales" del bando egipcio contra 102 elefantes asiáticos del bando seleúcida. Aunque la victoria fue a parar a manos de Ptolomeo, se puso en evidencia que los elefantes asiáticos tenían mucha más potencia de combate que los "forestales", debido a su mayor tamaño y, por consiguiente, su mayor fuerza. Polibio nos describe la batalla incluyendo un pasaje en el que combaten dos elefantes entre sí (Polibio V, 84).

Roma utilizó elefantes por primera vez en las Guerras Macedónicas (ss III-II a.C.). Eran suministrados por el príncipe númida Masinisa. Fueron pruebas a poca escala e importancia. En la guerra posterior contra Antíoco III tuvieron ocasión de enfrentarse a elefantes asiáticos equipados con toda la panoplia de combate. En las Termópilas (191 a.C.) y posteriormente en Magnesia (190 a.C.) Roma dio cuenta del imperio seleúcida y acumuló una experiencia vital en el combate contra elefantes.

Después de todas estas guerras Roma seguía confiando en sus legiones pero veía elementos positivos en el uso futuro de elefantes en batalla.

Roma utilizó elefantes también en Hispania y en la Galia. Se documenta mediante estelas el uso de elefantes en el asedio a Numancia (153 a.C.) y, posteriormente, en Vindalium (121 a.C.) contra los galos. El miedo que infundía a los supersticiosos bárbaros constituía su mejor baza.

Julio César fue el último general romano de Occidente en enfrentarse a elefantes en batalla. Derrotó a los númidas de Juba en Thapsus (46 a.C.) durante las Guerras Civiles. En más de 300 años no hubo enfrentamientos contra elefantes en el Mediterráneo. Los elefantes volvieron a la lucha con el advenimiento del imperio Sasánida de Persia. Durante los siguientes 170 años hubo conflictos intermitentes



Elefante cartaginés

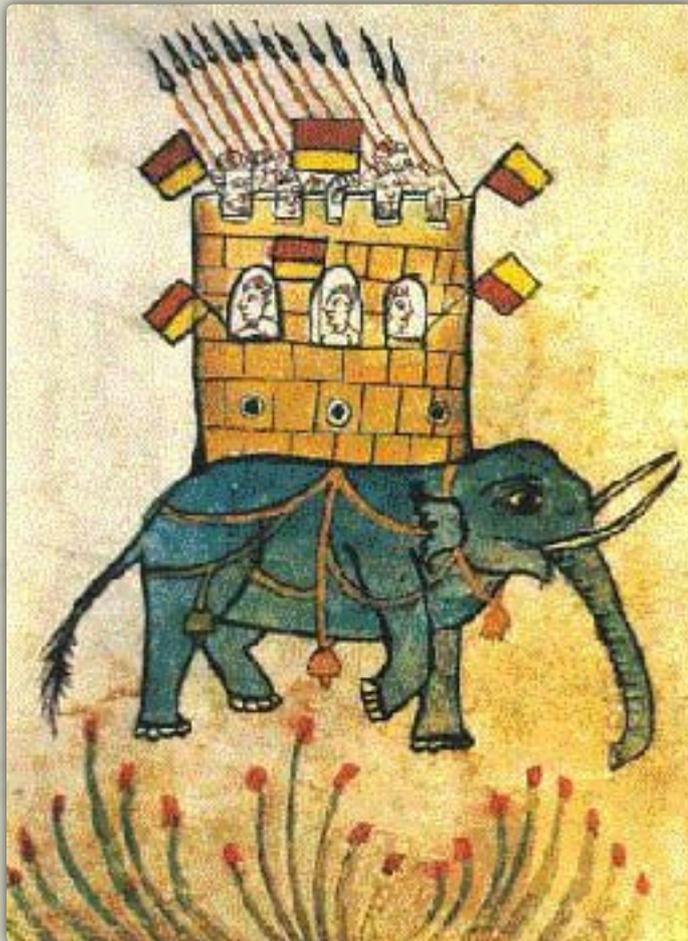
entre Roma y Persia, donde los romanos tuvieron que volver a acumular experiencia en la lucha contra elefantes. Se siguieron usando elefantes hasta la llegada de los musulmanes, momento a partir del cual su uso quedó restringido a zonas próximas a la India y Asia.

Elefantes en batalla

Según Asclepiodoto, griego que vivió durante el final de la República romana, los elefantes en batalla se dividían en Iliarquías, grupos de 8 elefantes en una sola línea, que constituía la unidad normal en el combate.

Un cuerpo de elefantes era comandado por un Elefantarca (Magíster Elephantorum). Cada bestia estaba al cuidado de un "Elephantagogos" o "Elephantistes", también llamado "Mahout" en la India. Normalmente el mahout conocía su bestia desde la infancia y seguramente crecía con ella, hasta que un fuerte lazo existía entre jinete y montura.

Portaban mantos vistosos de color púrpura, con ornamentos de oro y plata para aumentar su impresión ante las tropas. A menudo vestían armaduras laterales y frontales para protegerlos de los proyectiles.



También era frecuente que llevaran equipamiento de ataque, como refuerzos de metal en los colmillos y torres en sus lomos.

En unas ocasiones, los elefantes cargaban un mahout en el cuello, en otras además llevaban uno o más soldados armados en el lomo, o también podían llevar torres o "castillos" conteniendo hasta 4 guerreros. El uso de estas torres no se atestigua antes del 300 a.C. De cualquier modo, normalmente era el propio elefante el arma usada para neutralizar la caballería enemiga.

Los cartagineses no usaron torres. La razón radica en que sus elefantes (del tipo "forestal") no eran tan fuertes como para llevar toda esa panoplia de combate sin perder movilidad y resistencia. En cambio tanto los seleúcidas como posteriormente los sasánidas las utilizaron continuamente en los suyos del tipo asiático.

Los soldados de las torres debieron ser arqueros, jabalineros o lanceros, y eran, presumiblemente, escogidos por sus habilidades de disparo, juntamente con su agilidad y quizá por su corta estatura.

Tácticas

Algunos elefantes podían ser guardados en reserva si eran demasiado numerosos para desplegarlos en una sola línea, como Seleuco en Ipsos (301 a.C.) o si eran demasiado pocos, para lanzarlos en el momento crítico, como Nobilior en Numancia (153 a.C.). La posición normal era una línea simple de elefantes en frente de una parte o de toda la línea de batalla enemiga y no muy cerca de la propia para tener el espacio necesario para retroceder y dar tiempo a la infantería a abrir sus líneas dejando pasar a las bestias en su huida.

También podían situarse en los flancos, como en Rafia, para hacer frente a otros elefantes o a la caballería enemiga, como en Ilipa (206 a.C.). La distancia entre animales cuando estaban en línea solía ser de unos 30 metros. Cuando los intervalos eran más grandes, unidades de infantería se situaban entre ellos, pero bien pudieran ser alguna especie de escolta de arqueros, honderos o jabalineros.

El terror era el arma primaria del elefante, terror infligido a hombres y caballos. Eran especialmente útiles contra hombres que se enfrentaban por primera vez a esa amenaza y contra caballos no entrenados. Los elefantes también proporcionaron una valiosa ayuda

Strategikon

Guerras de la antigüedad en 15mm

en los asedios. Ofrecían una salida a los sitiados, como en Capua (211 a.C.); alzaban hombres al nivel de los muros para observar o atacar; incluso podían transportar pequeñas piezas de artillería en sus lomos.

El bando opuesto desarrolló todo tipo de métodos para intentar anularlos. En medio del combate, lo obvio era intentar aislar y derrotar a las bestias individualmente, acosándolas por el flanco y la retaguardia. Se utilizaron armas especiales para este propósito, como las cimitarras y hachas usadas por Alejandro en Hydaspes.

Tropas ligeras a pie o a caballo se situaban por delante para acosarlos, y los honderos buscaban matar al mahout como en Thapsus.

Métodos más elaborados incluyeron el uso de vigas de madera con púas de acero montadas en carros, como las que usaron los romanos contra Pirro en Ausculum (279 a.C.); o la “carroballista”, una gran ballesta montada sobre un vehículo tirado por dos caballos o mulas.

El fuego fue un arma valorada y el ruido podía ser determinante. En Zama (202 a.C.) algunos elefantes se espantaron y retrocedieron ante el sonido agudo de las trompetas romanas.

Una fuerza de disuasión menos convencional fue el uso de cerdos, como contra Pirro en Beneventum (275 a.C.). Por alguna razón, los cerdos provocaban el pánico entre los elefantes, quizá por su manera de moverse o por sus ruidos característicos.

Las zanjas también fueron útiles para frenarlos. Otras barreras incluyeron placas con clavos incrustados, usados por Poliparco en Megalópolis (318 a.C.), y “minas” con púas de acero dejadas en el suelo y disimuladas, como Ptolomeo en Gaza (312 a.C.). Propensos a ser asustados, quizá por un ruido o movimiento súbito, se convertían, en ingobernables cuando los herían o moría su mahout.

Elefantes en DBX

Los mayores handicaps de este tipo de tropa consisten en su elevado coste en puntos y en su poca movilidad. Estos motivos hacen de los elefantes algo raro de ver en los tableros, o al menos en pocas cantidades.

No obstante, su elevado factor de combate los hace prácticamente útiles para enfrentarse a cualquier tipo de tropa en el campo de batalla, aunque están espe-



Elefantes cargando a legionarios romanos

cialmente preparados para combatir a tropas montadas. Es sobretodo contra los caballeros cuando el elefante muestra todo su poder.

Lo realmente difícil del manejo de elefantes en batalla, es conseguir llevarlo allí donde queremos. Ya que cuesta muchos pips o puntos de movimiento mover este tipo de tropa, sobretodo si son largas distancias, el primer factor fundamental para el buen uso del elefante es un buen despliegue. Si lo llevamos de una punta a otra del tablero, posiblemente cuando llegue, todo habrá acabado, con lo cual es mejor colocarlo en la parte central.

Las tropas que más les dañan son la artillería y las tropas ligeras. Es relativamente fácil esquivar a la artillería enemiga (excepto la montada en carro), por lo que el principal escollo para el elefante será el uso experto de tropas ligeras por parte del enemigo. Para evitar este percance, el segundo factor importante en el ataque con elefantes es llevarlos al combate con un apoyo adecuado, de infantería a poder ser, y siempre teniendo en cuenta el posible hueco que produciría la súbita muerte del paquidermo.

Teniendo en cuenta estos consejos, sólo queda decir que el efecto más importante que produce el elefante en el enemigo es el psicológico. A menos que sea un jugador experto en el combate contra elefantes, se pondrá lo suficientemente nervioso cometiendo errores o, como mínimo, gastando muchos pips, cosa que beneficiará al usuario de ese tipo de animales.

Autor: Carthaginian

Como pintar un elefante cartaginés

El arma pesada de la antigüedad



Carne

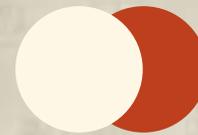
La base es Gris Alemán mezclado con Arena clara en una proporción de 2 a 1 respectivamente. Una vez hemos aplicado la capa base, vamos pintando progresivamente las luces mezclando el color base con Blanco mate. El número de luces dependerá del efecto que queramos conseguir, yo he aplicado 5 subidas.

La piel de los elefantes es rugosa. Esta figura está esculpida con la piel rugosa en el caso de las patas. Lo aprovecharemos para pintar las luces haciendo finas líneas siguiendo el curso de las arrugas. Para el resto de la piel, que es más lisa, aplicaremos las luces longitudinales (de arriba a abajo). Para simular la rugosidad en las zonas más lisas aplicaremos varias capas de luces, siempre en la misma dirección.

Los colmillos tienen como base Arena iraquí. Para iluminar se utilizará una mezcla del color base con Blanco Mate. Las puntas de los colmillos serán directamente con blanco, para simular el desgaste por el uso.

Manto

Los colores bases son por una parte Marrón Rojizo, para pintar la parte de color rojo; y Arena iraquí para la parte blanca.



Manto

Rojo Mate (957, Vallejo)
Marrón Rojizo (985, Vallejo)
Arena Iraquí (819, Vallejo)



Torre

Marrón Bestial (Citadel)
Marrón Mate (984, Vallejo)
Plateado Mithril (Citadel)



Corrajes

Marrón Rojizo (985, Vallejo)



Piel

Gris Alemán (995, Vallejo)
Arena Clara (837, Vallejo)

La decisión de tomar como color base un marrón y no directamente el rojo determina la forma de iluminar. Si hubiésemos comenzado a pintar con rojo directamente, las iluminaciones tendrían que haber sido con amarillo o blanco, de forma que el resultado final sería un manto anaranjado o rosado respectivamente.

La forma de iluminar el manto será siguiendo los pliegues propios de la figura, además de ir añadiendo nosotros más pliegues paralelos a los originales, para aumentar los detalles a la figura. Iluminaremos de la siguiente manera: una vez dada la placa base con Marrón Rojizo, aplicaremos una segunda base mezclando Marrón Rojizo y Rojo Mate, en una proporción de 2 a 1 respectivamente. Esta capa se dará siguiendo los relieves de la figura. La tercera capa será mezclando Marrón Rojizo y Rojo Mate en una proporción de 2 a 2. Las luces de esta capa se harán de tal forma que se multipliquen los relieves originales, es decir, por cada relieve que hemos iluminado antes, ahora trazaremos dos líneas para convertirlo en 2 relieves. El blanco se ilumina igual pero partiendo de Arena iraquí y blanco mate.

Torre

La torre está detallada incluso con las betas de madera, por lo que resulta muy sencillo de pintar. El color base será Marrón Bestial. Las luces serán con Marrón Mate, a pincel seco o trazando las líneas de las betas. Finalmente los remaches y piezas de metal se pintarán con Plateado Mithril.

Como pintar un elefante cartagines

El arma pesada de la antigüedad



Ropas

Rojo Mate (957, Vallejo)
Marrón Rojizo (985, Vallejo)



Armadura

Blanco Mate (951, Vallejo)
Gris Oscuro (994, Vallejo)



Correaes y sandalias

Marrón Bestial (Citadel)



Carne

Marrón Bestial (Citadel)
Marrón Naranja (981, Vallejo)
Carne bronceada (Citadel)



Casco y empuñadura

Oro Bruñido (Citadel)
Plateado Mithril (Citadel)

Preparación de la figura

Como siempre, limpiaremos la figura de cualquier rebaba y marca de molde y la lavaremos con agua y jabón para eliminar todo el aceite y grasa que pueda tener. Una vez limpia, la imprimamos de Negro.

Ropas y armadura

Pintamos las capas bases tanto de la armadura como de la ropa. En el caso de la armadura el color es Gris oscuro y las ropas de color Marrón Rojizo.

El motivo de utilizar como base el marrón y no el rojo es el mismo que para el manto del elefante, ya que el color final que deseamos obtener es un tono rojo mate.

Perfilaremos la armadura con Negro Mate. Para perfilar utilizaremos una mezcla de pintura y agua en una proporción de 1 a 2 respectivamente. La idea es que la pintura pueda extenderse con facilidad y marque las zonas por las que pasamos el pincel.

Una vez hemos perfilado y esperado a que se seque el negro (muy importante para no pintar después en gris), pin-



taremos con cuidado todas las piezas de la armadura de Blanco. La capa base gris nos va a permitir que el blanco cubra mejor, aunque seguramente tengamos que aplicar dos o tres capas para que quede bien.

El rojo lo iluminaremos en subidas progresivas mezclando Marrón Rojizo y Rojo Mate, reduciendo en cada etapa el tamaño de las luces y crear así un “degradado por etapas”.

Espada y casco

La capa base del casco y la empuñadura de la espada será Oro bruñido. Después aplicaremos una capa de Tinta marrón a modo de perfilado y se repasará de nuevo con el color base donde nos hayamos salido.

Para iluminar el dorado utilizaremos una mezcla de Oro bruñido y Plateado Mithril en una proporción de 1 a 1, aplicándola en las zonas más sobresalientes.

La vaina de la espada la pintaremos con Negro mate de color base y la iluminaremos con Gris Oscuro.

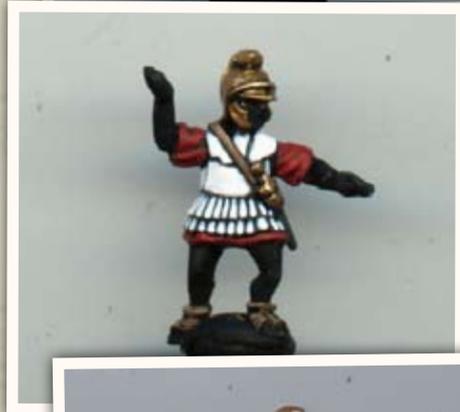
Correajes y sandalias

Los correajes y sandalias van de Marrón Bestial, con una única subida mezclando Blanco Mate y el color base. Perfilaremos con negro todos los detalles de las sandalias (las tiras de cuero).

La carne

Aplicaremos una capa base mezclando Marrón Bestial y Marrón Naranja, en una proporción de 1 a 1. Esta mezcla nos favorecerá a la hora de cubrir con un color más claro que el negro.

El color base de la carne es el Marrón Naranja mezclado con Carne Bronceada. Aplicaremos varias capas hasta que cubramos todas las partes con este color, respetando las zonas oscuras: las cuencas de los ojos, perfil de la nariz, los dedos, etc.. Para iluminar la carne mezclaremos la base creada (Marrón Naranja y Carne Bronceada) con Blanco mate y aplicaremos las luces en las zonas más sobresalientes.



Como pintar un elefante cartagines

El arma pesada de la antigüedad

Ropas
Arena Iraquí (819, Vallejo)
Blanco mate (951, Vallejo)

Correaje y bolsa
Marrón mate (984, Vallejo)

Piel
Marrón Bestial (Citadel)
Arena Iraquí (819, Vallejo)

Lanza
Marrón mate (984, Vallejo)
Plateado Mithril (Citadel)



Ropas

Las ropas están pintadas siguiendo el mismo procedimiento que el manto del Elefante: la capa base será Arena iraquí. La iremos iluminando con Blanco Mate en 4 ó 5 subidas, reduciendo siempre la anchura de las subidas para crear un pequeño efecto de profundidad o degradado.

Piel

La piel está pintada con una base de Marrón Bestial. Para iluminarla mezclaremos el color base con Arena iraquí e iremos dando varias subidas siempre por las zonas más sobresalientes de la piel. Finalmente perfilaremos con Marrón Bestial los dedos de pies y manos y en el caso de haberlos salido en la cara, también.

Otros detalles

Para la lanza, bolsa y correajes utilizaremos Marrón Mate, que iluminaremos con una única subida mezclando el color base y blanco. Finalmente, la punta de la lanza la pintaremos de Plateado Mithril.



Autor: Heresy

Strategikon

Guerras de la antigüedad en 15mm



Dixie

La Guerra de Secesión Americana (ACW) en miniatura

Numerosas contradicciones (esclavitud, inmigración, modelo de desarrollo territorial, derechos de los estados) en el seno de los jóvenes Estados Unidos de Norteamérica llevaron a la declaración de independencia de 11 de los estados del sur del país, que inmediatamente formaron los Estados Confederados de América. Los combates comenzaron con el bombardeo de Fort Sumter el 12 de abril de 1861 y no terminaron hasta el 9 de abril de 1865, con la capitulación del general Lee en Appomatox. Frente a frente los estados del Norte (Unionistas) contra los menos poblados e industrializados estados del Sur (Confederados)

Enseguida los combates se generalizaron por todo el país, desde los estados más orientales (Virginia, Maryland, Carolina del Sur) hasta el desierto de Nuevo México. La guerra tuvo tres teatros bien diferenciados; el oriental, donde la superioridad del mando sudista frecuentemente le dio la victoria frente a un enemigo más numeroso (Bull Run, Antietam, Chancellorsville); el occidental, con grandes extensiones de terreno y con la conquista del Mississippi y la llegada al mar como principal estrategia unionista (Siloh, Chickamugga, Franklin); y el Transmississippi, con terrenos semidesérticos y pocas tropas que guarnecerlos (Pea Ridge, Honey Springs).



Combates entre unionistas y confederados

En 1863 la victoria unionista en Gettysburg detuvo la invasión confederada de Maryland y Pennsylvania; aunque Lee fue severamente derrotado aun quedaban otros dos años para ver el final de la guerra. Sería el general Grant, al mando del Ejército del Potomac, el que tras una sangrienta campaña de 4 meses consiguiera encerrar al Ejército del Norte de Virginia en las fortificaciones de Petersburg. Ambos ejércitos estarían en dichas posiciones durante otros nueve meses, rindiéndose finalmente las tropas en Appomatox.

Juegos de miniaturas de Guerra de Secesión

La Guerra de Secesión tiene amplia representación en miniaturas en los EEUU (no podía ser de otra forma) y en Gran Bretaña. Convenciones, reenactors y torneos mantienen en ambos países a la ACW como uno de los periodos predilectos para el wargamer. No es así en España, donde este conflicto está escasamente presente en los gustos de los aficionados. Las batallas de las guerras son de tamaño inferior a las de otros conflictos europeos, lo que hace que la escala de juego sea muy adaptada al wargame. Los uniformes no son complicados de pintar, y existe abundante información de los mismos en la red. Las banderas, los vistosos uniformes de algunas unidades (sobre todo los zuavos) y lo emblemático de al-



Tropas confederadas

Todo menos FOW

Wargames, juegos de miniaturas

gunos de sus enfrentamientos más importantes son puntos a favor para representar esta época en los campos de batalla de miniaturas.

Los reglamentos del periodo, al igual que los napoleónicos, fundamentalmente se dividen en dos grandes grupos, los que toman como base el regimiento y los que utilizan la brigada como unidad de maniobra. En España, dentro del relativo abandono del periodo, los reglamentos más conocidos son los siguientes:

Nivel Regimental

Fire&Fury Regimental: versión regimental del exitoso juego F&F; fundamentalmente divide por 2 la escala, e introduce una clasificación más completa de armamento. Disponible en la red para su descarga gratuita.

Mr. Lincoln War: tomando como referencia el F&F este reglamento enfatiza el mando y control de las pequeñas unidades. Algo confuso, aunque una vez que se aprende la mecánica las partidas son relativamente cortas.

Johnny Reb: actualmente en su 3ª versión, posiblemente el reglamento regimental más completo (y complicado) de todos los existentes. Utiliza un sistema de preordenes muy entretenido, obligando a los jugadores a prever la evolución de los combates con antelación. Eficaz sistema de cargas y contracargas y muy detallada tabla de referencia (imprescindible para seguir el desarrollo de la partida). Por lo menos recomiendo jugar una partida completa.

Nivel Brigada:

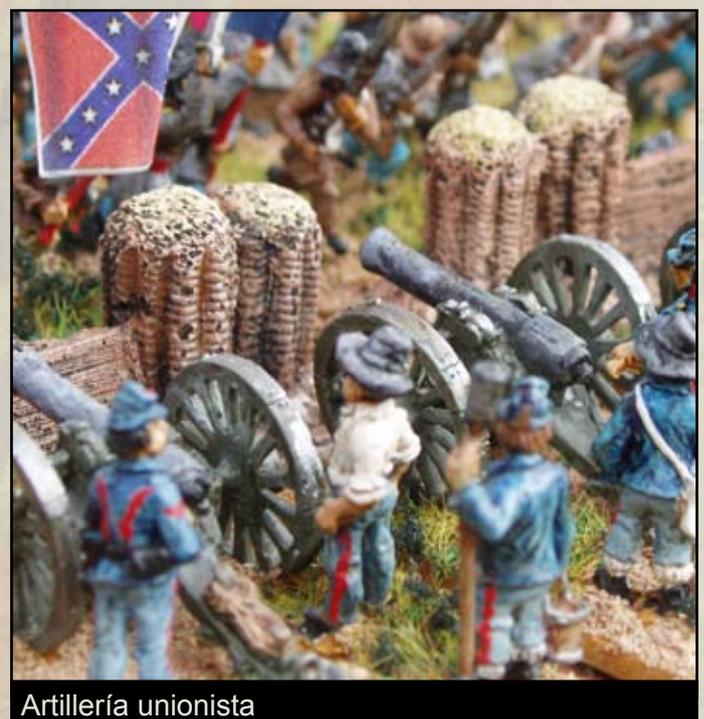
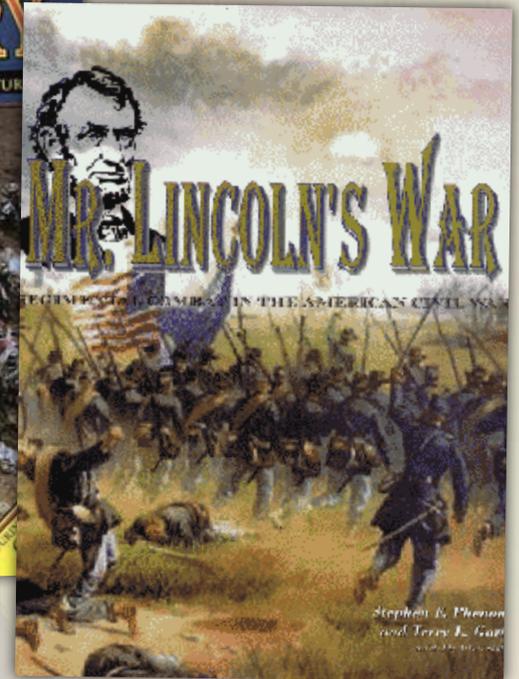
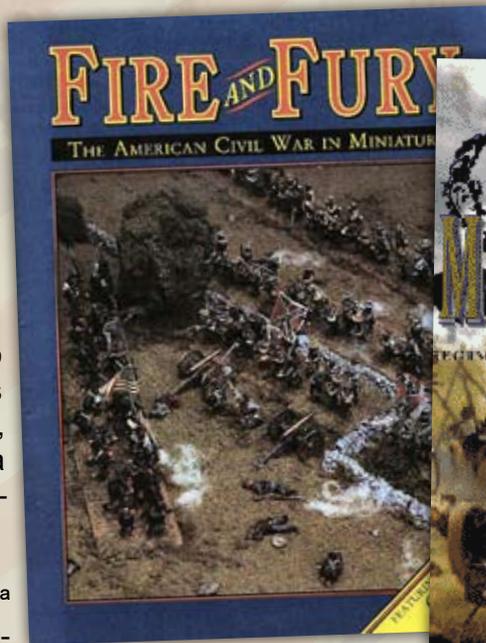
Fire&Fury: dominador indiscutible del periodo, basa su sistema de juego en una tabla de ordenes. Con dos escalas de juego, de 360 a 200 infantes la peana, la mitad si son de caballería, permite representar casi cualquier batalla de la guerra en 4 o 5 horas como máximo.

Volley and Bayonet: otro reglamento de origen estadounidense, a mayor escala que el F&F, utilizado para las batallas más grandes de la guerra. Dispone de expansiones con numerosas batallas e incluso un sistema de campaña que permite recrear toda la guerra.

Marcas de figuras

Existen gran variedad de escalas y marcas para representar este conflicto. En 28mm marcas como Renegade o Perry Miniatures proporcionan gran variedad de tropas a un gran nivel de miniaturas.

En 15mm las habituales gamas de Old Glory, Essex y Battle Honours proporcionan todo lo necesario para formar los ejércitos del periodo: caballería, zuavos, artillería, tejanos, etc.



Artillería unionista

La batalla de Monacacy

Escenario para Fire And Fury

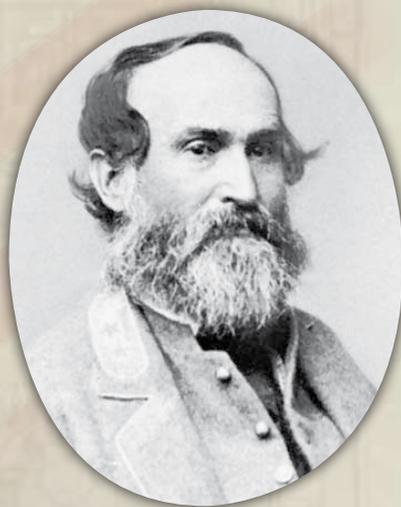
En junio de 1864 el Ejército nordista del Potomac había empujado a los confederados del Norte de Virginia hasta la ciudad de Petersburg. Allí, 40.000 sudistas estaban encerrados en una larga línea de atrinchamientos de 22 kilómetros de longitud, enfrente suyo estaban los casi 70.000 nordistas de Grant. Incapaz de romper el bloqueo, y temiendo una larga batalla de desgaste (como así fue) del gusto de Grant, el general en jefe confederado, R.E. Lee, encomienda al I Cuerpo de su ejército, al mando de Jubal Early una de las misiones más arriesgadas de la guerra: 15.000 confederados deberán escabullirse entre las líneas enemigas, internarse en el valle del Shenandoah, y desde allí marchar casi 100 kilómetros hasta la capital enemiga, Washington, esperando de esta manera atraer a un número suficiente de fuerzas enemigas para permitir al grueso del ejército sudista librarse del férreo bloqueo al que le tiene sometido su enemigo.

De esta manera, el 24 de junio, los sudistas de Early marchan hacia el valle, pasando inadvertido su movimiento al marchar por la única vía de comunicación que mantiene abierto el ejército. Su entrada en el valle también pasa inadvertida en un primer momento, hasta que los nordistas del general Hunter encuentran las avanzadas de Early cerca de la ciudad de Staunton. El 27 de junio ambas vanguardias escaramucean, Hunter, sorprendido por el gran número de enemigos, decide huir con su pequeño ejército hacia las montañas de Virginia Occidental.

Libre de enemigos Early acelera su marcha mientras Grant aun no es consciente del peligro. Las esca-

ramuzas siguen en el valle del Shenandoah, y los confederados se disponen a cruzar el Potomac, frontera entre los estados de Maryland y Virginia. Entre el 4 y el 5 de julio las tropas sudistas cruzan el río, incapaces de oponerse las escasas guarniciones nordistas se retiran, dejando paso a libre a los hombres de Early. Solamente el general Wallace (autor del libro Ben-Hur), reúne a la milicia de Maryland reforzada por contingentes de voluntarios de Ohio y se dispone a dar batalla en el último obstáculo antes de llegar a la capital, el río Monocacy. En su ayuda llega una división del VI Cuerpo del Ejército del Potomac, enviada por mar desde Petersburg ante el giro de los acontecimientos. El resto del VI Cuerpo está de camino, aunque Grant, sorprendido por la audaz maniobra sudista no sabe si llegarán a tiempo de salvar la capital.

Ante Early los milicianos de Wallace con algunos regimientos de veteranos recién llegados (en total menos de 6.000 hombres) se disponen a rechazar el ataque de los confederados, saben que son la última defensa del Capitolio. En la mañana del 9 de julio los primeros cañonazos de las baterías virginianas anuncian el comienzo de la batalla.



Jubal Early



Escenario para Fire and Fury

Duración

La batalla comienza a las 1000 horas y termina en el turno de las 1800. Comienza el jugador sudista, que además despliega en primer lugar. Ninguna unidad puede desplegar a menos de 40 cm de otra unidad enemiga.

Terreno

El río Monocacy es un obstáculo difícil, excepto en los vados sobre los caminos, que es un obstáculo fácil.

Despliegue

Las brigadas despliegan en cualquier formación. Las brigadas nordistas, están atrincheradas, colocar una fortificación ligera en todo su frente. Desplegar la artillería junto a cualquier brigada propia.

Condiciones de victoria

En este pequeño escenario la victoria del jugador nordista es casi imposible. Sin embargo puede lograr una victoria estratégica (aún perdiendo la batalla) si consigue retrasar lo suficiente a su enemigo.

Orden de batalla Unionista

VIII Cuerpo (Middle Department)

Major Gn Lewis Wallace

Maryland Potomac Home Brigade (7/6/5)
Ohio Volunteers, 144th and 149th regt,s (5/4/3)
Cavalry (3/-/2)
Baltimore Art. (1 bat.)

VI Corps (Army of Potomac)

3rd Division

Bg Gn James Ricketts
1st Brg (7/5/4)
2nd Brg (7/5/4)

Orden de batalla Confederado

Army of the Valley

Major Gn Jubal A. Early (excp.)

Breckinridge's Corps

Bg Gn Breckinridge

Gordon's Division

Brg. Gen. J. Gordon
• Evan's Brigade (7/5/4)
• Consolidate Louisiana Brigade (6/5/4)
• Jerry's Brigade (antes fue la Division Stonewall) Elite (6/5/3)

El jugador sudista logra la victoria si consigue sacar al menos tres brigadas de infantería no gastadas (spend) por la zona de salida marcada en el mapa antes del fin del escenario.

Desenlace

Durante todo el día las tropas sudistas atacan a través del pequeño río Monocacy, todos los ataques son rechazados hasta que el peso de los números se impone, a las 1600 horas la milicia de Ohio rompe filas y huye en desorden, protegidos por los veteranos del Potomac. Al caer la tarde Early es dueño del campo de batalla, donde yacen 500 enemigos con otros tantos prisioneros. Las bajas confederadas son importantes, pero lo que es peor, Early ha perdido un día frente aun enemigo muy inferior, durante ese tiempo dos divisiones nordistas llegan a la capital y guarnicionan las defensas exteriores. Durante dos días Early amagará el ataque a la capital, sin embargo las tropas del Ejercito del Potomac no flaquean y a la vez nuevos refuerzos hacen que la balanza se incline a favor de los nordistas. El 5 de julio Early se retira hacia el valle del Shenandoah.

Breckinridge's Division

Brig. Gen. John Scholes
• Echols' Brigade (6/5/4)
• Wharton's Brigade (6/5/4)
• Smith's Brigade (6/5/4)

Rodes's Corps

Rodes' Division
Maj. Gen Rodes E. Rodes
• Grimes' Brigade (6/5/4)
• Cooks' Brigade Elite Exc.Brg. Comm.(6/4/3)
• Cox's Brigade (North Caroline Brigade) Elite (7/5/3)
• Battle's Brigade (6/5/4)

Ramseur's Division

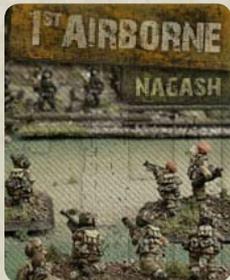
Maj. Gen. Stephen D. Ramseur
• Lilley's Brigade (5/4/3)
• Johnston's Brigade (5/4/3)
• Lewis' Infantry Brigade (5/4/3)

Artillería

• Nelson's Battalion 1 bat.
• Braxton's Battalion 1 bat.
• McLaughlin's Battalion 1 bat.

Caballería

• McCausland's Brigade (4/3/2)



Nº 6 de Times of War

De nuevo estamos por aquí. El proyecto sigue vivo, quizá más que nunca, ya que hemos aumentado el número de páginas, secciones y colaboradores. Esperamos que este nuevo número os seduzca tanto como los otros y que las nuevas secciones llenen esos vacíos que habíamos dejado al hacerla casi exclusivamente de la Segunda Guerra Mundial.

Además de Flames of War (digamos que el 70% de la e-zine) vamos a dedicar varias páginas en cada número para abordar temas de la antigüedad (DBA, DBM y FOG). En este número os ofrecemos varios artículos de los visigodos y una combinación de historia y modelismo de los Elefantes de Guerra. Poco a poco trataremos de ampliar esta nueva sección fija, pero poco a poco, que necesitamos más sangre fresca que esté dispuesta a ayudarnos con el proyecto (no es indirecta ¿eh?).

Por otra parte, intentaremos acompañar la e-zine de suplementos para *España en Llamas* y así ampliar las posibilidades del reglamento original.

Nagash

Próximos eventos

Jornadas de San Vicente (26-27 Enero 2008)

Los días 26-27 de Enero tendrán lugar en San Vicente del Raspeig (Alicante) las '1as Jornadas de Recreación Histórica San Vicente 08' que tendrán como evento principal un Torneo de FoW al que quedáis todos invitados.

Operación MatterHorn (16 Febrero 2008)

Quimera y Wargames Spain van a organizar el VII torneo de Flames of War. El día 16 de Febrero del 2008 se dará cita la Operación MatterHorn en Quimera, Madrid. El torneo será a LateWar con listas de 1500 ptos y 3 rondas.

Jornadas de Alcoy (28-29 Junio 2008)

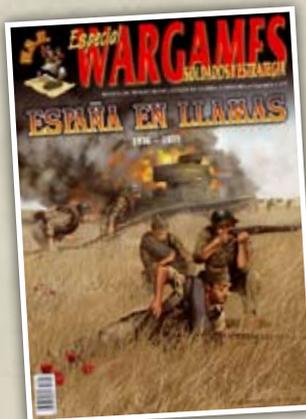
Las jornadas de este año son algo especiales, ya que son tres mini-torneos de Flames of War en uno. Cada jugador podrá optar entre varios torneos de FoW temáticos: Gazala, Barbaroja y Festung Europe. En cada torneo sólo se permitirán determinadas listas de ejército. Además, en las jornadas habrá un torneo de DBM y otro de España en Llamas.

Campaña de Kursk de Flames of War

En Quimera están montando una campaña para 10 personas (plazas limitadas, de momento) ambientada en Kursk. La campaña se basará en sectores que habrá que controlar, aunque todavía se están debatiendo las normas.

Nuestros concursos

Estamos desarrollando (lentamente, lo reconozco) el próximo concurso de Wargames Spain. Hemos hecho una votación para saber qué opináis, y ha salido el de Informes de Batalla, que patrocinará Quimera con dos blísteres de FoW a la pareja ganadora. La participación es gratuita, como siempre, y las votaciones serán públicas en los foros de Wargames Spain. Espero y deseo que haya una buena participación. Resulta que la mayoría de concursos que hemos organizado han tenido una escasa actividad, ya sea por falta de interés, tiempo, capacidad, etc., incluso aquellas veces que hemos aceptado los resultados de las encuestas públicas, los concursos han sido un 'desastre' en cuanto a participación (de verdad, no sé dónde se meten esos 20-30 votos a favor de un concurso en el que luego sólo participan 4 personas). Esto nos hace pensar si de verdad merece la pena organizar este tipo de eventos que lleva tiempo, papeleo, etc. y cuya única motivación es promover el hobby y dar algunos regalitos a los usuarios con los que compartimos palabras. ¡Animaos, participad en los concursos!



¿Todavía no lo tienes?

No te preocupes, vamos a sortear varios ejemplares entre los foreros.

Colabora con Times of War

Si te apetece colaborar con la revista redactando artículos de historia, modelismo, reglas, wargames, etc., contacta con nagash87@gmail.com

Boletín de Times of War

Si quieres recibir en tu correo las últimas noticias de la e-zine Times of War rellena el [formulario de suscripción de la página web](#).

DÓNDE 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)
Tif: 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)
Tif: 91 63810 76
Battlebunker: sí
www.mikika.com/wargames/

- Librería Atlántica

C/ Luna, 6 (L6 - Callao)
Tif: 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'Donell)
Tif: 91 409 68 43
Battlebunker: sí
www.quimeraminiaturas.es

- OcioJoven Madrid

c/Joaquin Maria Lopez, 12
Tel: 91 5330318
www.OJshop.com

- OcioJoven Alcorcón

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

- TwT

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

SEVILLA

- Al Sur de Arcadia

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

- TIENDAS ONLINE

 <http://www.elbucanero.es>



www.quimeraminiaturas.es

QUIMERA

Torneo histórico "El Gazala"

El 20 y 21 de octubre se celebró en Quimera el II Torneo histórico de Flames of War. Este tipo de torneos ofrecen una alternativa a los típicos enfrentamientos. Las batallas se juegan no de cara a su puntuación personal, si no al avance del bando en el que juega.

El torneo de Gazala fue todo un éxito. Participaron jugadores que nunca antes habían asistido a torneos e incluso vino gente de Alicante.

El primer día se jugaron tres partidas, dejando para el domingo la ronda final, en la que los generales se enfrentaron por parejas. En esta jornada se decidió el bando ganador, el Afrika korps. El campeón absoluto lo obtuvo Cluso y el Mejor General Aliado Pedro.

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

