



Especial

WARGAMES

SOLDADOS Y ESTRATEGIA

REVISTA DE MINIATURISMO, JUEGOS DE GUERRA E HISTORIA • Especial 1 • 15 €

ESPAÑA EN LLAMAS

1936 - 1939



SUPLEMENTO

La guerra civil española

Años de tensiones, violencia callejera, inflamadas proclamas, políticos radicales y problemas económicos desembocaron en un conflicto que enfrentó a los españoles en dos bandos antagónicos. Durante más de mil días los españoles se enfrentaron a vida o muerte en sus propias casas, pueblos y ciudades. Miles murieron, otros tantos quedaron heridos y muchos más huyeron de su patria. Todos sufrieron el conflicto; unos con su sangre, otros con la de sus hermanos y los más con sus lágrimas.

Hoy poco queda de aquello; el recuerdo, y las miradas entre nostálgicas y aprovechadas de unos pocos. La mayoría de los españoles sólo queremos incorporar nuestra guerra Civil a la Historia, alejándola de la política y de la vida común.

Lo que ayer separaba a los españoles hoy es motivo de respetuoso recuerdo. Conocer lo que pasó y cómo pasó, nos dará suficientes argumentos para rebatir a aquellos pocos que tratan de aprovecharse de un pasado hoy superado.

"Disparad, pero disparad sin odio", un requeté anónimo, verano del 37, batalla de Belchite.

Tras las elecciones municipales de 1931 (verdadero plebiscito Republicano) el Rey Alfonso XII se exilia voluntariamente, dando paso a la II República Española. Durante cinco años España vive una época convulsa, sufriendo el terror y la agitación de los extremistas de todo el arco político. La escalada de violencia degenera en la revolución de Octubre de 1934, verdadero laboratorio para la posterior guerra civil. En Febrero de 1936 las elecciones generales dan la victoria el Frente Popular, heterogénea coalición de toda la izquierda (a imitación de Francia), desde los moderados de Izquierda Republicana hasta los radicales del PCE.

La derecha extremista y parte de la cúpula militar planean desde ese momento una toma del poder tan característica en la España de la época; un pequeño golpe de estado militar al que se adheriría parte de la derecha tradicional. El asesinato del político de derechas y líder de la oposición Calvo Sotelo precipita el levantamiento militar. El 17 de Julio de 1936, y aprovechando unas maniobras en Llano Amarillo, el Ejército de África se subleva a las 5 de la tarde en Melilla, siguiéndole en rápida sucesión Tetuán, Ceuta y todo el Protectorado. El Gobierno

Republicano trata de cortar la rebelión apoyándose en los oficiales leales de África (muy escasos) y en la Flota. Sin embargo, el 18 de Julio las distintas Capitanías Generales y guarniciones de la península y las islas se unen a la rebelión o la combaten. La Guerra Civil Española ha comenzado.

1936, Alzamiento o Rebelión

España se dividió siguiendo un patrón: o bien las fuerzas sublevadas controlaban la situación o bien eran derrotadas por las fuerzas gubernamentales, apoyadas mas o menos espontáneamente por las milicias de los partidos y sindicatos de izquierdas. El "Levantamiento" además de en África triunfa en Mallorca (General Godea, que al intentar posteriormente sublevar Barcelona fue capturado y ejecutado), Sevilla (Queipo de Llano), Canarias (Franco), Navarra (General Mola), Aragón, Mallorca, Oviedo, la mayor parte de Castilla la Vieja y Galicia. Las distintas fuerzas sublevadas eran un conglomerado de militares, tradicionalistas (requetés), falangistas, monárquicos y miembros de la derecha tradicional, que desde el principio, y de mejor o peor grado, aceptaron la jefatura de la cúpula militar, encarnada en el General Francisco Franco.



Desde el lado gubernamental la situación es más compleja, por un lado el gobierno de Casares Quiroga (enseguida sustituido por Giral) cede protagonismo y poder ante las milicias comunistas y anarquistas, necesaria y espontáneamente armadas para combatir a los sublevados. En Madrid la lucha es cruenta pero finalmente la masa obrera con apoyo de las fuerzas de seguridad se hacen con la ciudad. En Cataluña es la Generalitat, en unión a los anarquistas la que toma el poder. La rivalidad entre el Gobierno catalán y la CNT y sobre todo el POUM será constante y dará lugar a una mini guerra civil en Mayo del 37. En el Norte, en Santander, Asturias y el País Vasco, el poder Republicano queda solapado o sustituido por los gobiernos locales, que arman a sus propias fuerzas, independientemente del Gobierno Central. En el resto de la zona controlada por las fuerzas Republicanas el vacío de poder fruto de la decisión de armar a las milicias izquierdistas provoca el caos a todos los niveles. La Armada sufre una división geográfica y cualitativa. Cartagena, con la mayor parte de la flota (España era considerada la 8ª potencia naval del mundo en 1936) permanece leal a la República, no así la oficialidad, que en su mayor parte sigue la rebelión. En poder rebelde queda el arsenal del Ferrol, con el resto de



la Marina. Aun así la desproporción cuantitativa es muy favorable al Gobierno, pero no la calidad de los medios o personal. La guerra naval será limitada y encaminada a favorecer o entorpecer el suministro Republicano por mar.

la Marina. Aun así la desproporción cuantitativa es muy favorable al Gobierno, pero no la calidad de los medios o personal. La guerra naval será limitada y encaminada a favorecer o entorpecer el suministro Republicano por mar.

Ayuda internacional

Enseguida las fuerzas enfrentadas dan muestra de sus distintas capacidades y organizaciones. De un lado el bando "Nacional", que cuenta con la mayor parte de los oficiales y con la totalidad del Ejército de África (profesional), dará muestra de mayor disciplina y dominio de la táctica. Del otro, la República cuenta con un gran número de voluntarios de dudoso valor militar y poca disciplina. Las unidades militares son en su mayor parte disueltas y en su lugar aparece un ejército miliciano que solo obedece a sus líderes respectivos, provocando graves problemas militares y políticos al poder Republicano.

Los apoyos extranjeros también son claros desde el primer momento. Franco, cabeza visible de los nacionales, sabe que puede contar con el apoyo de Alemania e Italia. Ambas naciones proporcionarán armamento, material y técnicos, y en el caso italiano, un cuerpo de tropas (el CTV, Cuerpo de Tropas Voluntarias) de unos 50.000 hombres. Alemania proporcionó un pequeño contingente terrestre y otro aéreo (la Legión Cóndor), utilizado para experimentar en tácticas de combate y en el uso del material. Ambas naciones se cobrarán la ayuda en divisas y materias primas (sobre todo en el caso alemán).



La República por su parte contará con el apoyo incondicional de la Unión Soviética y de la Internacional Comunista (Komintern). Esta ayuda se materializó por medio de frecuentes envíos de armamento (donde destacaron por su cantidad y calidad los carros de combate y los aviones), material y un pequeño grupo de técnicos, pilotos y consejeros (unos 5.000). Por su parte, el KOMINTERN fue responsable de la creación y organización de las famosas Brigadas Internacionales, unos 35.000 voluntarios izquierdistas de todo el mundo que lucharon a favor de la República encuadrados en su Ejército Popular. El siguiente país por cantidad de apoyo fue Francia, donde gobernaba una coalición de izquierdas; su apoyo, sin embargo, será inconstante y de peor calidad que el soviético. Otros países que apoyaron materialmente a la República fueron Checoslovaquia (hasta su incorporación a la órbita alemana) y México (uno de los más decididos a pesar de la distancia).

Primeras operaciones

En esta fase de la guerra predomina la lucha de las columnas, verdaderos grupos tácticos de la época, que combinan varios elementos de todas las armas. Las distintas columnas llevarán la guerra a todas las regiones de España. El mejor componente de las fuerzas armadas de entonces, El Ejército de África (con unos 17.000 hombres, entre Legión y Regulares, infantería nativa) consigue cruzar el estrecho con ayuda de aviones alemanes y tras el épico convoy del cañonero Dato, que consigue burlar a la flota Republicana. Su objetivo es Madrid, a donde marcha mientras somete a control rebelde grandes zonas de Andalucía y Extremadura. Por su parte el general Mola toma Irún y San Sebastián, cortando la frontera vasco-francesa y aislando el Norte Republicano de la ayuda francesa. Los intentos Republicanos en esta fase de la guerra se centran en aventuras aisladas de las milicias para controlar más territorio. Expediciones en la zona

de Córdoba, Aragón y Mallorca fracasan por la indisciplina y escaso valor militar de las unidades de milicia improvisadas.

Mientras el Ejército de África sigue imparable. A finales de Septiembre está a menos de 100 kilómetros de Madrid. Es en ese momento cuando Franco decide desviar esas fuerzas para socorrer el Alcázar de Toledo, donde una pequeña guarnición resiste a las milicias. Este retraso permitirá al gobierno Republicano acumular medios y fuerzas en la defensa de la capital. Se establece el Estado Mayor Central Republicano en Octubre y se crea el Ejército Popular, la militarización de las milicias. Surgen las Brigadas Mixtas y con las primeras se defiende Madrid de las aguerridas tropas africanas. También acuden a Madrid las primeras Brigadas Internacionales y el 7 de Noviembre se lucha en Ciudad Universitaria y en Moncloa, resistiendo las fuerzas Republicanas a costa de fuertes bajas. El profundo desgaste de Legionarios y Regulares y la voluntad defensiva de las Brigadas Mixtas e Internacionales consigue detener el asalto sobre Madrid.

1937. Jarama, Brunete, Belchite y la caída del Norte

Tras una pequeña pausa invernal, Franco decide seguir combatiendo sobre Madrid, esta vez atacando las comunicaciones en vez del ataque frontal. El 7 de Febrero lanza un ataque al Sureste de la capital, sobre el río Jarama. Tras un buen comienzo afluyen los refuerzos Republicanos y consiguen taponar la brecha, perdiendo 12.000 hombres los Republicanos y 7.000 los nacionales. El mismo mes se produce la captura de Málaga, donde 8.000 milicianos son arrollados por el CTV.

El siguiente intento de las fuerzas nacionales se materializa en la provincia de Gadalajara, donde el CTV, con apoyo de una brigada española, trata de romper las defensas Republicanas. El mal tiem-





Todas las operaciones de distracción fracasan y el frente norte se hunde. Tras la toma de Gijón a mediados de octubre de 1937 se liquida el frente Norte, liberando para futuras operaciones del Ejército de Franco más de 60.000 soldados. En el terreno político la zona Republicana sufre una fuerte convulsión en Mayo con los sucesos de Barcelona, una guerra civil entre radicales de izquierda y la Generalitat, que se salda con 1.000 muertos y la disolución del partido extremista del POUM. El poder central queda reforzado, mientras el Partido Comunista, el mejor organizado y decidido, sufre un extraordinario auge.

po y la dura resistencia Republicana hace fracasar la operación, sufriendo las fuerzas italianas duras bajas. Fruto de esta derrota será la modificación del CTV y la disolución de las unidades de Camisas Negras, que se incluirán con las tropas regulares italianas.

Comprendiendo que la guerra no se ganaría de momento en Madrid, Franco, nombrado Generalísimo de los Ejércitos nacionales, decide reducir el frente norte, comenzando en abril la conquista del País Vasco. El Estado Mayor Republicano responde con una ofensiva en el sector de Madrid en dirección a Brunete, y en una segunda fase hacia Boadilla. El Ejército Popular está ya organizado en Cuerpos de Ejército y Divisiones y cuenta con el apoyo de 160 carros de combate. Se crea un Ejército de Maniobra con dos Cuerpos formados por las mejores unidades del Ejército del Centro. La ofensiva comienza el 5 de Julio y tiene buenas perspectivas. El movimiento está bien planeado y se cuenta con apoyo aéreo abundante. Las unidades nacionales son sorprendidas pero se aferran al terreno e inmovilizan a las vanguardias atacantes. El EP demuestra su más grave carencia en mandos subalternos, sin iniciativa, sus unidades se paran y la ofensiva se detiene. Perdido el impulso inicial los refuerzos nacionales primero estabilizan el frente y posteriormente contraatacan, deteniendo la ofensiva y causando numerosas bajas a sus enemigos. Otra maniobra similar se produce en el frente aragonés, siempre con la idea de aliviar el frente norte. Como objetivo final se fija la ciudad de Zaragoza, siendo una de las ofensivas más ambiciosas de la República. Entre el 24 de agosto y el 17 de septiembre se combate bajo un calor extremo. Se toma Belchite tras dura lucha, pero como en todas las ofensivas republicanas, tras el ataque inicial, la falta de iniciativa priva a los atacantes de explotar el éxito.

1938.

Teruel, Alfambra, Lérida, el Ebro

El General Rojo, jefe del EM Central Popular, planea un ataque sobre Teruel. Sabe que mantenerse a la defensiva permitirá a los nacionales mantener la iniciativa y desmembrar los territorios restantes. El EP ha alcanzado un buen nivel operativo (la falta de mandos intermedios sigue siendo endémica) y se ha reforzado el Ejército de Maniobra, contando con tres Cuerpos con unidades fogueadas y fiables (como la 11ª División de Lister o la 46ª del Campesino). La siguiente ofensiva será determinante para inclinar la balanza hacia uno de los dos lados. El ataque sobre Teruel se lanza el 15 de diciembre, las condiciones climáticas son pésimas y la resistencia por parte de los 4.000 defensores (la mitad civiles y falangistas) será durísima. El Coronel Rey d'Harcourt se atrinchera en la ciudad y los contraataques nacionales se aproximan a liberar la ciudad. Se combate bajo temperaturas extremas hasta que el 8 de enero se rinden los últimos defensores, mientras el relevo nacional se ha quedado a 15 kilómetros de la ciudad. Teruel será la única capital de provincia conquistada por el EP. La guerra está en un punto de igualdad que se va a romper pronto. Franco, desoyendo los consejos de sus generales, decide contraatacar en el mismo Teruel, suspendiendo un ataque sobre Madrid. El contraataque nacional comienza el 17 de enero sobre el río Alfambra, empezando la batalla del mismo nombre. Para el 20 de febrero el frente Republicano se hunde y 15.000 Republicanos son capturados, las fuerzas nacionales avanzan imparable; el 15 de Abril la 4ª División de Navarra llega al Mar Mediterráneo en Vinaroz, separando en dos la zona Republicana. La derrota ha sido dura. El siguiente movimiento nacional lleva la guerra al Maestrazgo, en un intento de avanzar hacia Valencia. El Ejército del Levante del coronel Menéndez

consigue detener la ofensiva en la línea fortificada nombrada XYZ, ocasionando numerosas bajas a las fuerzas de Franco. En el frente catalán el Cuerpo de Ejército Marroquí avanza hasta Lérida, deshaciendo los restos del Ejército de Maniobra. Finalmente la ofensiva se para por el lógico agotamiento logístico de los atacantes. El Ejército Republicano del Este consigue detener la ofensiva en el río Segre, manteniendo una línea de posiciones al Este de la perdida Lérida. Los estrategas Republicanos saben que la guerra esta perdida; las recientes derrotas, la superioridad del Ejército rival y la falta de apoyos en el exterior indican que lo único que se puede hacer es alargar la guerra para unirla a un posible conflicto mundial. Fruto de esta idea surge la maniobra ideada por Rojo del cruce del Ebro, posiblemente la mejor maniobra estratégica de la guerra, que sin embargo no conseguirá ningún objetivo rentable.

Mientras se combatía en el Levante y el frente catalán se asentaba, el Ejército de Maniobra se reconstruía con reemplazos y nuevo material bélico pasado desde Francia. El nuevo Ejército se le llama del Ebro, quedando bajo el mando del Teniente Coronel Modesto y contaba con tres Cuerpos de Ejército (Lister, Tagüeña y Vera) de tres Divisiones cada uno. El primer objetivo de esta operación era la ciudad de Gandesa, y en un segundo salto tratar de unir las dos zonas en que estaba separada la República. Se eligió la noche del 24- 25 de Julio para el cruce, el cual se realizó con un completo éxito, teniendo enfrente dos divisiones del Cuerpo de Ejército Marroquí del general Yagüe. Comenzó una carrera hacia Gandesa mientras la sorpresa era total en el bando nacional. Se avanzaron 40 kilómetros y se capturaron 4.000 prisioneros, pero la defensa se enconaba según se acercaban a Gandesa. En aviación y artillería los nacionales tenían superioridad, mientras que en medios blindados ésta era republicana, pero el terreno dificultaba mucho

su maniobra. Los nacionales acumularon refuerzos y defendieron sus posiciones con la tenacidad características hasta agotar la ofensiva. Para el 3 de Agosto el Ejército del Ebro se establecía en defensiva. El EM nacional barajó la opción de atacar en el sector de Lérida para embolsar a los Republicanos inmobilizados en el Ebro pero Franco decidió empezar una batalla de desgaste donde su superioridad en bocas de fuego le permitiría (a costa de grandes bajas) destruir al último ejército operativo de la República.

Hasta el 18 de Noviembre se luchó en el Ebro, para entonces los republicanos habían sufrido unas 70.000 bajas (con 15.000 muertos) y los nacionales unas 50.000 (7.000 de ellas mortales). La guerra estaba perdida para la República.

1939: Peñarroya, Cataluña, Madrid

Fue imposible reconstruir un ejército eficaz en Cataluña. En enero la República desencadenó un ataque en la zona de Peñarroya (Andalucía) para tratar de distraer recursos nacionales sin éxito. Pronto la ofensiva se detuvo tras sufrir 20.000 bajas los asaltantes. Simultáneamente se desarrolla la ofensiva final sobre Cataluña, la cual cayó prácticamente sin lucha. El 26 de Enero entran en Barcelona las Divisiones 105 y 13 del Ejército Nacional.

En Madrid se desataron combates entre aquellos que querían continuar la guerra a toda costa (los comunistas) y los que querían una paz negociada (en torno al Coronel Casado). A finales de Marzo Casado se imponía y poco después el Grupo de Ejércitos Centro, con mas de 500.000 desmoralizados combatientes, se rendía. El uno de Abril de 1939 se emitía el último parte de guerra: *En el día de hoy, cautivo y desarmado el Ejército rojo, han alcanzado las tropas nacionales sus últimos objetivos militares. LA GUERRA HA TERMINADO.*



España en Llamas, notas de diseño

Los terminos republicanos y nacionales ya de por si son bastante imprecisos, si bien se han conservado en este trabajo puesto que asi es como la mayoría de los historiadores han nombrado a las fuerzas contendientes. Observando los partes Republicanos de cualquier batalla se ve que se nombran a si mismos como fuerzas nacionales (en contraposición a los Ejércitos italianos y alemanes), mientras que el propio Mola ordenó izar la bandera republicana tricolor tras el Alzamiento.

Para organizar una fuerza lógicamente lo primero que hay elegir es uno de los dos bandos; prescindiendo de cuestiones politicas ambos ejércitos tienen suficiente interés como para motivar a los jugadores a crear una compañía de cada bando. Una vez elegido el Ejército que vamos a recrear podemos seleccionar entre los distintos tipos de compañía representados en SiF. La Guerra Civil Española fue fundamentalmente una guerra de infan-

tería; además, las unidades contaban con menor número de armas de apoyo, y la calidad de éstas desde luego no era la conseguida por los distintos armamentos en el siguiente conflicto mundial.

La calidad de ambos ejércitos es bastante pareja; cierto es que ambos tienen un puñado de unidades de choque (el Ejército de Africa y las Brigadas Internacionales y los batallones Especiales), pero lo normal es que la motivación y experiencia entre los dos bandos sea muy similar. Cualitativamente el jugador nacional tiene una leve ventaja, aunque sus motivación y experiencia sea idéntica a la de sus rivales, sus unidades disponen de la regla *Alferces Provisionales* (Mission Tactics), mientras que las unidades de sus rivales serán más grandes y por tanto menos maniobrables (si bien disponen de una buena regla, *No Pasaran*, útil para llegar al choque).

El ejército republicano

Si se elige una fuerza republicana tenemos varias opciones, empezando (cronologicamente) por crear una Agrupación de Milicianos. Este ejército Miliciano es impredecible, el jugador no sabe la motivación y experiencia de sus unidades hasta el despliegue; la cantidad y calidad de sus armas de apoyo es bastante baja. Sin embargo su número y tenacidad (junto a los siempre imprescindibles Tiznaos) hace a las Agrupaciones de milicianos una buena fuerza de combate. Su pintura es bastante agradecida; los monos azules se mezclan con uniformes verdes de los Guardias Civiles o de los Carabineros. Pañuelos rojos y negros (la divisa de los confederales) y banderas dan un toque de color al ejército. Tras los milicianos vienen las unidades del ejército Popular, empezando por el Batallón de Infantería, nervio y base del ejército. Transfondo no nos faltará, existieron más de 400 batallones, formados por comunistas, socialistas, anarquistas o incluso toberos (una Brigada Mixta tenía ese sobrenombre). Aquí la uniformidad empieza a aparecer (de hecho la República retuvo la mayor parte de la industria textil); tonos marrones u ocres, divisas de grado formadas por estrellas rojas y galones amarillos; cascos variados (desde el Adrian francés hasta el modelo Azaña), y un buen número de gorras y boinas.

El Batallón de fin de Guerra es difícil de llevar; las tropas estaban muy quebrantadas tras la batalla del Ebro, los veteranos estaban muertos o heridos y las filas se completaron con jóvenes e inexpertos reclutas. La experiencia cae a conscript, por lo que si bien tiene un mayor número de puntos para su unidad, ésta es un blanco fácil para sus enemigos. La unidad más poderosa de la República es la Compañía de Carros, con potentes (para la época)



BT-5 y T-26. Sin embargo, estos carros no son las bestias de la Segunda Guerra Mundial; incluso una ametralladora puede destruirles. Aunque complementados por blindados, son la opción más agresiva de la República.

Como buen Ejército Rojo no pueden faltar los Guardias, en este caso del Cuerpo de Seguridad y Asalto, en los Grupos de Asalto. La motivación y experiencia permanece confident trained, pero resisten bastante más gracias a su regla *Somos de Asalto*. Incluso disponemos de la opción de motorizar la unidad, auténticos panzergranaderos.

Para finalizar tenemos la opción de crear un batallón de las Brigadas Internacionales o de los Batallones Especiales, incluidos los Batallones de Ametralladoras (la mejor unidad defensiva del juego). Estas unidades tienen motivación Fearless, con la consiguiente modificación en puntos. Los mejores luchadores de la República.

El ejército nacional

Lo dicho para el Batallón Republicano es aplicable para las Compañías de Infantería del Ejército Nacional; misma motivación y experiencia, armamento y casi armas de apoyo. Pero con las Compañías de Requetés o las Centurias Falangistas la cosa cambia; ambos tipos de unidades son de motivación Fearless, si bien los Requetés son Trained y los Falangistas Conscript. Las armas de apoyo son muy parecidas a las del resto del ejército.

Los uniformes de Requetés y de la Falange son vistosos y las unidades destacarán en cualquier ejército; tanto las boinas rojas como las camisas azules dan a estas compañías un toque característico. Incluso más exóticas se pueden considerar las unidades del Ejército de Africa: Compañías de la Legión, Mias de Regulares y del Melha.la. Estas unidades son la élite del Ejército Nacional (sobre todo los legionarios), aunque su coste en puntos hará que sus compañías sean bastante pequeñas. Las tropas de Melha.la, de igual motivación y experiencia que las compañías de infantería normales, nos permite hacer compañías coloniales con los mismos costes que las unidades de línea.

Las Compañías de Carros nacionales no tienen los carros de sus enemigos (excepción hecha de los T-26 capturados), por lo que aunque motivadas y bien entrenadas por sus instructores italoalemanes, tienen un difícil papel frente a los carros repu-

blicanos. La última unidad nacional es el Escuadrón de Caballería, rápido y maniobrable, aunque frágil ante las armas automáticas o los carros enemigos.

La participación italiana está cubierta hasta con tres tipos distintos de compañías: de la División Littorio, de los CCNN y el Reagruppamento Carristi. Si elegimos una compañía de la Littorio su manera de jugar será similar a la de la compañía de infantería, los CCNN a los falangistas y el Reagruppamento carristi... un consejo, si tu oponente tiene un buen número de T-26, olvídate del Reagruppamento, te pasará lo que les ocurrió a los carros italianos en Trijueque: aniquilamiento.

La Legión Kondor esta representada como una opción de Support, pues ese fue su uso en combate, quizás en contra de la creencia popular.

Estas son las opciones de compañías, de momento (habrá listas de la Bandera Irlandesa, Carabineros, Compañías Blindadas Republicanas...). Por supuesto que el jugador se puede sentir libre de formar un Batallón de Infantería con miniaturas milicianas, bien puede representar la 28ª División, anarquistas y buenos luchadores. O una Bandera Falangista con las estadísticas de la compañía de infantería de línea.



Miniaturas para la guerra civil española

España en Llamas en 15mm

Aunque varias marcas fabrican miniaturas de Guerra Civil Española tendremos que recurrir a diversas gamas para completar nuestros ejércitos. **Peter Pig** dispone de la mayor gama de miniaturas del mercado, con referencias para Guardias de Asalto, Civiles, Requetés, milicianas, etc. De vehículos también disponen de una amplia variedad, T-26, PzI, etc. Desgraciadamente Peter Pig tiene lagunas en varios vehículos bastante utilizados en la guerra, como puede ser el UNL-35 o el BT-5. Para cubrir esos huecos podemos acudir a Battlefront, cuyas referencias de artillería e infantería también pueden servir para algunos casos (vease las referencias rumanas o en cañon AA Bofors). Por otro lado encontramos **The Late Queen** que dispone de una gama de italianos de early war, con casco adrián, y carlistas y próximamente sacará una gama completa milician@s. Entre sus planes futuros se encuentra la creación del ejército de África. Los blísteres de ocho figuras salen a 3 € y la calidad es extremadamente buena, muy limpia y con gran detalle.

Recientemente la empresa española **Napoleon** ha publicado una preview de su nueva gama de figuras en 15mm de la Guerra Civil española. Sus planes para la serie de Guerra Civil Española en 15mm van viento en popa. Actualmente están trabajando en morteros de 50 y de 80 mm (gran vacío en el resto de marcas), ametralladoras y milicianos. Lo siguiente en su lista son los Guardias de Asalto y



comenzarán también con el Ejército de África, continuando con el CTV italiano y algunos Brigadistas. En el apartado de vehículos, han empezado a trabajar en el diseño del modelo del carro armado Unión Levante, aunque están en el inicio, ya que es su primera incursión en el diseño y modelado de vehículos. Si podemos adelantar que las figuras saldrán a la venta en bolsitas por unidades completas de España en Llamas, incluyendo las bases, de estilo BF, sin dejar por ello de vender algunas miniaturas sueltas. El trabajo en esta nueva serie de figuras les ha hecho postponer el Ejército Austriaco de los Napoleónicos de 1/72 para el 2009, con lo que así coincidirá con el 200 aniversario de esta campaña. En el resto del 2008 se van a dedicar en exclusiva a nuestra Guerra Civil y a completar la serie de 1/72 de Guerra de Independencia. Nos garantizan que durante este año podremos disfrutar de las gamas completas que están diseñando, no tendremos que esperar meses y meses para poder completar nuestro ejército. Como hemos podido comprobar, esta promesa no está infundada, han desarrollado toda una gama en 1/72 de la guerra de independencia en poco más de un año.

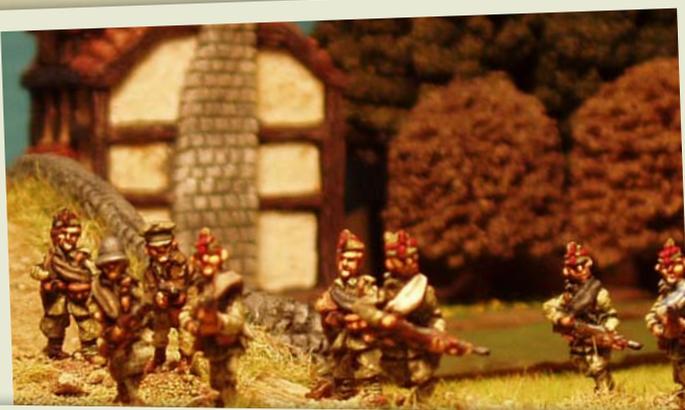
Otra opción es buscar en fabricantes sin distribución en España, como puede ser Quick Reaction Force, la única empresa que fabrica el UNL-35. Sin lugar a dudas representar un Ejército de Guerra Civil no es fácil; necesitaremos una buena dosis de paciencia y una buena de información.

Otras escalas

SiF (al igual que FoW) se puede adaptar sin problemas a miniaturas de 20mm. Para escalas mayores (25-28mm) cambiaremos la escala pero no los alcances ni las distancias de movimiento. En esta escala cambiaremos las equivalencias, cada escuadra (sección) será una figura de 28mm, los equipos de jefe de sección (platoon) serán jefes de escuadra o pelotón, y los vehículos representarán precisamente eso, vehículos.

De esta forma los enfrentamientos se realizarán entre secciones más que entre compañías, reduciendo la escala, si, pero obteniendo un juego rápido y realista.

> Legionarios de Napoleon.
<http://www.napoleon.com.es>



Historia de algunas unidades

El Quinto regimiento

El triunfo de las fuerzas pro-republicanas en Madrid fue seguido de la creación de numerosas fuerzas milicianas. El PCE organizó el 5º Regimiento, unidad de instrucción y encuadramiento de los voluntarios antifascistas y militantes comunistas. Su Mando General y cuatro de sus comandancias se situaron en Madrid, existiendo delegaciones en Alicante, Cartagena, Albacete, Guadalajara, Almería, Málaga y Valencia. No se puede dar un número exacto de milicianos instruidos en su seno, variando los datos de 20.000 a 60.000 los que se formaron en él.

En un primer momento, el 5º Regimiento organizó compañías de Acero, de 250 hombres cada una y dotadas de algunas ametralladoras y morteros. Tras

poco más de una semana de instrucción la primera compañía entraba en combate en el Alto de Guadarrama, siguiéndole las demás los días sucesivos. A partir de mediados de agosto se formaron batallones en lugar de compañías, siendo los más famosos el Lister (constituído por varias compañías de Acero), el Thaelman y el Victoria.

Del 5º Regimiento surgieron los más destacados líderes militares comunistas de la guerra: Modesto, Lister y Tagüeña. Su actuación en la Sierra de Madrid y en Toledo le granjearía el respeto del resto de Republicanos y el de sus enemigos, y desde Octubre del 36 sus batallones se encuadrarían en las nuevas Brigadas Mixtas del Ejército Popular Republicano.



Unidades militares de la Falange

La Falange, el pequeño pero combativo partido creado por Jose Antonio Primo de Rivera, se unió con entusiasmo a la causa nacional. Sus militantes crearon Centurias (Compañías), no muy distintas de las de sus enemigos izquierdistas. La afiliación a la Falange sufrió un espectacular crecimiento en los primeros días de la guerra: por poner un ejemplo, en Zaragoza el número de afiliados se duplicó en 72 horas, llegando a los 2000.

Las Centurias falangistas se agruparon en Banderas (batallones), que tomaban la denominación de la provincia de reclutamiento. Se constituyeron Banderas en casi todas las regiones y provincias bajo control rebelde. Algunas de ellas recibieron el sobrenombre de algún político o militar afín a la Falange; como la 1ª de Soria (Bandera Mola).

Estas Banderas, con el transcurso de la guerra, se integraron en el seno del Ejército Nacional, del que apenas se diferenciaban (salvo la uniformidad azul llevada por gran parte de sus miembros). Varias de ellas se distinguieron en combate, como la 2ª de Burgos, integrada en la 74 División (la Leona); o la 4ª de Castilla, incluida en la 13 División (Mano Negra o Mano de Fátima). Dos centurias falangistas (18ª y 21ª de la II Bandera de Aragón) recibieron la Medalla Laureada Colectiva por su defensa en la batalla de Belchite.

En pueblos y ciudades de retaguardia existían unidades falangistas de autodefensa, Falange de segunda línea, que combatieron en las ocasiones que los republicanos atacaban territorios bajo control nacional (como fue el caso de Belchite).



Cómo pintar un carlista navarro

Carlitas de The Late Queen <http://thelatequeen.com>
Fotos: <http://picasaweb.google.com/nagash87/GuerraCivilEspanola>



Preparado de la figura

Se eliminarán las rebabas con ayuda de un cúter y lima, sobretodo la línea de molde. Una vez hecho ésto, se imprimirá con blanco, negro o gris. En este caso he decidido usar negro debido a que ayudara al perfilado posterior.

Colores base: lo primero en pintar será todo el "uniforme". El uniforme Carlista consistía en pantalones verdes, camisa caqui y boina roja, además de posibles pertrechos como mantas. Con esto, como color base usaremos un color más oscuro que el que queremos que quede al final, al que luego aplicaremos una segunda capa base con otro color más claro, y sobre el cual ya daremos las luces definitivas. Según esto, para los pantalones se usará Verde Militar (Vallejo, 975), para la camisa Uniforme Ingles (Andrea Color, 2; o Vallejo 921) y para la boina Marrón Rojizo (Vallejo, 985).



Capa base y luces

Como segunda capa base usaremos:

Pantalones: Verde Refractorio (Vallejo, 890). Para ilu-

minar se mezclará Verde Refractorio + Amarillo Desierto (Vallejo, 977), en una proporción 2/1 respectivamente para la primera luz, e iremos añadiendo



amarillo desierto para posteriores luces.

Camisa: Uniforme Ingles + Blanco Mate en una proporción 1/1. Esta segunda capa la usaremos para delimitar todos los detalles de la camisa: bolsillos, arrugas, "corte" de las mangas, etc. Las siguientes luces se irán dando mezclando con más blanco.

Boina: Marrón Rojizo + Rojo Mate (Vallejo, 957), en una proporción 1/1. Se dará una única luz extra con Rojo Mate. Hay que tener cuidado de dejar bien marcada la doblez de la boina.

Todas estas luces van a seguir el mismo patrón: tras dar la segunda capa base, cuya función es delimitar y remarcar las distintas zonas de la prenda (dobles, arrugas, bolsillos, etc.), las luces se irán dando cada vez más finas, y estas pinceladas serán o en la parte superior de la zona a iluminar o en la parte inferior, NO en ambas. Hay que tratar de recrear un gradiente hacia la zona superior o inferior.



Para terminar esta fase habrá que perfilar con Negro Mate diluido con agua en una pro-

porción 1/1. La función de este perfilado es remarcar claramente las distintas prendas y accesorios, es decir, se harán pequeñas líneas





/pinceladas por las zonas delimitatorias de cada prenda (ej. Entre el pantalón y la camisa, remarcando las correas, etc.).

Detalles

una vez acaba da la parte bá-

sica de la figura, comienzan los accesorios. En los Carlistas existía uniformidad en estos accesorios: botas, correajes y cartucheras de marrón, con las polainas grises. En cuanto a las mantas, cada una podía ir de un color.

Según esto, como marrón se usará Marrón Mate (Vallejo, 984), como gris se usará Gris Oscuro (Vallejo, 994). Para iluminar el marrón, se usará Marrón Naranja (Vallejo, 981) en una proporción 1/1, para posteriores luces, se añade más Marrón Naranja. En cuanto al gris, se iluminará con Gris Cielo (Vallejo, 989), donde se harán líneas verticales, siguiendo el relieve de la figura.

En cuanto a las mantas, estas podían presentar disparidad de colores, algunos ejemplos de color base podrían ser: Azul Gris (Vallejo, 943), Amarillo Desierto (Vallejo, 977), Arena Iraquí (Vallejo, 819), Marrón Beige (Vallejo, 875), etc. La iluminación sería añadiendo Blanco Mate. Además, para caracterizarlas aun más, se pueden realizar tramas: líneas transversales o longitudinales, cuadros, etc. con otros colores.

Análogamente a los colores base, haremos un perfilado de Negro Mate para remarcar cada zona / parte.

Carne: para pintar la carne primero se deberá aplicar un color



base más oscuro. Con esto, mezclaremos Marrón Mate (Vallejo, 984) + Marrón Naranja (Vallejo, 981) en proporción 1/1, y esta mezcla será aplicada por toda la cara (incluyendo ojos)



y manos / brazos (incluyendo zonas interdigitales).

El color carne base será una mezcla de Carne Mate (Vallejo, 955) + Marrón Naranja (Valle-

jo, 981) en una proporción 1/1 (aunque esto variará según el consumir, para carne más bronceada se usará más marrón naranja, y viceversa). Hay

muchas formas de pintar carne, aquí explicaré mi manera. Esta mezcla se va aplicar cuidadosamente, en el caso de las manos y brazos será una capa homogénea, que cubra todo el brazo y todo dorso de la mano, y cada uno de los dedos (es decir, dejaremos unas líneas con el color oscuro entre mano y brazo y entre dedos y mano). En el caso de la cara el trabajo es bastante sencillo, puesto que la cara tiene mucho relieve. Con esto, serán únicamente 5 trazos: labio superior, labio inferior, los dos mofletes y la frente. Estos trazos serán independientes, es decir, dejaremos el color base oscuro entre ellos, recreando las sombras.

Para iluminar, añadiremos a la mezcla Blanco Mate, y el número de luces dependerá del usuario. En mi caso he usado dos, donde la primera será más amplia que la segunda. La segunda además se hará únicamente en zonas extremas: punta de la nariz, punta de dedos, nudillos, etc. Pero siempre respetando las zonas oscuras.

En el caso de barba, la he pintado rubia, usando Tausept Ochre (Citadel Foundation) e iluminando con Blanco Mate. Además, para recrear la barba he pintado la barba a pinceladas, dejando el color base oscuro entre medias.

