

Címes of war



BATALLA DE STALINGRADO



Stalingrad

Sin ninguna duda la batalla que cambió el rumbo de la Segunda Guerra Mundial fue la de Stalingrado. El empeño de Hitler en tomar la ciudad provocó una sangría en las fuerzas militares alemanas que provocó la caída del VI Ejército, perdiendo parte de las unidades más veteranas y mejor equipadas de la Wehrmacht.

Fue el comienzo del declive del poderío alemán en el frente este que le llevó a una retirada sistemática, siendo la batalla de Kursk la última gran iniciativa por recuperar el control de la situación.

La batalla de Stalingrado es un tema muy interesante y uno de los más conocidos gracias a la gran cantidad de material que existe. Hemos decidido dedicar este número a este escenario por la importancia que tuvo durante la Segunda Guerra Mundial.

Que disfrutéis la revista.

Créditos:

Coordinación: Nagash y Gral. Invierno

Diseño y maquetación: Nagash y Vhalarh

Coordinadores de sección: Blom, Bertz, Hidalgo

Colaboradores: Heresy, Ignacio, Nasdrovia, HeroeDeNoche, WWW1, Skylandwehr, Valdavia, Carthaginian; miniaturas de Osquitar, Carlos, Vatsetis, Pableke, Ignacio, Napoleon, Chronos, Club Landwehr, Club AMS

Contacto: nagash@flamesofwarspain.com

Novedades del frente

Nuevas referencias de vehículos del catálogo de la Operación Cobra.

Pag. 2

Cazadores de Tigres

Historia y escenario del estreno de los Königstiger en el Ostfront.

Pag. 9

Armas ferroviarias

Historia de las armas ferroviarias alemanas utilizadas en la 2GM.

Pag. 13

PaP LCVP

Paso a paso para pintar un LCVP, la lancha de desembarco americana.

Pag. 17

Stalingrado

Historia general y órdenes de batalla de Stalingrado.

Pag. 19

Campaña Stalingrado

Reglas para jugar una campaña de la batalla de Stalingrado.

Pag. 28

Informe de batalla

Informe de batalla de combates en la ciudad de Stalingrado.

Pag. 33

PaP Sdkfz 7

Paso a paso de cómo pintar un semirouga Sdkfz 7.

Pag. 38

PaP Combate urbano

Paso a paso de cómo crear peanas de combate urbano.

Pag. 40

Field of Glory

Impresiones del nuevo juego de antigüedad por un ex-jugador de DBM.

Pag. 43

El rey arturo

Historia y escenario del Rey arturo en tiempos de la Edad Oscura.

Pag. 45

Condado de Castilla

Historia y escenario para DBX/FOG del Reino de Castilla.

Pag. 54

Los Tercios

Historia y escenario de los Tercios durante los siglos XVI y XVII.

Pag. 59

La batalla de Fleurs

Historia y escenario de los Tercios de Flandes en la batalla de Fleurs.

Pag. 66

PaP Tercio

Paso a paso de cómo pintar un piquero y un arcabucero españoles

Pag. 70

Comunidad

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

Pag. 78

NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames



News de Flames of War

Parece que la campaña de Normandia toca a su fin con el próximo Briefing: Operation Cobra.

Este libro recoge listas de ejército de la Das Riech SS-Panzerdivision y la 12. 'Hitlerjugend' SS-Panzerdivision, y la 2ª y la 3ª Armored Divisions para los americanos. Junto al libro saldrán a la venta nuevas referencias tanto en blister como en caja, como los nuevos panzergranaderos de las SS o la caja de ejército de la 2ª Armoured Division americana.

El próximo libro que se espera es el de la Operación Bragation, dedicandose por fin al frente del este y al ejército ruso, que ha estado mucho tiempo sin novedades.



LA BATTERIE 444



Traducción oficial del reglamento de Flames of War

Nos complace anunciar que la **Batterie 444** (miembros del foro de Wargames Spain que han realizado la traducción no-oficial del reglamento y regla especiales de FoW) está colaborando estrechamente con Battlefront para publicar en otoño el manual de Flames of War en castellano.

Al mismo tiempo que la edición española, se publicarán versiones en francés, italiano y alemán.

La traducción contemplará todas las reglas recogidas en el mini book (de momento las reglas de fortificaciones no estarían incluidas).

Todos aquellos que hayan adquirido una copia del manual de Flames of War tendrán derecho a recibir un minibook de las reglas en castellano. Una vez se publique el reglamento, dirígete a la tienda donde compraste el manual original y solicita tu versión en castellano.

NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

Melkart, miniatures games

La empresa española Melkart ofrece un sistema de tapetes original y muy cómodo: tapetes de "tela". Tienen estampados para simular escenarios: desierto, hierba, combate urbano, etc.

Ofrece otros productos y accesorios para las batallas: carreteras, ríos, bosques, etc. todos ellos estampados en tela, de forma que pueden almacenarse cómodamente.

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>



NAPOLEON



Napoleon miniaturas

La empresa española Napoleon ha comenzado a diseñar una nueva gama para la Guerra Civil Española en 15mm.

La idea es modelar toda la gama, vehículos y artillería incluidos, en no demasiado tiempo. De momento se han publicado fotos de soldados del ejército regular (servirían para ambos bandos), y morteros.

Durante las Jornadas de Alcoy se pondrán a la venta las primeras referencias de la gama para España en Llamas.

Si deseas ver más productos, envía un e-mail a napoleon@napoleon.com.es

The Late Queen

Tras el éxito de los carlistas, la empresa danesa TLQ está trabajando en nuevas referencias que estarán disponibles a finales de año.

Su lista de producción para las próximas semanas será:

- Milicianos trabajadores
- Guardia de Asalto
- Milicianas
- MMG republicana
- Mandos de milicias
- Mandos de Guardias de asalto

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



NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

Autor | Victor

www.1 La BlitzKrieg

Nuevo libro de escenarios y campañas para wargames de la Segunda Guerra mundial

Desde hace tiempo, venimos viendo con envidia la publicación de numerosos libros de escenarios, que en todos los idiomas menos en el nuestro, aparecen en el mercado para facilitar y ayudar al aficionado a los juegos de simulación histórica a preparar sus partidas o encuentros con sus compañeros de afición. En efecto, una vez terminado tu ejército en miniatura, con la tiempo que normalmente se invierte en ello, resulta cuando menos un poco frustrante el llegar a la fase de : “¿ahora qué?” que te lleva a la siempre difícil búsqueda de misiones o escenarios -cuanto más reales mejor- con los cuales poder poner a prueba (sic) tus miniaturas ,emular lo combates y las tácticas tantas veces leídas en libros, probar tu pericia en el “campo de batalla” y así poder cambiar la historia y sobre todo, pasar un buen rato con tus amigos y compañeros de afición. Esta serie de libros nace con la idea de facilitarte un poco esta labor...

A la hora de preparar esta colección nos propusimos una serie de objetivos. Reflejar todas y cada una de las campañas principales, incluyendo como mínimo uno o dos escenarios representativos de los

combates que en ella se dieron, e intentar, no repetir ninguna de los combates, para así, hacer diferentes todos y cada uno de los distintos escenarios. También hemos procurado que la variabilidad de tropas sea la máxima posible, representando los diversos tipos de fuerzas de los contendientes: fallschirmjäger y gerbisjäger alemanes, las Divisiones Ligeras del principio de la campaña de Polonia, tropa panzer, SS, ingenieros de asalto, unidades de élite como el regimiento Grossdeutschland...; tropas alpinas y regulares italianas; sissis y esquiadores fineses; la Legión Extranjera francesa, los diferentes tipos de divisiones y unidades francesas de la metropolitano: DCR, DLM, DIM... y tropas coloniales; la caballería polaca, la famosa Brigada Negra y las tropas fronterizas del KOP; el Ejército Rojo pre-Barbarroja; la BEF y las tropas Anzac; holandeses, Cazadores de las Ardenas belgas, los chetniks serbios y el ejército griego... todo tipo de carros de combate y vehículos... en fin la variedad de unidades y tropas es toda la del periodo.

El trabajo de selección y búsqueda y documentación

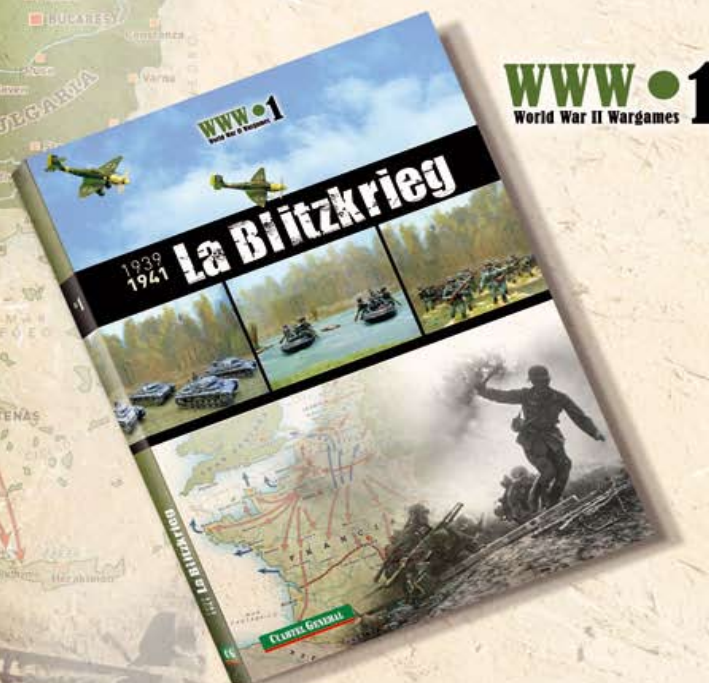
Escenarios de wargame para conducir una Brigada o una División en un momento crucial de la guerra
O sufrir las penalidades de un Batallón o de una Compañía en los momentos más difíciles

Para que puedas emular a los vencedores de aquellas batallas...
O, por el contrario, demostrar que era posible derrotarles

Desde los helados territorios de Finlandia a los soleados campos de Creta, pasando por las llanuras de Polonia, los fiordos noruegos, los canales de Holanda, las fronteras de Bélgica, la campaña francesa o los abruptos paisajes de Yugoslavia y Grecia, en los momentos culminantes de las armas alemanas

Además, los antecedentes:
la campaña italiana de Abisinia, las batallas de Guadalajara y del Ebro, en España o los combates del Río Khalka entre japoneses y rusos en Mongolia

La visión más original de la SEGUNDA GUERRA MUNDIAL para que tú puedas participar en ella



PRÓXIMOS TÍTULOS

WWW-2 1941-1944. Los años decisivos

WWW-3 1944-1945. De Normandía a Berlín

WWW-4 1941-1945. Asia y el Pacífico

WWW-5 1939- 1945. Combates aéreos, navales y aeronavales

informacion.www@gmail.com

La SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
como nunca te la han contado!!!!

Tres niveles de lectura:

- Una visión general de cada campaña
- Las principales operaciones contadas de forma más pormenorizada
- Y combates reales, para que TÚ participes

informacion.www@gmail.com

NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

de esas diferentes situaciones tácticas ha sido ingente y más teniendo en cuenta que otro objetivo que nos marcamos fue lograr la máxima historicidad posible, tanto en la cartografía, como en la disposición, despliegue y orden de batalla de las fuerzas contendientes. Evidentemente nos hemos concedido algunas licencias modificando o alterando ambos conceptos para favorecer la jugabilidad. Animamos a los que tengan tiempo a buscar alguna de esas licencias (muy, muy pocas todo sea dicho) que nos hemos permitido para recrear estos combates de los primeros años de la SGM...nosotros nos hemos divertido mucho con ello.

En esta serie de libros, hemos intentado, con toda la modestia del mundo, llenar un poco el vacío que en español existe en este campo. Para que puedas sin ningún preámbulo dedicarte a la parte final de nuestra afición, que es el juego o como nosotros preferimos decir "simulación". Para todos aquellos que como nosotros, consideran también una parte igualmente gozosa de nuestro "vicio histórico", la búsqueda de la información, hemos incluido una bibliografía de más de 120 referencias que abarcan desde obras generales de varios tomos, hasta atlas, pasando por obras técnicas, monografías, memorias y biografías... son una muestra de los libros que he-

mos utilizado para documentarnos y seleccionados por el criterio de su facilidad para ser encontrados en España. Otro tanto se puede decir de los recursos de Internet que hemos utilizado en la preparación de este primer volumen, no listamos todas las fuentes usadas, pero son lo suficientemente representativas para el periodo seleccionado, atendiendo a lo útiles que son también para el aficionado en general.

Incluimos también una pequeña selección de películas sobre el periodo, para ambientarse mejor en la época y además el listado de todas las colecciones de revistas originales de la época –colección particular de uno de los autores, Armando Fdez-Xesta- que se han utilizado para ilustrar los diversos escenarios.

Por que esa es otra, el apartado gráfico y visual es absolutamente original. Cada escenario, -como vereis en éste libre que tan amablemente ha tenido a bien publicar el excelente fanzine Times Of War-, campaña y capítulo viene acompañado de fotografías de época, la mayor parte de ellas inéditas en España y de miniaturas en "acción" para que el acompañamiento a la lectura sea igualmente gozoso.

Sabemos que nuestro público es minoritario, como lo es nuestra afición, pero, al igual que a toda la gente



NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

que conocemos en este mundillo, nos puede más la afición por la historia en general y la bélica en particular y, sobre todo, el deseo de publicar el libro que nosotros como aficionados querríamos poder comprar.

Flames of War

Todos los diversos escenarios están diseñados para un reglamento: Der Krieg, de escala similar a Rapid Fire; 1:10 figuras/hombres y 1/3 modelos/vehículos, que va incluido en el libro, junto con las tablas de organización y armamento de los ejércitos. De todas formas, todos los escenarios han sido creados para poderse jugar y transformar con cualquier reglamento. Nosotros en nuestro club, jugamos normalmente

la SGM en escala 1:1 y no hemos tenido ningún problema a la hora de adaptar los escenarios a diversos reglamentos como Sección de Asalto, Cross-fire, Rapid Fire, Command Decisión y por supuesto Flames Of War.

En nuestras partidas y pruebas con reglamentos 1:1(FOW y Sección de Asalto), hemos dejado siempre los vehículos de combate tal cual vienen listados en el escenario original, ajustando la cantidad de los vehículos de transporte (semiorugas, camiones, coches de staff...) según la capacidad de carga que viene marcada en cada reglamento en concreto y la tropa o armas de apoyo a transportar. Las armas de apoyo: Morteros pesados o medios, cañones AT o

Escenarios del primer volumen

Capítulo 1. Antecedentes.

Tembien.27/02/36. Clave de la Guerra de Abisinia
Guadalajara. 18/03/37. EL descalabro de la Guerra Celere
El Ebro. 27/03/38. El principio del fin de la Guerra de España
Río Khalka. Manchukuo 20/08/39. Ensayando Stalingrado

Capítulo 2. Campaña de Polonia

Mokra. 01/09/39. La caballería contra los panzer
Mlawa. 02/09/39. La lucha en la frontera
Malopolska. 07/09/39. La resistencia de la Brigada Negra
Bzura. 11/09/39. La contraofensiva polaca
Grozno. 21/09/39. La puñalada de Stalin.

Capítulo 3. Talvisota y Noruega. El Norte

Kuhmo. 30/11/39. Asalto a la Frontera
Suomussalmi. 12/12/39. El infierno helado
Lillehammer. 20/04/40. El impulso de la Wehrmacht
Narvik. 28/04/40. Sangre en los fiordos.

Capítulo 4. Blitzkrieg en el Oeste.

Moerdijk. Holanda 10/05/40. La amenaza silenciosa
Neufchateau. Bélgica. 11/05/40. Preparando la trampa
Sedan. 13/05/40. La punta de la guadaña
Stonne. 15/05/40. Recordando Verdún.
Arras. 21/05/40. La intervención de la BEF
Saint Venant. 27/05/40. El mito de Dunkerke
Amiens. 08/06/40. Honor en la vergüenza
Menton. 22/06/40. La invasión italiana. La lucha por los Alpes.

Capítulo 5. La ocupación de los Balcanes

Río Kalamas. 13/11/40. Hundidos en el Barro
Piroto. 09/04/41. La desintegración del ejército yugoeslavo
Puerto de Klidi. 12/04/41. Llamando a las puertas del Olimpo
Operación Merkur. 20/05/41. Escenario doble (Maleme y Rethymon). Asalto a los aeropuertos de Creta.



NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

cañones HE en tiro directo, también los hemos dejado con el mismo número. Así hemos obrado con las ametralladoras medias o pesadas como norma general, aunque en algún escenario en concreto hemos aumentado su número si al hacer la conversión a la escala 1:1 aumentaba en exceso el volumen de tropas de infantería. Para la infantería o tropas a pie nos hemos guiado siempre de los TOES que acompañan a los reglamentos. Reduciendo la escala de la unidad en un nivel. Así un batallón pasa a ser una compañía y una compañía, una sección; y así hasta el pelotón. Ajustando el número de squads (según la terminología de FOW) al número de total de plaquetas que en el escenario original vienen y variando las armas portátiles de apoyo (Lmgs, morteros ligeros, ATR) según los TOEs del reglamento en cuestión. Un ejemplo práctico lo teneis en el escenario Lillehammer, que os presentamos tal cual viene en el libro y su conversión a FOW.

El apoyo aéreo y de artillería fuera del tablero si merece un comentario aparte. Para una escala de batallón o brigada, un apoyo de una pieza o dos (representando una o varias baterías de artillería) de un calibre pesado o medio, 150 ó 105 es correcto, pero para la escala 1:1 puede ser excesivo y barrer a la infantería del campo de batalla (de juego más bien) en muy poco tiempo. Aunque sea "real" a la hora de jugar (simular) nuestras partidas (encuentros) puede resultar un poco "soso". Nosotros hemos resuelto la cuestión de varias formas según cada escenario en concreto. En algunos, la mayoría, lo hemos dejado tal cual viene y en los menos, sobre todo en los que hay mucha concentración de fuego y muchas piezas pesadas hemos utilizado dos opciones:

Una, reducir el número de misiones de fuego; las de artillería media o ligera en un tercio (si hay tres pues dos) y las de artillería pesada a la mitad (si hay dos, una)

Y, dos, reducir el calibre de las piezas a su inmediato inferior y dejar el mismo número de misiones. Así, una pieza de 150 se convierte en una de 105 y ésta, en una de 75mm (por poner un ejemplo de calibres alemanes).

El nivel de la tropa es fácilmente convertible; simplemente comentar que ese "nivel" no es absoluto para las mismas tropas durante el mismo periodo y más que reflejar el entrenamiento/moral del ejército al que pertenecen, reflejan la situación en que se encontraban en ese combate en concreto.: si estaban

agotadas, descoordinados, motivadas... así puedes encontrar tropas británicas en Noruega inexpertas, pero fogueadas en Francia o fogueadas para el combate en Creta pero inexpertas para el mando...

Con respecto al croquis de juego (y siempre teniendo en cuenta que estamos hablando de convertir los escenarios a escala 1:1) lo aplicamos siempre tal cual viene en el libro. Consideramos la mesa estándar de juego con una medida de 1,80 x 1,40 y para esa medida están diseñados la mayoría de los escenarios... pero nosotros los hemos jugado en mesas de 1,80 x 1,20 y de otras medidas sin ningún problema.

La escala de juego es la de 20mm y en algunos escenarios muy grandes (Arrás o Mokra p.ej) 10mm. No hemos puesto 15mm por que ha efectos de juego y reglamentos de la SGM es practicamente lo mismo y funcionan igual sin necesidad de variar las medidas...Nuestro "ejércitos" son todos de la escala 1/72 y jugamos a reglamentos como BlitzKrieg Commander o FOW sin ningún tipo de problema y sin necesidad practicamente de realizar ningún ajuste.

En todo caso, nosotros os damos el contexto histórico del combate, el croquis de juego y las reglas especiales que inciden sobre las condiciones especiales del combates... todo lo demás queda a vuestro juicio y criterio.

Podeis comentarnos vuestras dudas o sugerencias en estos dos correos:

informacion.www@gmail.com
ethiope@gmail.com
www.warmodelling.com



NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

JUNTO A ESTE NÚMERO DE TIMES OF WAR OS REGALAMOS UNO DE LOS ESCENARIOS DE WWI LA BLITZKRIEG

(Aquí os mostramos las reglas y listas de ejército para Flames of War)

Todas las unidades son confident veteran excepto las indicadas.

El soporte aéreo es gratuito o como mínimo prioritario al coste de limitado.

Pellenghar era un experto oficial que venía del arma de artillería; el uso que hizo de la misma durante los combates en Noruega fue según sus mandos "excepcional". Proponemos dotarlo de alguna característica especial como "personaje" en este escenario, p.ej. un mayor control del fuego de artillería si la dirige el mismo o la posibilidad de concentrar el fuego de morteros y piezas de artillería de su Kampfgruppe funcionando como una única batería. O, cualquier otra posibilidad que se le ocurra a los jugadores.

Despliegue y entrada de refuerzos

Según escenario original.

En el escenario original hay una compañía de infantería noruega que se considera siempre en órdenes. Corresponde a las tropas de Dragones noruegas, que tenían un mayor grado de entrenamiento/moral

que las regulares. Para premiar su especial habilidad para el combate en zona de montaña, en FOW las elevamos de moral. Las tropas noruegas estaban agotadas tras días de continua lucha contra unos experimentados alemanes que siempre llevaron la iniciativa en los combates.

La misión aérea alemana puede resultar excesiva para un reglamento en escala 1:1. Aconsejamos reducirla a un solo aparato o bien, bajar la potencia de fuego, quizás sustituyendo los HE111 por dos JU87. En todo caso queda a discreción de los jugadores.

Duración y características del terreno

En la partida de prueba se dejó la duración igual. Como se juega un escenario histórico y no a puntos se puede reducir o aumentar el número de turnos según veamos descompensado el escenario para uno u otro contendiente.

En el escenario se dan las características del terreno para que puedas adaptarlas sin problema al reglamento de Flames of War.

Orden de batalla

KampfGruppe Pellenghar

- 1x Command HQ (Pellenghar) + FO (1x 105mm) ambos fearless veteran
- 1x Panzer Platoon: 1x Panzer I + 1x Panzer II
- 1x Gerbisjager Platoon (Fearless veteran) :4 squads + 1x section Mmg + light mortar squad + FO (1x 75mm)
- 1x InfanterieKompanie
- 1x Company HQ
- 2x Infantry platoons (4 squads) + light mortar squad
- 1x Mmg platoon (1 section)
- 1x Mortar platoon (1 section)
- Refuerzos
- 1x Sdkfz 231
- 1x Mmg platoon (2 sections) + sidecar
- 1x infantry platoon(2 squads) + motos o sidecar



Fuerzas Noruegas. Reluctand Trained

- 1x Command HQ
- 1x Mortar Platoon (1 squad)
- 1x Mmg Platoon (1 squad)
- 2x Infantry platoon (4 squads)
- 1x infantry Platoon (4 squads) confident trained (corresponde a la tropas del 2º de dragones)

Fuerzas Británicas. Confident Trained

- 1x Command HQ + 1x ATR platoon (1 squad) +coche staff
- 1x Mmg platoon (1 squad) + 1x 25 mm AT(solo munición perforante, no HE) . Camión de transporte.
- 2x Infantry platoon (4 squads) + Light mortar squad

Cazadores de Tigres

El heroe de la Union Sovietica teniente Oskin y el combate de Ogladow.

La guerra acorazada en el Frente Este

Desde el comienzo de los combates en el frente oriental la supremacía tecnológica del arma acorazada fluctuó de un bando a otro según los nuevos vehículos blindados que entraban en liza. La superioridad técnica y tecnológica de los primeros modelos de T-34/76 y las distintas series de KV's, se vio contrarrestada ya entrado el año 42 con la llegada del formidable Tiger I, seguido para la ofensiva de Kursk del Panther y el cazacarros Elefant. La aparición de estos nuevos y poderosos medios motivó la rápida entrada en servicio del potente SU-152, que si bien era un buen cazacarros no compensó el desequilibrio creado por los últimos diseños alemanes.

Para contrarrestar la prevalencia alemana los soviéticos diseñan un nuevo carro pesado (el Iosef Stalin) y decidieron rearmar el T-34 con un cañón más potente, eligiendo el fiable Zis-s-53 de 85mm. Los primeros ejemplares de T-34/85 llegan a las unidades a comienzos de 1944, si bien se mantuvieron en segunda línea, reservando su estreno en masa para la siguiente ofensiva de verano, Bragation. Durante la subsiguiente campaña los nuevos T-34/85 se iban a mostrar como unos temibles rivales para los carros alemanes.

En el transcurso de Bragation los nuevos T-34/85 encabezaron los asaltos soviéticos, alcanzando las vanguardias blindadas el Vístula a principios de agosto. Allí, la ofensiva se ralentizó, Varsovia se alzaba como bastión inexpugnable y los soviéticos se limitaron a establecer precarias cabezas de puente en la orilla occidental del gran río, al sur y al norte de la capital polaca. En una de éstas pequeñas cabezas de puente el 6º Cuerpo Blindado de Guardias (3º Ejército Acorazado de la Guardia) se disponía a resistir la esperada contraofensiva alemana. Ante los nuevos medios blindados soviéticos los alemanes iban a lanzar su última arma, el carro más poderoso de la Segunda Guerra Mundial, el nuevo Tiger II (posteriormente llamado KonigsTiger).

El combate de Ogladow

Anclada su retaguardia en el Vístula, el 6º de Guardias defendió un semicírculo con sus escasos carros restantes en la llamada cabeza de puente de Sandomierz. Tras dos meses de combates sin pausa, el Cuerpo únicamente disponía de 29 T-34/76 y 14

T-34/85, menos de la cuarta parte de su fuerza nominal. La retaguardia se mantuvo con elementos del 289º de fusileros y esperando el inminente contraataque alemán se enviaron como refuerzo 11 JS-2 del 71º Regimiento de Guardias.

Para el ataque los alemanes iban a disponer del 501st sPzAbt (batallón de carros pesados), con cuarenta Tiger II en sus filas. La operación iba a suponer el estreno operativo del nuevo supercarro, en el cual se tenían puestas grandes esperanzas. El batallón llegó a Polonia el 9 de agosto, y el comienzo no pudo ser peor; los carros, ensamblados a toda prisa y no suficientemente probados, sufrieron numerosas averías mecánicas en el primer trayecto que realizaron. Diez carros quedaron averiados en los tres primeros kilómetros que recorrieron tras desembarcar del tren. Tras las pertinentes reparaciones y puesta a punto de los carros supervivientes el batallón estaba listo para el combate.

Acompañando a los carros marcharon panzergranaderos de la 16 PzDivision. Su objetivo: romper las defensas soviéticas entre los pueblos de Ogladow y Staszów. Frente a ellos se encontraban los carros de la 53ª Brigada, menos de 20 T-34. El comandante de la Brigada ordenó dispersar y enmascarar los vehículos, evitando la observación y el fuego enemigos.



Carros rusos tras un campo de trigo

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Los carros tenían el apoyo de los tankodesantniki de la 22 Brigada de Guardias, auténticos ojos y oídos de los carristas. En la madrugada del 12 de agosto los centinelas soviéticos distinguieron el ruido de cadenas y motores de carros, el ataque era inminente.

El Teniente Oskin

A las siete de la mañana los 11 Tiger II restantes del 501 Batallón emprendieron la marcha, acompañados por unos pocos semiorugas Sdkfz. Con la bruma matinal los carros soviéticos escapaban de la observación enemiga, la barrera artillera alemana cayó en vacío, y los Junkers de reconocimiento no lograron detectar a los carros soviéticos. El teniente Aleksander Petrovich Oskin había enmascarado su T-34/85 en medio de un trigal, disimulando su silueta con empaques de paja. La tripulación de Oskin y los tanks veían aproximarse una columna con tres carros enemigos; en principio parecían Panther. Oskin recordaba la alerta dada por el servicio de inteligencia del Frente Ucraniano sobre un nuevo superblindado alemán. Ante la posibilidad de que esos carros fuesen del nuevo tipo Oskin dispuso de algunos proyectiles subcalibrados de alta velocidad (APCR) BR-365P, que en esas circunstancias le iban a ser de gran utilidad.

Oskin, sin que sus enemigos se percatasen, dejó pasar a los carros enemigos, hasta que, situado a menos de 300 metros, abrió fuego por el flanco al carro situado en segundo lugar. Al no advertir daños aparentes dispara dos proyectiles subcalibrados más, hasta que empiezan a salir llamas del carro. Los otros dos Tigers no han localizado a su enemigo. Las tripulaciones permanecen encerradas en sus vehículos y no distinguen el origen de los disparos. El carro de Oskin abre fuego al Tiger de cabeza. Aunque impacta tres veces el grueso blindaje frontal rechaza los proyectiles. Sin embargo el cuarto consigue penetrar en el anillo de la torre provocando el incendio de la munición almacenada en su interior, matando a sus tripulantes. En ese momento el carro de Oskin es descubierto por el último Tiger operativo, el cual empieza a girar la torre para abrir fuego. Detonando las cargas fumígenas de dotación, Oskin abandona su posición y consigue encontrar el lateral a su enemigo: ¡fuego! En un minuto ha conseguido otros tres impactos, consumiendo toda su munición subcalibrada e inutilizando al único Tiger superviviente. Los carristas alemanes que no están muertos o heridos (4 de 15) abandonan el combate ante la proximidad de la infantería soviética de acompañamiento.



KonigsTiger alemán

El resto de carros del batallón caen en emboscadas similares en torno a las cotas 247 y 272; y reciben el contraataque de los carros pesados JS-2. Los combates continúan al día siguiente, reivindicando una tripulación de JS-2 (teniente Belyakov) la destrucción de otros tres Tigers II. Al caer la noche del día 13 los alemanes abandonan el campo de batalla, dejando al menos 6 Konigstiger (aunque los soviéticos reclaman 12) y otros tantos PzIV en poder de sus enemigos; por su parte los soviéticos no admiten haber perdido ningún carro durante los dos días de enfrentamientos.

Al principio de los combates los carristas soviéticos habían identificado a los Konigstiger como Panthers; sin embargo al tratar de recuperar los restos de la batalla encontraron a los nuevos vehículos, que pronto identificarían como un modelo mejorado de carro pesado Tiger. Tres de ellos son capturados casi intactos, uno de ellos se conserva hoy en día en el Museo del Ejército en Moscú. Aunque el debut operacional del nuevo Tiger había sido un fracaso no será esa la tónica habitual de los enfrentamientos contra el nuevo carro de 70 toneladas. Ningún arma contracarro del arsenal soviético tenía capacidad para penetrar su blindaje frontal, ni siquiera el nuevo SU-100 con su cañón naval. Aunque la propaganda soviética decía:

"Tenemos mejores cañones, mejor maniobrabilidad y mejor movimiento campo a través".

El comandante del 501 fue destituido y el batallón, muy desgastado, se retiró a Alemania en noviembre, siendo renombrado como 424. El número 501 se utilizó para denominar a partir de ese momento al antiguo 101º SS sPzAbt, el batallón del famoso as de Tiger Wittman.

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Autor | Gral.Invierno



El estreno del KönigsTiger

Escenario para Flames of War

Polonia, cerca de enemigo Ogledow, 13 de agosto de 1944. Tras pasar la noche despiertos esperando el ataque enemigo el teniente Oskin y su tripulación descubren una columna de unos carros desconocidos en el frente. Enmascarados en un trigal dejan pasar el primer carro. A menos de 300 metros, Merkhaidarov, el tirador, abre fuego.

Se utilizan las listas de ejercito proporcionadas en el Festung Europa.

Tablero de juego

El escenario se juega en una mesa de dimensiones mínimas 1,80x1,20 cm,s.

Despliegue

Todos los carros soviéticos despliegan según la regla Ambush. El resto de unidades se colocan sobre el tablero en posiciones preparadas, según el mapa. Las unidades alemanas entran en juego por la zona indicada en el mapa. La compañía de Carros Pesados de la Guardia entra en juego según la regla de reservas.

Condiciones de victoria

Consigue la victoria el jugador alemán si consigue mantener el objetivo situado en Staszow en su poder según las condiciones habituales de victoria de FoW. La partida tiene una duración de 8 turnos, comenzando el jugador alemán.

Reglas especiales

La tripulación de Oskin se comportó extraordinariamente; para reflejar su alta profesionalidad el carro de Oskin (que es un warrior) tiene las siguientes reglas especiales

- **Héroe de la Unión Soviética:** la tripulación del carro de Oskin es Fearless Veteran.

- **Soldado de Primera Merkhaidarov:** tanto el tirador como el cargador dieron lo mejor de sí en el combate de Ogledow, siendo capaces de mantener una alta tasa de disparo, fallando escasos tiros. El T-34/85 de Oskin dispone de ROF 3,

- **Proyectiles BR-365P:** Oskin eligió con suma precisión como administrar sus escasos proyectiles subcalibrados. Suma 1 a su valor AT en el primer impacto que consiga a un carro Tiger II.

- **Trigales:** se consideran terreno concealed, los carros alemanes no pueden entrar en ellos.

- **Escasa fiabilidad de los Tiger II:** más de la mitad de los Tiger II no pudieron entrar en combate por fallos mecánicos. Cada vez que un Tiger II mueva fuera de un camino deberá pasar un chequeo bogged down.

- **Sorpresa:** Los PanzerGrenadier no pueden desmontar hasta que una unidad soviética dispare.

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



**Elementos del 501 sPzAbt, 2 Panzer Regiment
y del 64 Panzer-Grenadier Regiment
Panzer Kompanie (Confident Veteran)**

- HQ 1x Königstiger
- 1 x Panzer Platoon, 4 PzIVH
- 2 x Heavy Panzer Platoon, a 2 Königstiger
- 1 x Armoured PzGrenadier Platoon, tres squads con Panzerfaust

Guards Tankovy Batalon (Fearless Trained)

- HQ 1x T-34/85
- 2x Tankovy Company, cada una con 4x T-34/76 y 4x T-34/85
- 1x Tank rider Company, a dos platoons
- 1x Guards Heavy Company, con 4 JS-2
- Warrior Lt Oskin, 1 T-34/85

odos los carros llevan un equipo de tankode-santniki y cúpulas



Armas ferroviarias

Apoyo de armas pesadas transportadas y empleadas desde las vías de tren

Las armas ferroviarias fueron muy atractivas para un ejército continental a principios del siglo XX ya que permitían que las armas de apoyo pesado se moviesen rápidamente a lo largo del país en caso necesario. Durante la Primera Guerra Mundial se pudo ver el primer uso a gran escala de este tipo de armas. Tras terminar la guerra hubo diversas opiniones acerca del uso que se le podía dar al nuevo arma, como la protección de costas. Los cañones estarían estacionados en dársenas cerca de las costas y en caso de ataque, sería cuestión de horas desplazar cada uno de ellos a las posiciones correspondientes.

Los cañones solían ser de dos tipos: los que tenían el cañón instalado en una estructura pivotante de forma que podían disparar a cualquier dirección relativa a la vía donde estaba situado el vagón y los que podían montarse rápidamente pero adolecían de un ángulo de disparo muy restringido, dependiendo de la situación del cuerpo del vehículo. El primer tipo necesitaba estabilizadores para resistir el retroceso al disparar los proyectiles. El segundo tipo requería una vía curva que permitiese al cañón disponer de varios ángulos de disparo distintos, ya que éste dependía de la posición del chasis y su orientación. Ambos sistemas precisaban de una preparación especial, sobre todo el segundo modelo, que necesitaba una vía exclusiva para poder encararse a distintos objetivos.

Uno de los argumentos más extendidos en contra de este tipo de armas fue el hecho de que utilizaban

vías para desplazarse, que eran especialmente vulnerables a los ataques aéreos. Si bien es cierto, hay que reconocer que las vías pueden repararse rápidamente. Pero no sólo podía suponer un problema la reparación de las vías, también la fuerza defensiva necesaria para protegerlo. Durante el asedio a Sebastopol se utilizó un K5, el "Dora", que necesitó varias unidades de artillería aérea para su autodefensa, además de unidades de centinelas para su protección en tierra.

Las armas ferroviarias alemanas podrían dividirse en dos tipos, las que fueron el resultado del desarrollo a largo plazo y las que apresuradamente se diseñaron como resultado de los llamados Sofort-Programm (programa de choque), iniciados en 1936 con el objeto de proporcionar una considerable fuerza ferroviaria para el verano de 1939. Si bien cabe destacar un modelo que no se corresponde a ninguno de estos tipos, el 80cm K (E) Gustav Gerät. Se desarrolló al margen de los programas de choque por la compañía Krupp.

El programa a largo plazo se caracterizaba principalmente por la lentitud del desarrollo de las armas de bombardeo de muy largo alcance. Los programas de choque se iniciaron cuando se hizo evidente que el desarrollo a largo plazo no iba lo suficientemente rápido. Los resultados de este programa fueron la utilización de chasis modificados de la Primera Guerra Mundial sobre los que se instalaban antiguos cañones navales.



Leopold cerca de Anzio

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

La mayoría de las armas ferroviarias fueron diseñadas por Krupp, si bien hubo otras empresas que diseñaron algunos modelos, como Rheinmetall-Borsig, aunque nunca fueron aceptados.



Serie Krupp k5

El Krupp K5 era un cañón pesado instalado en un vagón ferroviario usado por el ejército alemán durante la Segunda Guerra Mundial.

Generalmente la serie Krupp K5 disponía de un cañón de gran longitud y alto calibre, de ánima lisa (muy imprecisos), montado sobre una caja de metal. Esta estructura estaba incorporada sobre un par de bogies de 12 ruedas diseñados para adaptarse a los raíles alemanes de uso comercial y militar.

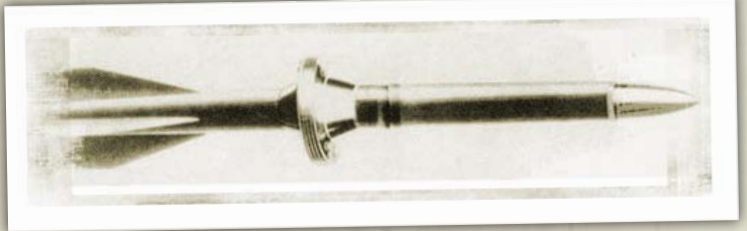
Historia

El K5 fue el resultado de un programa lanzado en la década de los años 30 para desarrollar cañones instalados sobre vagones para apoyar a la Wehrmacht durante sus ataques. El desarrollo del K5 comenzó en 1934. El primer prototipo entró en servicio en 1936 para testear su funcionamiento.

Se llegaron a producir cerca de 30 cañones que comenzaron a entrar en servicio durante la Invasión de Francia, aunque al principio éstos tuvieron problemas con el tubo del cañón y sufrieron varias rectificaciones. Se utilizaron hasta el final de la guerra bajo el nombre de

K5 Tiefzug 7mm. Tres de ellos se instalaron en la costa del Canal Inglés para tomar como objetivo los barcos británicos del canal e incluso la propia costa inglesa.

A finales de la Guerra se logró desarrollar una variante del K5 que era capaz de disparar cohetes y proyectiles de largo alcance. Esta implementación se consiguió con éxito en los K5Vz. Hubo otros experimentos, como el K5 Glatt, con un tubo liso de 31mm, que lanzaba proyectiles como el Peenemünder Pfeilgeschob o el "obus flecha".



Hubo diversos planes para modificar o crear nuevos modelos del K5, aunque nunca llegaron a producirse. Uno de los más interesantes se basaba en la idea de la autonomía del K5. En caso de que el convoy no pudiese desplazarse por las vías se utilizarían 4 chasis de Tiger II, sobre los que se instalaría el cañón. El proyecto no pudo llevarse a cabo debido a la capitulación de Alemania. La serie K5 cabe destacar por su continuo proceso de pruebas y revisiones. Estaban sometidos a un ensayo constante para buscar la mayor eficacia y precisión.

Krupp K5 instalado sobre Panzerkampfwagen VI Ausf. B



La estructura principal del K5 estaba instalada sobre 4 chasis de Panzerkampfwagen VI Ausf. B (Königstiger), colocados en dos pares tanto en la parte delantera como la posterior.

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



poderosas grúas y de un atracador mecánico para la introducción de proyectiles en la recámara. La cadencia de disparo era aproximadamente de 4 disparos a la hora, ya que se necesitaba una preparación muy exhaustiva de cada proyectil. Su dotación estaba formada por 1500 personas entre técnicos de mantenimiento, artilleros y personal de defensa. Este grupo se denominó Unidad de Artillería Pesada 672. Además de este personal, durante el asedio de Sebastopol, estaba protegido por varias unidades de artillería antiaérea.

La 1ª ocasión en que se planteó que "DORA" entrase en servicio fue durante la invasión alemana de Francia en 1940. Sin embargo, no fue posible ya que "DORA" aún se hallaba en los talleres de KRUPP en Essen (Alemania).

La 2ª ocasión, en 1941, durante la planificación de la "Operación Félix" o toma del Peñón de Gibraltar en el Mediterráneo. Esta vez "DORA" debía viajar por tierra, atravesando España, la cual era neutral, y el General Franco no autorizó dicho viaje, desapareciendo otra oportunidad para "DORA".

La 3ª ocasión fue durante la invasión de Rusia por parte del ejército alemán durante la "Operación Barbarroja". Pero el avance fue arrollador, no dando tiempo material a "DORA" para arribar y reforzar el ataque alemán hasta que los germanos llegaron a Sebastopol en la Península de Crimea. Por fin llegó la ocasión tan esperada para "DORA".

A pesar del gran poder de destrucción de "Dora", no satisfizo las necesidades para las que había sido diseñado. Durante su vida sólo disparó 300 proyectiles, tanto en Sebastopol, como en Leningrado y durante la fase de pruebas. Como curiosidad, uno de los disparos realizados en Sebastopol logró destruir un polvorín ruso enterrado a 17 metros bajo tierra. Finalmente el cañón fue enviado a Alemania en 1945

Krupp K5 Leopold

K5 "famosos"

El "**Dora**" fue el mayor K5 construido y utilizado durante la guerra. Su papel más importante fue durante el asedio a Sebastopol en la campaña de Crimea bajo las órdenes de Enrich Von Manstein, que junto a más de 1200 piezas de artillería y el mortero pesado "Thor", bombardeo sin descanso la ciudad.

Fue diseñado antes del comienzo de la II Guerra Mundial para atacar La Línea Maginot (Francia) cuando llegara el momento. Fue construido por KRUPP en los Talleres de Essen (Alemania), iniciándose la fabricación en 1937. Inicialmente se le denominó "SCHWERER GUSTAV" y fue finalmente rebautizado como "DORA". Este K5 pesaba 1350 toneladas, su calibre era de 800mm con un alcance de 50km. La munición utilizada podía pesar 5000kg (munición explosiva) o 7100 kg (perforantes de hormigón).

Para el manejo de la munición, "DORA" necesitaba la ayuda de



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

para una revisión completa, sin embargo, no volvió a emplearse nunca más debido a que las piezas que lo formaban estaban dispersas por Europa central en los distintos vagones que las transportaban y que eran constantemente atacados por la aviación aliada. Muchas piezas fueron destruidas, para asombro de los aliados, por la propia dotación alemana.

“Anzio Annie” y **“Anzio Express”** eran los nombres por los que los aliados conocían un par de K5 que bombardearon la ciudad de Anzio durante la Segunda Guerra Mundial. Los alemanes los denominaban **“Leopold”** y **“Robert”** respectivamente. Pesaban cerca de 230 toneladas, con un alcance de 62km, cuyos proyectiles pesaban 255 kilos. Causaron estragos durante 1944 en Anzio, donde vigilaban la estación ferroviarias de la ciudad desde una colina cercana.

Los cañones fueron descubiertos en una vía cerca de Civitavecchia, el 7 de Junio de 1944, poco después de que los aliados entrasen en Roma. “Robert” había sido parcialmente destruido por la propia dotación antes de rendirlo y el Leopold sufría algunos desperfectos. Ambos cañones fueron enviados por mar a Maryland, donde se creó una réplica de un K5 a partir de los restos de Robert y Leopold. Actualmente se puede ver la réplica en el Museo United States Army Ordnance en Aberdeen. También existe otro cañón en la batería Todt, al norte de Francia.

Proyectiles

La munición de los K5 era transportada dividida en varias partes: el proyectil con la espoleta, tres cargas separadas en bolsas de tela y una carga más potente en un recipiente de latón. Las cargas estaban hechas de un núcleo que iniciaba la siguiente carga,

rodeado de propelente. Estas cargas se llamaban Vorkartusche (pre-carga). Las más grandes, la 1 y la 2, contenían 50 kg de propelente. La pequeña, la número 3, contenía sólo 21kg.

Los K5 disparaban varios tipos de munición, determinados por el tubo del cañón, pero también debido a que algunos tipos fueron utilizados para practicar y calibrar los cañones.

Los proyectiles originalmente estaban pintados de Feldgrau con varias letras indicando el tipo de espoleta, proyectil y su anchura. En las fotografías de la época aparecen letras en negro y blanco. Las letras entre las costillas eran blancas; el resto parece que era negro.

Camuflaje

Los primeros cuatro cañones estaba pintados completamente de gris tras salir de las fábricas en 1937. Los pintaron de camuflaje mientras estuvieron en la fase de pruebas. Los dos tonos más utilizados desde 1935 a 1939 consistían en 2/3 de gris oscuro y 1/3 de marrón, aplicando bandas verticales onduladas. Cuando los K5 se entregaron a las tropas se volvieron a pintar de gris oscuro. Fueron enviados a Francia y a Rusia con este camuflaje. Durante el invierno de Rusia se pintó con un lavado de blanco la estructura del K5. El AfrikaKorps usó amarillo desierto oscuro en 1942, con tres esquemas de camuflaje distintos. El marrón oscuro y el verde pudieron ser añadidos según los tonos del terreno donde se encontraba, ya fuese mediante bandas onduladas o moteados. Las letras e insignias se dejaban como parches del color original, de forma que quedaban con el fondo gris oscuro de fábrica.



FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Autor | nasdrovia



LCVP

Autor: Nasdrovia

Cómo pintar una lancha de desembarco americana LCVP

En el siguiente capítulo vamos a contaros cómo montar una lancha de desembarco americana modelo LCVP. Para ello hemos utilizado una maqueta de Airfix escala 1/72 que podéis encontrar en tiendas de modelismo o en páginas on-line dedicadas al maquetismo. La escala es algo grande para Flames of War, pero ideal para representar la acción de desembarco.

Lo primero que deberemos hacer es montar la lancha, aunque en las instrucciones viene indicada una dificultad media, lo cierto es que la maqueta esta compuesta de bastantes piezas muy pequeñas, cuya colocación y despiece se hace complicado.

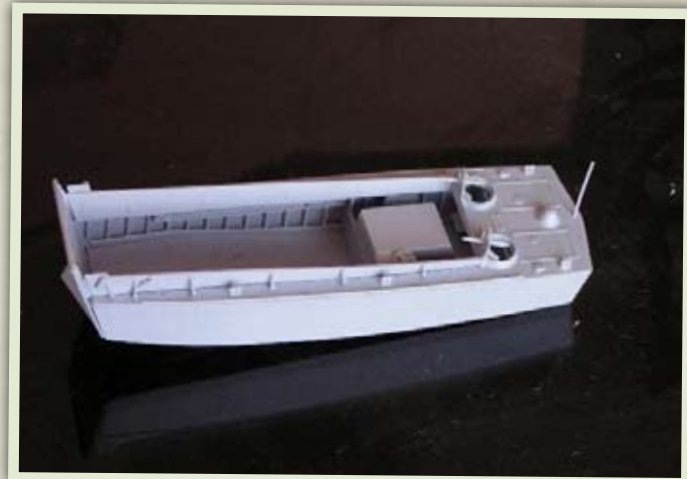
Es muy importante lijar todas las rebabas antes de empezar a pintar; limpiaremos todas las piezas, bien con una pequeña lima, bien pasando la cuchilla de un cutter a contrapelo.



Una vez montado todo, lo primero que haremos es darle una capa de sellado, con una resina tipo "putty", lo que hará más poroso el plástico, y la pintura se fijará mejor. A continuación imprimaremos en negro.

Posteriormente empezaremos con el pintado propiamente dicho. El primer paso será aplicar los colores base, en este caso un gris alemán y un granate para la línea de flotación.

Más adelante aplicamos pincel seco a ambas superficies rebajando el tono de los colores anteriores.



Uniremos todas las partes siguiendo las instrucciones y para su fijación utilizamos un pegamento líquido especial para plásticos.

FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

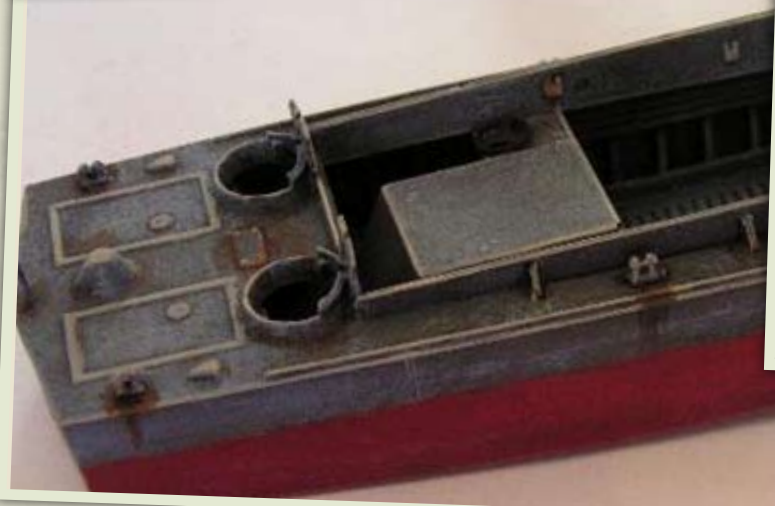
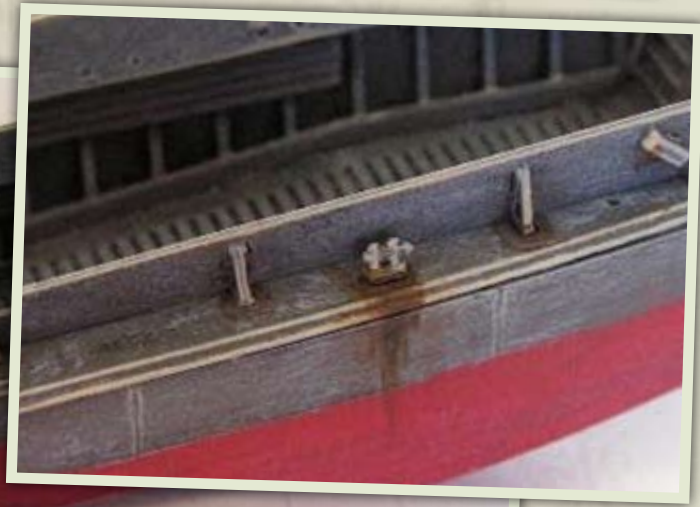
Por último perfilaremos con un gris muy claro todos los bordes y aristas de la embarcación.

Con todo esto conseguimos un efecto sencillo pero con relieve de las partes mas prominentes del bote.

Seguidamente utilizaremos tinta marrón para simular las manchas de óxido que se desprende de las cornamuzas.

Estos pequeños detalles son los que le darán más realismo a la maqueta, ya que la mera aplicación de color hace que esta no tenga una imagen de "usada"

Finalmente aplicaremos pigmentos gris claro y marrón en diferentes rincones, para simular óxido viejo y suciedad acumulada; con lo que el efecto final será bastante realista.





Stalingrado

La tumba de la Wehrmacht

Stalingrado, hoy llamada Volgogrado, es una apacible ciudad situada en las riberas del río Volga. Una pequeña colina domina la ciudad, el Mamayev Kurgan, sobre la que se alza una enorme estatua conmemorativa, la Estatua de la Victoria, la más grande del mundo.

Allí, en la pequeña cima se libraron algunos de los combates más sangrientos de la Segunda Guerra Mundial, en una batalla fiera, desesperada y brutal en unas condiciones inhumanas. La Batalla de Stalingrado fue un punto de inflexión en el desarrollo de la guerra en el frente este. En aquella ciudad fueron cercados y aniquilados el VI Ejército y el 4º Ejército blindado, así como numerosas unidades rumanas, italianas y húngaras. Tras el brusco frenazo del avance alemán a las afueras de Moscú y el fracaso en la toma de los pozos petrolíferos de Bakú, la derrota de los ejércitos el Führer en Stalingrado supusieron un golpe que hizo desmoronarse el frente en el sur de Rusia.

La estrategia

En 1941, el año anterior, el avance alemán sobre Rusia se había frenado a las puertas de Moscú. La Wehrmacht, exhausta había sido rechazada por un reorganizado ejército soviético, y los cuerpos de ejércitos norte y central no podían avanzar más. Con la llegada del nuevo año de 1942 Hitler decidió renovar la embestida contra la Unión Soviética, puesto que sabía que no podía detenerse ni un momento para poder acabar con el gigante ruso.

Los ejércitos del sur eran los que se encontraban en mejores circunstancias, durante toda la guerra habían avanzado sin serios contratiempos, ganando grandes territorios bajas de consideración. El punto de mira se situó en los yacimientos petrolíferos de Bakú, a orillas del lejano Mar Caspio, lugar de donde el ejército rojo extraía gran parte de su combustible. La captura de dichos yacimientos, a cargo del IV ejército blindado, supondría un duro golpe a los suministros de combustible de la Unión Soviética. Mientras el IV ejército avanzaba hacia Bakú, el VI ejército haría lo propio hacia la ciudad de Stalingrado, la ciudad que llevaba el nombre del mayor enemigo de Hitler.

Comienza la batalla

El 23 de agosto de 1941 el cielo pareció oscurecerse. Las dotaciones de las improvisadas baterías antiaéreas situadas sobre los tejados observaron asombradas como una enorme bandada de aviones alemanes se aproximaba la ciudad. Fue un ataque brutal, un bombardeo de saturación nunca visto hasta entonces. Cuando los bombarderos hubieron descargado las cientos de toneladas de bombas que alojaban la ciudad modelo de Stalingrado había sido destruida prácticamente por completo. Sus amplias avenidas se habían convertido en un grotesco paisaje lunar, las casas comunales habían sido destruidas, elevándose tan sólo trozos de sus muros como frágiles esqueletos. El ayuntamiento, la biblioteca, las fábricas... todo había sufrido el embate de las detonaciones. Oscuras nubes de humo negro se re-

torcían sobre los esqueletos de la ciudad, grandes cantidades de petróleo se habían derramado sobre el Volga y ardían en su superficie.

El general Von Paulus ordenó el avance sobre la destrozada urbe Stalingrado. El bombardeo, cuyo objetivo había sido el de acabar con los defensores había transformado la ciudad en un escenario idóneo para la defensa. Cada cráter, cada muro derruido, y cada montaña de escombros podrían convertirse en una trampa mortal.

En estas fechas el ejército alemán tenía una clara superioridad numérica sobre el soviético.

El día 12 de septiembre la 295ª, la 76ª y la 71ª fueron lanzadas contra Stalingrado con el objetivo de tomar el Mamayev Kurgan, la Estación Central y ellos embarcaderos. Así comenzaron los combates en las calles de la ciudad. Se encontraron con obstinados defensores que no tenían alternativa a morir luchando, y avanzaron lentamente hasta cumplir parcialmente sus objetivos. Los continuos contraataques soviéticos, en oleadas de hombres, hicieron que la Estación Central cambiase tres veces de manos en menos de horas.

El mismo día Alexander Lopatin fue relevado deshonrosamente y sustituido por Chuikov, un hombre enérgico, que tenía la suficiente energía y determinación para que Stalingrado no cayese en manos germanas.

Para el día 14 de septiembre los alemanes habían avanzado casi hasta la orilla del Volga. El sur y el centro de la ciudad estaban en manos alemanas. En el centro sólo resistía una estrecha franja de tierra



Elementos de la wehrmacht entre las ruinas

junto a los embarcaderos defendida con sangre y acero por los soldados del ejército rojo. Los embarcaderos eran un punto fundamental para la victoria de cualquiera de los dos bandos, puesto que si los soviéticos los perdían se encontrarían si una zona donde transportar soldados a Stalingrado desde el otro lado del Volga.

La situación era muy complicada para los mandos rusos, estaban al borde de perder los embarcaderos, y con ellos las posibilidades de tomar la ciudad. Por suerte, el día 14 llegó a Stalingrado la reputada 13ª División de Guardias, los hombres de Rodimstev, formada por 10.000 soldados. Durante la noche cruzaron a bordo de lanchas, gabarras, cañoneras, embarcaciones de pesca e incluso algunas a remo, lanzando un fuerte contraataque contra los alema-



nes que dominaban los altos sobre la orilla del Volga. Tras consolidar su posición, esperaron a la llegada de la segunda oleada de guardias, junto con la cual renovaron sus ataques contra los aturridos alemanes hasta llegar a la Estación Central. Durante las 24 primeras horas, murieron el 30% de los soldados de la división y sólo 320 de los 10.000 iniciales salieron con vida de Stalingrado.

Los guardias continuaron avanzando hasta la ladera del Mamayev Kurgan, donde un grupo de desesperados defensores estaba a punto de sucumbir ante los soldados de la Wehrmacht, que habían tomado la cima e izado la bandera nazi.

Durante los siguientes días los combates se convirtieron en una secuencia caótica de escaramuzas, asaltos frontales y bombardeos de la aviación. El General Von Paulus, que tenía en mente tomar la ciudad en poco tiempo comenzaba a impacientarse ya que la encarnizada resistencia rusa y los refuerzos que recibía el enemigo por el Volga le impedían cumplir sus objetivos. No obstante en Berlín se anunció que Stalingrado había sido tomada, noticia que distaba mucho de la realidad.

El polvo lo cubría todo. Trozos e mampostería volaban en todas direcciones, nubes de humo envenenaban el ambiente y grandes incendios abrasaban los edificios semiderruidos. En las noches de la tercera semana de septiembre comenzó a helar. La tumba se había abierto.

Rattenkrieg

El mismo mes de septiembre se hizo patente la imposibilidad de tomar Stalingrado rápidamente. Para desesperación del Alto Mando alemán, que consideraba la lucha urbana una aberración del arte de la guerra, Stalingrado no cayó tan pronto como esperaban. Los soviéticos se diseminaban por multitud de edificios semiderruidos, armados con ametralladoras, subfusiles, granadas y rifles antitanque, respondiendo con mortales cortinas de fuego y plomo cualquier ofensiva alemana y encauzándolas hacia calles en las que los cañones antitanque aguardaban ocultos entre las ruinas.

El soldado alemán, que odiaba la lucha urbana tanto como sus mandos no tardó en llegar a la desesperación. La lucha calle por calle y casa por casa era un retroceso del modus operandi bélico hasta la I Guerra Mundial, muy parecido a la horrible guerra de trincheras. El combate a tan corta distancia era



Posición de las fuerzas alemanas

desmoralizador. El no saber si la retaguardia estaba segura, si se recibirían suministros o si la casa de al lado estaba ocupada por un grupo de enemigos que lanzarían una lluvia de granadas en cuanto se asomase la cabeza destruían la moral de los combatientes. La llegada del frío y la escasez de ropa adecuada para el invierno (sobre todo en el bando alemán) forzó a los soldados a tomar mayores cantidades de alcohol para afrontar las gélidas noches. Los soldados alemanes intercambiaban prendas del uniforme con los civiles que vivían entre las ruinas a cambio de brebajes alcohólicos. En el bando soviético, el alcohol industrial e incluso el anticongelante fueron bebidos tras pasar por el filtro de carbón activado de las máscaras de gas. La ingestión de estos líquidos tuvo nefastas consecuencias, aunque la mayoría de los combatientes se recuperaron debido a su juventud, muchos soldados se quedaron con graves secuelas y los que abusaron demasiado de ellos perdieron la vista.

El 27 de septiembre una gran ofensiva alemana hizo temblar la ciudad. Una nube de Stukas invadió los cielos de Stalingrado y se lanzó aullando en picado. Dos divisiones blindadas y cinco de infantería comenzaron su avance para tomar el sector norte de Stalingrado, el fabril. Fue un ataque brutal, acompañado de constantes descargas de artillería contra las fábricas ocupadas por los rusos y con bombardeos de precisión llevados a cabo por los Stukas. Sin embargo, los regimientos situados estratégicamente por Chuikov entre las ruinas de las fábricas y los complejos de vías ferroviarias que las comunicaban frenaron la ofensiva alemana. Haciendo gala de su natural

derroche de efectivos, los rusos lanzaban oleadas de combatientes con las primeras y las últimas luces del día, así como pequeños grupos de asalto por las noches. Los constantes ataques soviéticos mantenían a los soldados de la Wehrmacht en un estado constante de alerta, pegados a las ametralladoras, con un nivel de estrés tal que en cuanto oían el menor ruido comenzaba a disparar, haciendo que los disparos se extendieran entre todas las ametralladoras contra una rata que había provocado un pequeño desprendimiento. Tal era la psicosis alemana que durante el mes de octubre dispararon más de veinticinco millones de balas.

El día 14 de octubre, dos semanas después de la primera ofensiva contra las fábricas, Von Paulus lanzó un nuevo ataque. Nuevas descargas de artillería y oleadas de Stukas crearon un auténtico infierno en las posiciones rusas. Acto seguido los tanques alemanes comenzaron a avanzar subiendo y bajando montañas de escombros. Los rusos perdieron gran parte de la fábrica de tractores y sus posiciones en el resto de fábricas se debilitaron. Sin embargo los soldados alemanes estaban al borde del agotamiento físico y moral. Se enfrentaban a un enemigo invisible, que aprovechaba cualquier edificio derruido para ocultarse y disparar desde la oscuridad a cañones antitanque que estaban camuflados de tal manera que era imposible localizarlos hasta que no abrían fuego contra los tanques y a las baterías de lanzacohetes Katiushas disparaban continuamente desde la orilla del Volga.



Combates en la ciudad

Stalingrado pronto se convirtió en un infierno. Los dos titanes, los dos mayores asesinos del siglo XX se enfrentaban en un duelo de honor que no podían perder. Hitler debía tomar la ciudad que llevaba el nombre de su peor enemigo y Stalin debía impedir que la ciudad que llevaba su propio nombre le fuese arrebatada. Cada día llegaban decenas de trenes a la margen oriental del Volga con miles de soldados recién reclutados. Soldados, que nunca se habían enfrentado a un combate y que veían ante ellos, al otro lado del oscuro río, una ciudad en ruinas que lanzaba un desesperado lamento.

Los soldados eran conducidos a la ciudad cruzando el Volga a bordo de improvisadas barcas de transporte que antes de la guerra habían tenido usos muy diferentes. Cuando pisaban los embarcaderos occidentales y recibían su fusil o su puñado de balas y comenzaban a aspirar el polvoriento, seco y pútrido ambiente de la ciudad, se enfrentaban a la batalla más sangrienta de la historia de la humanidad.

El 9 de noviembre llegó el invierno a Stalingrado. En la oscuridad de la noche las temperaturas descendieron hasta los dieciocho grados bajo cero. Tres días después, el 11 de noviembre comenzó la última ofensiva alemana. Tras fusionar compañías virtualmente destruidas, reforzarlas con cocineros, camilleros y cualquier persona apta para luchar y reparar los tanques dañados, la Wehrmacht embistió contra las preparadas posiciones soviéticas, que continuaban luchando a la defensiva, sin medios para lanzar una ofensiva en la ciudad y sin necesidad de hacerlo, pues a las afueras de Stalingrado en genial Zhukov estaba organizando la Operación Urano.



T-34 del ejército rojo



Es muy difícil ponerse en la piel de aquellos hombres a los que el destino los condujo a Stalingrado, pero debieron vivir un infierno que marcó sus vidas. Un pelotón de soldados podía ocupar las ruinas de un bloque de viviendas y el enemigo estar en el de al lado, o incluso en el piso superior o inferior. La artillería era inútil, así como los ataques aéreos, puesto que las líneas estaban tan desperdigadas y ambos bandos estaban tan cerca unos de otros que era imposible diferenciar a las fuerzas amigas de las enemigas. La escasez de agua era angustiosa, el polvo desprendido de las explosiones o de los impactos de bala era tragado por los combatientes, provocándoles ataques de tos que delataban sus posiciones. Había charcos originados por la rotura de las tuberías de agua, que pronto se convertían en fosas pútridas de las que desesperados soldados bebían para apagar su sed mientras el calor y el humo de los incendios los asfixiaba. La escasez de municiones y el desconocimiento de qué había a más de treinta metros de su posición minaba su moral. Pronto se hizo patente la superioridad aérea rusa y por las noches, pequeños bimotors soviéticos, los U-2 sobrevolaban Stalingrado y apagaban los motores poco antes de llegar a su objetivo, lanzando su única bomba con un silbido que rasgaba la noche y creaba auténtica angustia a los alemanes.

Más adelante el frío se convirtió en el nuevo enemigo de los hombres que allí lucharon, matando a destacamentos enteros de ellos por las noches. Con la caída de la oscuridad, grupos de incursores sovié-

uticos armados con espadas y cuchillos asaltaban en silencio las posiciones alemanas acuchillando a los aterrorizados soldados germanos sin que apenas se percatasen de que estaban siendo atacados.

Los soldados vivían en unas condiciones de suciedad y escasez extremas. Las raciones de comida llegaban frías, cuando llegaban... El polvo, la humedad y el barro se pegaban a la ropa y la piel de los soldados, propagándose los piojos entre todos los combatientes. Durante las horas muertas muchos infantes se dedicaban a cazar piojos de sus ropas y matarlos, llevando la cuenta, como si de enemigos se tratase. Los soviéticos enterraban sus uniformes bajo una fina capa de tierra dejando solo una pequeña parte en la superficie; los piojos se situaban allí y entonces los quemaban a todos juntos.

Urano

La Operación Urano tenía como finalidad encerrar al VI ejército en Stalingrado para su posterior aniquilación.

Durante un par de meses se habían destinado los refuerzos mínimos a Stalingrado para que la ciudad no cayese, mientras varios ejércitos eran trasladados al noroeste y al sur de la urbe.

Una densa niebla cubría la madrugada del 19 de noviembre. A las cinco en punto 3.500 cañones abrieron fuego al norte, sobre las posiciones rumanas que cubrían la retaguardia alemana. La barrera de artillería abrió dos corredores por el que las tropas y los carros avanzaron. Los defensores rumanos fueron barridos de sus posiciones y la ofensiva soviética avanzó a gran velocidad. Las enormes formaciones de T-34s demolían los búnkers de madera a su paso y destrozaban las trincheras, mientras los infantes se encargaban de acabar con los supervivientes. El día 23 de noviembre, cuatro días después del inicio de la ofensiva, los ejércitos que habían atacado por el norte y el sur se encontraron en el pueblo de Kalach. El VI ejército alemán había sido rodeado.

El sexto ejército, cercado

Hitler había ordenado al general Von Paulus que la ciudad no se rindiera, se debía continuar combatiendo fueran cuales fueran las circunstancias, por lo que se aprobó un plan para que el VI Ejército recibiese sus suministros mediante un puente aéreo. La realidad era que resultaba imposible abastecer de municiones, alimento, ropa, medicamentos, combustible y otros equipamientos a 250.000 soldados mediante



Flak 88 alemán entre las ruinas



los pequeños Junkers Ju-52. Dentro de las líneas alemanas había 3 aeródromos, Pitomnik, Gumrak y Stalingradski, y a principios de diciembre el tiempo comenzó a empeorar. El número de aviones que encontraban la pista de aterrizaje de Pitomnik se redujo, y el congelamiento comenzó a causar estragos entre las aeronaves que esperaban en las pistas de aterrizaje.

Los aviones llegaban irregularmente, y en ocasiones, debido al caos en la organización de los aeródromos de retaguardia llegaban aviones cargados de suministros que no necesitaban, como el caso de un avión que llegó cargado de especias.

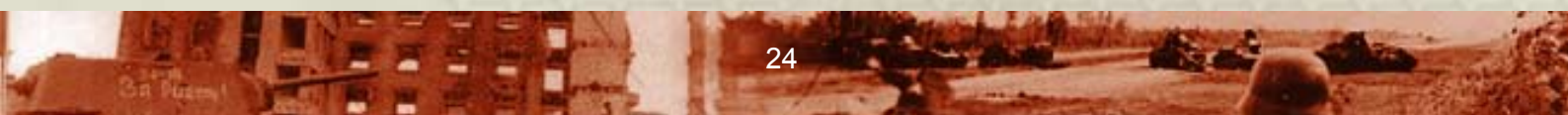
El agotamiento físico y mental del VI Ejército alcanzó unos límites que rozaban lo sobrehumano. Las raciones habían disminuido en número y cantidad, y solían llegar frías. Las temperaturas habían descendido tanto que los soldados no se atrevían ni a salir de sus búnkers, donde luchaban contra el congelamiento de los pies, la inanición, la falta de municiones y los ataques rusos. Los casos de suicidios se multiplicaron, así como los de las heridas auto infligidas, puesto que sólo los soldados heridos podían abandonar la ciudad en los aviones de carga.

Durante diciembre la agonía del ejército de Von Paulus fue acrecentándose, mientras recibían órdenes de no rendirse y llegaban rumores sobre posibles ofensivas con divisiones blindadas que romperían el cerco, rumores que nunca se cumplieron. Mientras tanto el ejército soviético continuaba combatiendo en las calles de Stalingrado y permanecía amenazadoramente tranquilo en el resto del cerco. Se estaba preparando una nueva ofensiva.

El día 10 de enero se lanzó la Operación Anillo, que

volvió a reducir el cerco hasta tal punto que los alemanes perdieron el aeródromo de Pitomnik. Los soldados soviéticos se quedaron muy impresionados cuando se acercaron a los cadáveres de los defensores alemanes, que luchaban con sus últimas fuerzas sabedores de que no tenían nada que perder, y los encontraron famélicos. Durante los siguientes días el avance soviético fue imparable, las defensas alemanas se derrumbaron y comenzaron a retroceder hacia las ruinas de la ciudad. Las tropas rusas, según avanzaban, se encontraban con hileras de soldados alemanes a los que había matado el frío. A finales de enero, más de 100.000 soldados del III Reich, se hacinaban, famélicos, entre los helados escombros de Stalingrado. El 31 de enero el ejército ruso comenzó a recuperar terreno alemán en la propia ciudad, que ya no oponía resistencia. El agotamiento del soldado alemán era tal que esperaba, escondido en los sótanos de los edificios, a que las tropas rusas entraran a por ellos, y así, con la rendición, terminar su agonía. Pero les esperaba una realidad muy diferente. Aquellos que podían andar fueron conducidos caminando a campos de prisioneros, muriendo la gran parte por el camino, y los heridos fueron ejecutados en el acto.

Finalmente, el 31 de enero Von Paulus se rindió. Las órdenes recibidas desde Berlín sobre continuar luchando hasta el fin eran imposibles de cumplir, y el general declinó la invitación del Führer al suicidio. El sometimiento del VI Ejército se comprobó cuando el 2 febrero, un avión de reconocimiento alemán informó de que ya no había señales de resistencia en Stalingrado.



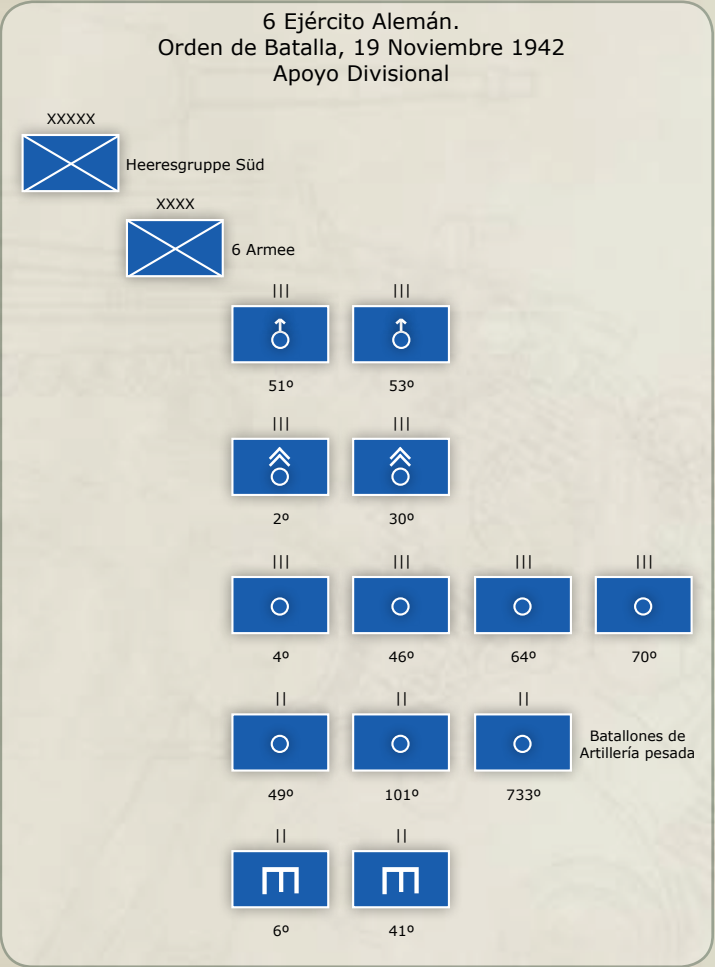


Autor | Bertz

Orden de batalla de Stalingrado

Órdenes de batalla de las fuerzas soviéticas y alemanas

6 Ejército Alemán.
Orden de Batalla, 19 Noviembre 1942
Organización de los Cuerpos de Ejército

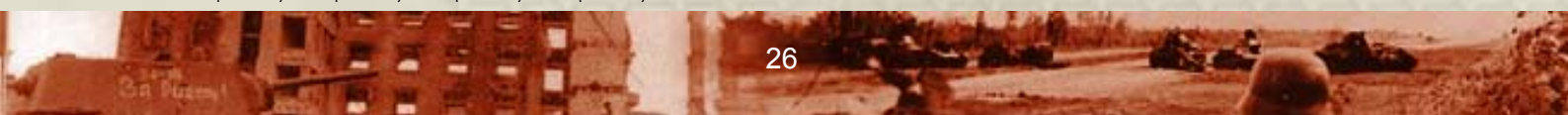
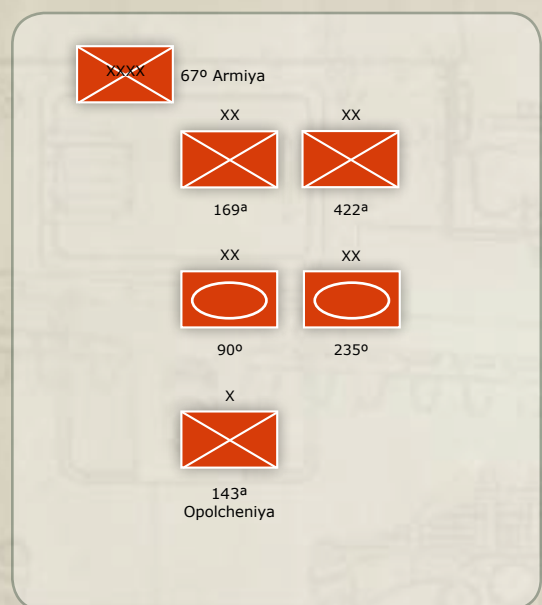
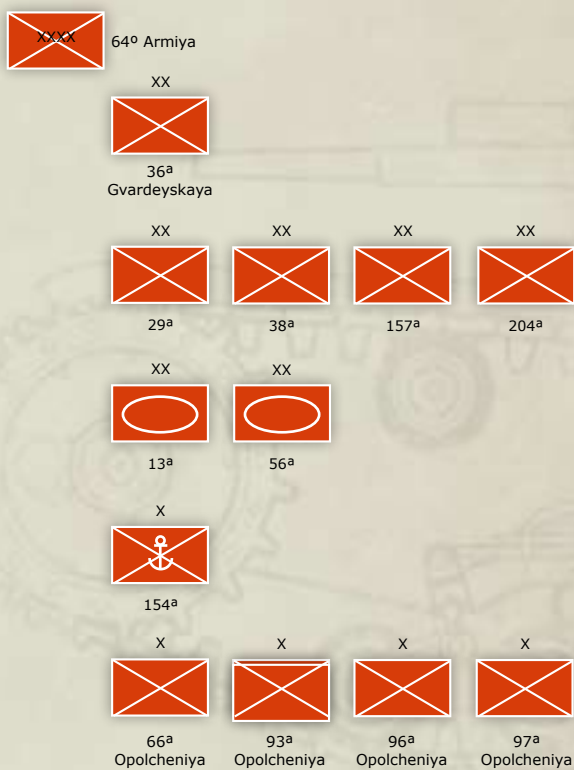




Ejército Rojo, Frente de Stalingrado Orden de Batalla, 19 de Noviembre de 1942



64º Y 57º cuerpos de ejército rusos Orden de Batalla, 19 de Noviembre de 1942







Campaña para Stalingrado

Una campaña para jugar una breve visión de la batalla de Stalingrado

De Julio de 1942 a Enero de 1943 se libró la batalla por la ciudad de Stalingrado, una de las más sangrientas de todas las de la Segunda Guerra mundial, donde una vez entraron en la ciudad los alemanes se luchaba edificio a edificio, calle a calle, e incluso por la posesión de una habitación, los logros en avances se medían por decenas de metros, tomar unos cientos de metros era todo un éxito para un combate de un sólo día.

La mayoría de las tropas obtuvieron unos grandes conocimientos en el combate urbano. El continuo bombardeo que sufrió la ciudad a manos de la Luftwaffe hacía que el uso de carros de combate fuese meramente nominal, ya que la cantidad de escombros, las barricadas y la posibilidad de que una patrulla enemiga estuviese esperando en cualquier esquina eran razones más que de peso para que los comandantes no se atreviesen a usar demasiado sus vehículos pesados.

La ofensiva sobre Stalingrado era un plan meramente secundario y carecía completamente de la importancia que luego obtuvo en los planes iniciales del OKH, y una vez que Hitler decidió cambiar estos planes para tomar la ciudad, la lucha por ésta se convirtió en un símbolo de los dos regímenes, por el lado soviético el Volga era la última línea defensiva factible hasta los Urales, aparte de que llevaba el nombre de su líder, y para la alemania Nazi y principalmente para Hitler, el tomar la ciudad que llevaba el nombre del dirigente de la Union Soviética era algo más que un simple objetivo y con el tiempo pasó

a ser una obsesión.

La campaña la comenzaremos en Junio del 42, cuando Hitler ordenó al Sexto ejército y al 4º Panzer que tomasen la ciudad, debido a las grandes pérdidas del Ejército Rojo, Alemania pensaba que la toma de la ciudad sería algo más que un simple paseo militar, y si efectivamente Hitler estaba en lo cierto en cuanto al número de fuerzas defensivas, su política de bombardeo indiscriminado contra la ciudad hizo que ésta se convirtiese en una fortaleza que unos pocos hombres valientes y decididos podían defender hasta que llegasen refuerzos.

Para esta campaña se usarán las siguientes restricciones generales (aunque habrá restricciones para cada escenario), usando el manual **OstFront** de Flames Of War:

Restricciones:

Soviéticos:

- No se usarán tanques ó ningún medio de Lend&Lease (ni Stuarts, ni Shermans, ni Grants, ni Matildas, ni Churchills, ni Valentines, ni M3A1, ni Universal carriers, etc.)
- Ninguno de los carros o armas que tengan la nomenclatura *Obr43*.
- Los T-34 no se podrán equipar con Cúpulas.
- No KV-1s hasta la cuarta partida.
- No Su-85, ni su-76i, ni Su-152.
- No KV-85
- No Zis-2

Restricciones Alemanas:

- No PzIVG
- No PzIIIN
- No Stug G
- No Panther
- No Schurzen
- No carros capturados con cúpulas
- No Sd.Kfz 7/1 Quad 2cm
- No Pak40
- No Panzerfausts
- No Sd.Kfz 233
- No morteros de 120mm
- No 8.8cm (Puppchen)
- No Tigers
- No Ferdinands
- No Brumbärs
- No Marder III
- No Fallschirmjagers

En Esta campaña también se podrán usar los Briefings de rumanos e italianos, en el caso de que los soviéticos consigan empezar con la *Operación Saturno*.

En la campaña pondremos dos fases, las cuales serán la ofensiva alemana y la posterior ofensiva soviética, esta segunda fase se jugará en el caso de que los alemanes ganen la primera fase. Si los soviéticos ganan la primera fase pasaríamos a un Kursk algo temprano (y eso ya aparte de ser un *WhatIf* sería otra historia)

El árbol de misiones será:

Fase 1

1ª Ronda Free For All

2ª Ronda

- Victoria soviética: Free For all
- Victoria Alemana: Fighting Withdrawall

3ª Ronda

- Victoria Soviética Fighting Withdrawall
- Victoria Alemana Big Push

4ª Ronda

- Victoria Soviética: Envelopment
- Victoria Alemana: Not One StepBack, en los alrededores de Stalingrado

5ª Ronda

- Victoria Soviética: Fighting Withdrawall
- Victoria Alemana: Not One Stepback

Cada Victoria da un número de puntos a cada bando:

- Cada Victoria decisiva alemana proporciona 2 puntos al bando ganador.



- Cada Victoria mayor alemana proporciona 1.5 puntos al bando ganador.
- Cada victoria menor alemana proporciona 1 punto al bando ganador.

- Cada Victoria Decisiva soviética proporciona 1,5 punto al bando ganador.

- Cada victoria Mayor soviética proporciona 1 punto al bando ganador.

- Cada Victoria menor soviética proporciona 0.50 puntos al bando ganador.

Al finalizar la primera fase se sumarán los puntos de ambos bandos y el que más puntos tenga será el vencedor de la primera fase de la campaña

Fase 2

1ª Ronda Not One Step Back

2ª Ronda Not One Step Back

3ª Ronda

- Si Ambas partidas las ha ganado el bando soviético se jugará un *Fighting Withdrawall* con los alemanes como defensores y usando las reglas de combate urbano.

- Si ambas partidas las ha ganado el bando alemán se jugará de nuevo el Not One Step Back, pero en la zona de despliegue soviética habrá que usar las reglas de *Fighting at volga* (ver más adelante).

- Si una de las partidas las ha ganado un bando y la otra otro, se jugará otro Not One Step Back para obtener un desempate

4ª Ronda

- Si la victoria de la ronda anterior ha sido soviética se jugará un *Envelopment* con escenografía de combate urbano y con los alemanes defendiendo.

- Si la victoria de la ronda anterior ha sido alemana los soviéticos tendrán que defender la última cabeza de puente en un *The Cauldron* que les queda en la



Combates entre soldados rusos y alemanes

ciudad de Stalingrado, usando las reglas de *Fighting at Volga* (ver más adelante).

5ª Ronda

- Si los soviéticos ganan la ronda anterior y mantienen la cabeza de puente jugarán un *Not One Step Back* con las restricciones que se plasman en *Crossing the volga* (ver más adelante).
- Si los alemanes han ganado la ronda anterior la ciudad de Stalingrado cae en manos de las tropas alemanas y la historia habrá cambiado, aquí ganarían los alemanes la campaña

6ª Ronda

- Si los soviéticos ganan la ronda anterior se jugará de nuevo la 3ª.
- Si la han ganado los alemanes la victoria de la campaña es alemana.

7ª Ronda

- Si ganasen los soviéticos la segunda 3ª ronda se seguirá con las condiciones de la 4ª ronda.
- Si la Victoria es alemana se jugará de nuevo la 4ª Ronda.

8ª Ronda

- En el caso de que los soviéticos ganen la ronda anterior se jugará un *Fighting Withdrawall* con los alemanes defendiendo.

- Si los alemanes ganan se jugará con las condiciones de la 4ª Ronda.

9ª Ronda

- Si los soviéticos ganan la ronda anterior conseguirán expulsar al ejército invasor de su ciudad más representativa y atacarán las líneas de retaguardia, aquí empieza la operacion Saturno, y podrán usarse tropas italianas o rumanas en este escenario, (de hecho, se debería hacer), se jugará un *Trench Fight* con las tropas del eje como defensores, si se usasen alemanes para jugar este escenario como regla opcional sería aconsejable que las tropas se tratasen como *Confident Trained*.

- Si los alemanes hubiesen ganado la ronda anterior el ejército soviético está demasiado exhausto y carente de municiones, reservas y víveres, los alemanes habrán ganado la campaña.

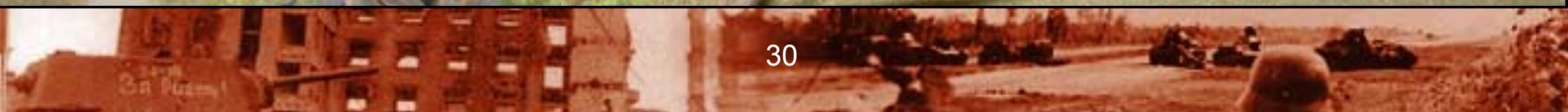
10ª Ronda

- Si los soviéticos ganan se jugará con las tropas restantes de la batalla anterior un *Fighting withdrawall*, siguiendo las mismas restricciones aconsejadas en la anterior batalla.

- Si los alemanes ganasen el *Trench Fight* detienen temporalmente el avance del ejército rojo, y consiguen reforzar sus defensas, pero deberán defender de nuevo en un *Big Push* con el 75% del coste total del ejército del contrincante, es decir si se jugase a 1500 puntos el alemán sólo dispondría de 1125 puntos para organizar su compañía.

11ª Ronda

- Si los soviéticos ganan la ronda anterior jugarán un *The Cauldron* con los alemanes como defensores.
- Si los alemanes ganan se debería empezar de nuevo la FASE 2, ya que empezarían de nuevo al principio de esta, deshaciendo la Operacion Saturno





Unidades alemanas en Stalingrado

12ª Ronda

- Si los soviéticos ganan la ronda anterior han destruido la mayoría del Sexto ejército y ganan la campaña.
- Si los alemanes ganan la Ronda anterior deberían empezar de nuevo la campaña deshaciendo el círculo que los soviéticos han intentado hacerles. Aquí la campaña quedaría en empate, aunque a nivel histórico será una victoria soviética teniendo en cuenta lo que habrían conseguido hacer.

Notas y reglas para toda la campaña

- Todos los escenarios en los que se indique que hay que jugar un *Not One Step Back* se deberá hacer (a menos que lo indique expresamente) usando las reglas de combate urbano y usando la escenografía correspondiente.
- Cualquier ronda que quede en empate deberá repetirse.
- Las 4ª y 5ª ronda de la primera fase deberán jugarse en los alrededores de Stalingrado, de manera que 3/4 de la mesa deben estar representados con escenografía para combate urbano, y la parte restante serán campo abierto.
- En cualquier escenario de la FASE 2 pueden desplegarse compañías de "Guardias"; en la FASE 1 no se podrá hacer.
- Durante la primera fase y hasta la segunda ronda el bando soviético no podrá contar con apoyo aéreo de ningún tipo.

Fighting At Volga

Con estas reglas se trata de plasmar la lucha de-

esperada de las tropas soviéticas luchando a orillas del Volga que son incapaces de detener el avance alemán. Para representar esto el borde de la mesa del jugador soviético estará surcado por la orilla del río Volga, de modo que la retirada no es posible, por lo tanto la compañía del bando soviético no tendrá que hacer chequeos de compañía ni de pelotón, ya que no tienen a donde huir; lucharán hasta el último hombre, siempre y cuando el comisario del pelotón/compañía/batallón esté presente, en el momento en el que el comisario muera, el chequeo deberá seguirse haciendo, pero las tropas sólo huirán ó se rendirán si sacan un 1 (por ejemplo, si el comisario de un pelotón de infantería muere, este pelotón deberá empezar a hacer chequeos de modo normal, pero sólo huirá con un 1, no obstante los demás no lo tendrán que hacer, y el chequeo de compañía/batallón no deberá hacerse hasta que el comisario de éste muera y sólo huirán en el caso de que obtengan un 1).

Crossing the Volga

Además de usar las reglas descritas antes, si usamos las reglas de *Crossing the volga* lo que intentaremos representar es que las fuerzas que van a combatir son enviadas al frente la noche de antes o durante la batalla.

Debido al predominio de la Luftwaffe el transporte de refuerzos de día era un completo suicidio y durante la noche, aunque la aviación alemana no solía actuar, sí que estaban los constantes bombardeos de artillería. Por lo tanto para tomar una medida standard tomaremos la peana de infantería, y supondremos que en cada barcaza caben 4 peanas de infantería (8 de mando ó 2 de artillería), usando esta proporción:

- Todas las tropas que vayan a participar en la batalla y no se queden en reservas deberán repartirse en el



Combates en Stalingrado



Tropas Alemanas avanzando a través de la estepa

número de barcazas correspondiente. Por ejemplo, una motostrelkovy company formada por un platoon más el mando y comisario harían un total de 10 peanas de infantería (9 de infantería y dos de mando), se repartirían en 3 barcazas

- Las tropas que estén presentes desde el inicio de la partida se supone que han cruzado de noche, el jugador alemán deberá tirar 1d6 por cada barcaza, con un 6 la artillería ha impactado y la ha hundido, en el caso de que ésta se hunda, cada peana de infantería tiene una salvación de 5+, si la supera, se podrá desplegar normalmente, cada peana que no supere la salvación se habrá ahogado y no podrá tomar parte en la batalla, pero no se contará para el número total de peanas que forman el pelotón.

- Las tropas que vayan a entrar en reservas son bombardeadas por la Luftwaffe, se tirará 1d6 por cada barcaza, con un resultado de 5+ hunden la barcaza, el jugador soviético tirará 1d6 por cada peana que vaya en esa barcaza con un resultado de 5+ se salva, en caso contrario morirá. Adicional a esto, si se usa la regla *Crossing the volga*, cada vehículo

ocupará un barcaza, y deberán ser carros medios o ligeros.

Si se impacta a una barcaza que contenga piezas de artillería, morteros o HMGs, este armamento se pierde, pero si las dotaciones se salvan de morir ahogadas, podrán ser desplegadas como infantería (se tratarán como "Rifle Teams") y deberán ser asignados a una de las compañías ó pelotones que sean "Combat Companies". en el caso de que ninguna compañía del tipo "Combat Company" consiga atravesar el Volga, todas las dotaciones tratadas aquí serán encuadradas en una compañía aparte, que se tratará como si fuese una strelkovy Company.

Ninguno de los componentes del mando de batallón sufrirá bajas cuando se use esta regla.

En el caso de que una compañía pierda al mando de ésta, se nombrará automáticamente a otro ascendiendo a una de las peanas de infantería a mando.

Si una compañía de armas pierde a su mando, pero conserva a su comisario, éste se hará cargo del mando del pelotón. En el caso de que mueran tanto el comisario como el mando, una de las dotaciones se hará cargo del pelotón, y si ha conseguido atravesar el volga con su armamento, obtendrá automáticamente un mando.

Comisarios

Si un comisario asignado a una compañía sobrevive, pero no tiene "compañía", se asignará a cualquier otra compañía que carezca de éste.

En el caso de que no haya donde asignar a este comisario, se tratará como si fuese una dotación de armas.





Informe de batalla de Stalingrado

Informe de batalla del escenario The Big Push de Flames of War

76` infanterieDivision

- Hq + 2 pznacker: 50 pts
- Inf platoon (4 sections): 200 pto
- Inf platoon (4 sections): 200 pto
- HMG (2 sections): 145 pto
- Assault troop (1 assault squad): 210 pto
- Mortar 8cm (1 sections): 145 pto
- Artillery: 215 pto
- 2 StuIGB33: 200 pto
- Stuka: 135 pto

Total: 1495

76` División de Guardias

- HQ + 2x 45mm obr'42: 70 pts
- Strelkovy comp + komisaar : 155 pts.
- Strelkovy comp + komisaar: 155 pts.
- 1 HMG company (1 platoon): 80 pts.
- 1 Storm Group + Reinforced platoon + Reserve
- Group + komisaar: 305 pts.
- 2 Flame Thrower Sections: 160 pts.
- Rocket Mortar Battery 2 platoons + loading crew 245 pts.

Total: 1170 pto

El escenario que jugamos fue un **The Big Push**, con reglas de fortificaciones y combate urbano. De esta forma *Vhalarh* contaba con la regla especial de artillería rusa: *Across the Volga* y se aplicaban todas las reglas de combate urbano para los combates dentro de la ciudad (donde de verdad se aprecia el *Bunker buster* de los carros alemanes). Como apunte, decidimos utilizar un pelotón de infantería cada uno para infiltrarse por las alcantarillas, si bien en las reglas sólo se permiten pelotones de reconocimiento para hacer uso de esta habilidad.

El escenario estaba formado en sus tres cuartas partes por las ruinas de Stalingrado, mientras que la zona de despliegue alemana estaba situada en los arrabales donde apenas había ruinas o señales de combates.

Las fuerzas alemanas despliegan en los arrabales de la ciudad. La artillería y los morteros en retaguardia para cubrir el avance de las fuerzas del eje. Dos pelotones de infantería toman posiciones sobre los restos de una escuela y de un edificio de apartamentos. Dos StuIG se sitúan en el flanco, mientras que el Assault Platoon, dotado de dos lanzallamas, baja a las alcantarillas para infiltrarse tras las líneas enemigas. Finalmente las HMG permanecen en emboscada.

Por otro lado, las fuerzas soviéticas despliegan trazando una larga línea defensiva de infantería y armas de apoyo. Una strelkovy despliega frente a los StuIG de cruces gamadas, los ingenieros despliegan en el flanco este, mientras que las HMG protegen el flanco oeste de un posible avance de los feldgrauen.

Otro pelotón ruso es destinado a labores de infiltración por el sistema subterráneo de la ciudad. Las fuerzas de Chuicov cuentan con el apoyo de varias baterías de camiones Kathyusa, situados en la otra orilla del Volga. Finalmente, cuentan con el apoyo de dos piezas antitanque de 45mm.

Turno 1

Alemán

Los elementos blindados alemanes, 2 StuIGB33 con cañones de asedio, avanzan hacia los edificios de la ciudad y abren fuego sobre una factoria soviética. En su interior, camuflados entre los cascotes, recibe los impactos un strelkovy ruso. Sufrir 7 bajas. El pelotón de infantería que cubre el frente oeste avanza entre las ruinas para tomar posiciones frente a las HMG

de los popov, que han sido pineadas por el fuego de los morteros de 8cm. Varios Stukas lanzan sus bombas sobre los ingenieros rusos, causando tres bajas más.

Ruso

Las fuerzas rusas, altamente motivadas, superan todos los test de moral y continúan su avance. Los strelkovys rusos del este y oeste se desplazan en dirección a las unidades alemanas. Mientras tanto, la artillería rusa escupe sus cohetes sobre la línea germana, causando tres bajas en el pelotón de la wehrmacht situado en la escuela. Los cañones de 45mm, situados en emboscada, abren fuego sobre el grueso blindaje de los carros alemanes sin causar ningún daño. Sin embargo, el flanco oeste pende de





un hilo para las fuerzas alemanas. Las HMG abren fuego sobre el pelotón alemán, causando una baja, mientras que por su retaguardia ha aparecido un pelotón ruso desde las alcantarillas.

Turno 2

Alemanes

Ante el cariz que están tomando los acontecimientos en el flanco oeste, las fuerzas alemanas deciden desplegar las HMG emboscadas para tratar de eliminar a los popov de su retaguardia. El fuego de las HMG 42 se une al de los Kar 98 y Mp40's, sin embargo, debido a la falta de visibilidad y la protección que ofrecen las ruinas, sólo consiguen acabar con tres peanas rusas. El pelotón de infantería del centro abandona la escuela, que es tomada como objetivo por los StulGB33, acabando con otras 7 peanas rusas y una de las piezas antitanque. La aviación aparece de nuevo, soltando su carga mortal sobre las HMG rusas, acabando con un comisario y una de

las piezas. La artillería de 105mm alemana abre fuego sobre el pelotón de infantería del flanco este y acaba con uno de ellos. El pelotón de las alcantarillas aparece en el centro de la ciudad y toma posiciones en los soportales del edificio de apartamentos.

Rusos

De nuevo se aprecia la alta motivación de las tropas rusas, que superan todos sus test. Los restos del pelotón strelkovy del este se lanzan a un asalto suicida hacia los carros alemanes junto al pelotón que recientemente ha abandonado la escuela. Gracias a los flamers y el fuego de varias SMG logra destruir una peana de infantería y uno de los carros. El flanco oeste también sufre de los lanzallamas soviéticos, acusando dos



jas. La artillería de retaguardia rusa abre fuego sobre el pelotón de infantería del centro sin causar ninguna baja.

Turno 3

Alemanes

El flanco oeste se tiñe de sangre. Tras varios combates cuerpo a cuerpo, el pelotón alemán es exterminado y como únicos supervivientes rusos restan dos peanas de infantería y su comisario, que además, entablan combate con el pelotón de HMG's alemanas, sufriendo una derrota que les obliga a abandonar el campo de batalla. Por contra, el pelotón de HMG alemán pierde a su mando, que gracias a la regla especial de Mission Tactics se pasa automáticamente a una de las peanas del pelotón que abandona el arma de apoyo para tomar las riendas del pelotón. Los stukas han vuelto a sus bases para repostar y no han aparecido en esta ocasión.

El último tanque alemán se retira de los ingenieros ivanes. El assault troop se lanza al asalto de los ingenieros del centro, causando escasas bajas y cayendo ante la arrolladora contracarga rusa, que avanza posiciones hacia las fuerzas enemigas.

Rusos

Los ingenieros y el strelkovy del flanco este avanzan hacia el enemigo, llegando a la retaguardia alemana donde los morteros de 8cm reciben impactos de las SMG de los ingenieros rusos sin sufrir bajas. El strelkovy del centro asalta a los restos del pelotón alemán. El fuego defensivo y la contracarga logra acabar con las fuerzas rusas, sin embargo, la vic-





Asalto del strelkovy a los morteros



Mando de compañía alemán huyendo

toría resulta frustrante, las bajas alemanas obligan a retirarse al pelotón. Los ingenieros acaban con tres morteros de 8cm, que sin embargo, continúan combatiendo en el campo de batalla.

Turno 4

Alemanes

Los Stuka aparecen de nuevo con los depósitos llenos de combustible y las bodegas llenas de bombas, que dejan caer sobre las HMG rusas, logrando acabar con dos de ellas. El restante StuiGB no logra impactar al enemigo. El HQ del ejército es el único superviviente de la masacre que se ha producido en el turno anterior, por lo que se retira tácticamente hacia una casa cercana para no sucumbir ante el fuego enemigo y dar por perdida la batalla al estar por debajo del 50% y sin mando de compañía. En el flanco

oeste, las HMG se mueven hacia el objetivo.

Rusos

Los ingenieros rusos avanzan hacia el mando de compañía, a quien asaltan sin lograr hacer ningún impacto, por lo que la, ahora huída del mando de compañía alemán, se torna imprescindible. La pieza antitanque de 45mm mueve hacia el objetivo para protegerlo del avance alemán, a quien abre fuego sin lograr impactar.

Turno 5

Alemanes

El mando de compañía falla el test de motivación y el ejército alemán pierde la batalla.

Minnor loss 3:4 a favor de los rusos.



Combates en Stalingrado

Como pintar un Sd kfz.7

Artículo paso a paso de cómo pintar un Sd Kfz.7 de periodo invernal

Desde el periodo de entreguerras, el ejército alemán sintió la necesidad de equipar su parque motorizado con un vehículo especializado en el arrastre de artillería pesada.

De modo que a finales de 1932 la Wehrmacht entregó a la firma Kraus Maffei las especificaciones técnicas de un vehículo semioruga capaz de remolcar cañones de hasta 8 toneladas.

Por fin, en 1938, comenzó la fabricación en serie del, por todos conocido, Sd Kfz. 7 (8t). Desde ese momento fue el tractor de tiro de los famosos 88 mm y de los 150 mm, así como de las dotaciones de artilleros y munición.

Vehículo resistente y con buenas prestaciones en cualquier tipo de terreno, el Sd Kfz.7 también se utilizaría como plataforma antiaérea móvil. De esa forma aparecieron las versiones 7/1 y 7/2 equipadas con cuatro cañones antiaéreos de 20mm y cañón Flak de 37 mm, respectivamente.

Entrando de lleno en el paso a paso, la miniatura que nos ocupa representa un Sd Kfz.7 destinado al frente-este a finales de 1942.

Aunque no lo vamos a pintar con camuflaje invernal, sí que se va a intentar que tenga el aspecto de haber recorrido media estepa rusa nevada.

Paso 1 (Carrocería y bajos del vehículo)

Como ya es por todos sabido, lo primero que tenemos que hacer con cualquier miniatura es darle una base de imprimación para que las posteriores capas de pintura agarren bien.

Yo me he decantado por imprimarla en negro, para seguidamente darle el color base que en este caso es German grey 167 (Vallejo).

A continuación vamos a sacar una primera luz que nos servirá para apreciar los volúmenes de la carrocería, para ello aplicamos un pincel seco generalizado, usando el color Basalt grey 162 (Vallejo) mezclado con un poco de blanco. También se puede usar el Gris codex (Games Workshop) si no queréis complicaros.

Seguidamente daremos otro pincel seco, esta vez en



blanco, en toda la parte baja del vehículo y en las partes mas expuestas a que la nieve se agarre.

Hacemos un lavado con Tinta avellana (Chestnut Ink de Games Workshop), por todos los bajos del vehículo. Esta tinta ha sido un gran descubrimiento porque imita perfectamente el óxido.

Es muy posible que cuando lleguéis a este punto penséis que os acabáis de cargar el trabajo anterior. ¡No os preocupéis!, cuando seque la tinta veréis como sobresale levemente el pincel seco blanco, que antes aplicasteis y que a mi, particularmente, me sirve de guía para posteriores luces.

Paso 2 (Capota y asientos)

Empecemos por la capota. Lo primero que hay que hacer es aplicar un pincel seco de Green Ochre 119 (Vallejo) aclarado con Blanco en una proporción de 50% y 50%. Después un segundo pincel seco en blanco para terminar iluminando, también con blanco, pero esta vez perfilando las partes mas sobresalientes.

Los asientos los pintamos de Marrón cuero 138 (vallejo). Seguidamente vamos a iluminarlos mediante 3 subidas de tono consecutivas, aclarando con blanco. Las subidas las vamos a aplicar utilizando la técnica del punteado, esto es, utilizando un pincel finito, mojar la punta y secarla un poco sobre un papel para después dar pequeños golpecitos de forma aleatoria sobre la superficie a pintar. El efecto que queda es el de zonas desgastadas sin un contorno definido.

Esta es la técnica que yo utilizo para hacer el efecto de pintura blanca desgastada sobre la chapa de los tanques con camuflaje invernal.

Si al terminar, te han quedado los sillones muy claros puedes volver a utilizar la técnica pero esta vez usando el color base marrón cuero. También hay que perfilar con dicho color la unión entre el respaldo y el asiento para darle profundidad.

Paso 3 (Efecto nieve, luces y sombras finales)

Ya falta poco para terminar, pero es en este paso cuando la miniatura va quedar resultona.

Lo primero que vamos a hacer es echar, nuevamente, mano del blanco para intensificar el efecto de acu-

mulación de nieve en las partes bajas de la carrocería y las orugas.

Utilizando otra vez la técnica del punteado, emplearemos el Azul Luftwaffe (816) 105 (Vallejo) para darle una mayor riqueza cromática al capó así como a la chapa lateral y trasera del vehículo.

También iluminaremos todas las partes salientes de la carrocería usando primero el Grey Fortress (Games Workshop) y un pincel fino, para terminar con sutiles toques en blanco.

Ahora llegó el momento de darle fuerza y profundidad al vehículo, para ello vamos a sombrear todos los recovecos que encontremos y perfilaremos las líneas del capó y las puertas con negro. Para ello haremos uso tanto de aguadas localizadas como el perfilado con pincel.



Peanas de combate urbano

Artículo paso a paso para crear peanas de combate urbano

Paso 1, ¿qué queremos hacer?

Lo primero es tener alguna idea de como debiera quedar al final. Esto no debe de ser algo estricto, ya que durante el proceso se pueden incorporar (o eliminar) cosas según veamos cómo queden. Tampoco tiene porque estar definido al 100%. Para nuestro ejemplo usaremos la siguiente idea: Una callecita y una casa en ruinas donde varios paracaidistas alemanes estén en acción.



Paso 2, ¿cómo lo hacemos?

Cada persona tiene unos métodos de trabajo y materiales preferidos. Lo bueno de las ruinas es...¡que son ruinas!, así que muchas cosas nos pueden ser útiles, sobre todo las cosas mas viejas y rotas.

Para el ejemplo usaré cartón convencional para las paredes, un poco de cartón ondulado (de los que traen las pizzas a domicilio) para simular chapas tiradas o tejados de uralita, madera de balsa y masilla verde.



El ordenador también nos puede venir bien para algún apañito. A mí en particular me gusta imprimir los suelos de las casas y algunas calzadas cuando sé que luego voy a poner un montón de cosas por encima. Queda aparente y ahorra algo de trabajo. Los vaguetes como yo lo agradecerán.

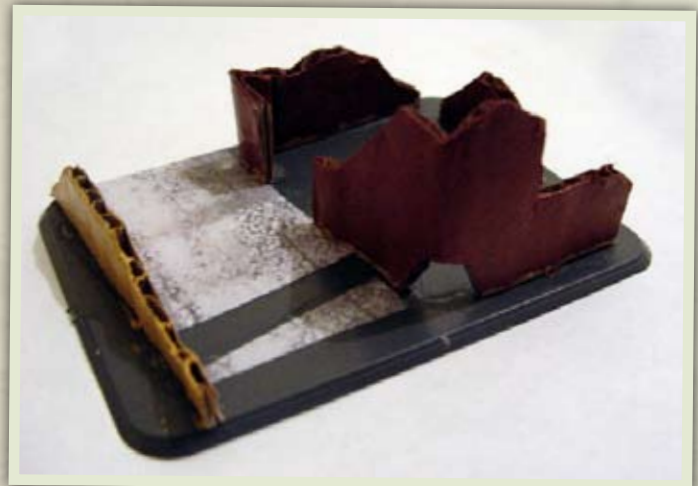
Paso 3

El siguiente paso sería recortar el cartón de forma irregular simulando destrozos y probar colocándolo de la manera que deseemos que quede al final. Es recomendable hacer siempre alguna puerta o ventana en las paredes, ya que éstas sino pueden quedar algo sosas.



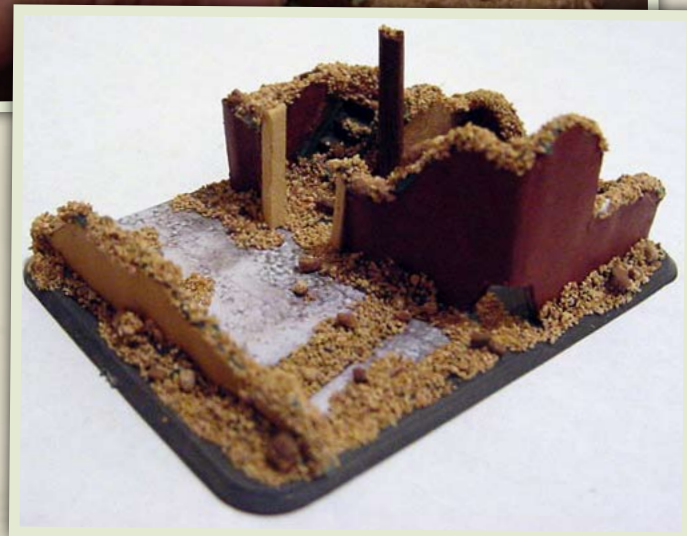
Paso 4

Ahora podemos pintar el cartón con los colores que queramos. En el ejemplo he usado Marrón Vómito (Citadel) y Terracota (Citadel). Por otra parte, no he imprimado el cartón para que quedase más apagado y sucio el color.



Paso 5

Para acentuar el aspecto ruinoso, con masilla se cubren los bordes superiores del cartón (con un hilito basta) y las uniones del cartón con la base. Se puede aprovechar también para poner un par de maderas para simular los listones de la puerta. He aprovechado para insertar una pieza del cajón de restos de maquetas para aparentar una escalera semiderruida (es de la parte trasera de un BMP concretamente). Le he puesto un poco mas de cartón para tapar el agujero que quedaría en el lateral y mas masilla cubriendo los bordes. Por último una columna nos quedará muy bien en medio de la peana.



Como el rincón de la escalera estaba algo soso decidi decorarlo para darle algo más de vida. Recorté cartoncitos pequeños rellenando los agujeros con masilla verde.

Paso 6

Con un pinel cuyo único uso sea éste (ya que suelen durar poco) se le aplica pegamento de madera (cola blanca) a las zonas de masilla. En bases grandes como esta es mejor hacerlo por zonas.



Paso 7

Después de esperar un tiempo prudencial a que la arenilla este bien pegada y el pegamento seco, se pinta toda la zona de arena de negro mate.

Se sumerge en arena (en este caso es la de Games Workshop) y se voltea para eliminar el sobrante. Si queda algún grano no deseado se puede eliminar con un pincelito fácilmente.

Se pueden aplicar pequeños puntos negros diseminados de forma irregular a las paredes para simular balazos.



Espero que os haya gustado y os haya dado alguna idea. Lo mejor de las ruinas es que todo puede quedar bien con un poco de trabajo y algo de imaginación.



Paso 8

Una vez se ha secado el negro, se le aplica un pincel seco de Gris Codex (Citadel). Los diferentes elementos que representan trozos de madera, como las puertas o la columna, los pintaremos de distintos tonos amarillos.

El gris codex tambien se puede aplicar al suelo de la casa. Después aplicaremos luces a las esquinas y zonas salientes.

Paso 9

Tenemos una casa derruida. Vamos a darle algo de vida. Un trozo de mosquitera de fibra de vidrio adquirible en cualquier comercio grande de bricolage simulará una reja y el cartón ondulado un trozo de chapa. Unos paracaidistas previamente pintados bien colocados harán el resto. Por la calle también debería haber algo de movimiento. Más paracaidistas quedarían bien. Unos cartelitos siempre destacan en las paredes (toca encender la impresora) y algo de alambre doblado para el rincón de los cartoncitos pequeños a modo de refuerzo de las vigas partidas. Por último algunos maderos aquí y allá y un barril con un mapa serán los últimos toques.



Impresiones del Field of Glory

Descubre la nueva apuesta para jugar a Antigüedad

Como inicio de estas líneas he de decir que mi experiencia en juegos de figuras se limita al DBM y al Flames of War y que lo que a continuación expongo es una opinión personal basada en los años que llevo tanto en el circuito nacional como internacional de estos dos reglamentos.

En un principio, como jugador de DBM que he sido, mi análisis era comparativo, buscando en qué se asemejaba y en qué se diferenciaba el Fields of Glory (FoG) de aquel.

Más tarde, con el transcurrir de las semanas y de las partidas, con una mayor asimilación de los conceptos propios del FoG, he llegado a analizar el juego por sí mismo.

Partiendo de un resumen rápido de los conceptos generales podemos decir que es un reglamento que permite enfrentar ejércitos del periodo comprendido entre el 3.000 a.c. y el 1.500 d.c.

Esto, que nos puede parecer completamente anti-histórico, tiene su explicación en que se trata de un reglamento pensado para jugar tor-

neos, que permite un amplísimo abanico de posibilidades en lo que a selección de ejércitos se refiere.

No es un problema enfrentar un ejército cartaginés contra uno egipcio, y situaciones similares. Se busca la diversidad antes que el rigor histórico, recordemos que sólo es un juego, hecho por jugadores para jugadores.

Las unidades básicas de combate son los Grupos de Batalla, formados por un número variable de elementos que va desde dos, por ejemplo si se trata de elefantes, hasta grupos más numerosos de diez o doce, por ejemplo de pikas.

Los grupos de batalla tienen un coste en puntos, siendo por regla general que un torneo se disputa a 800 puntos, los ejércitos estarán formados por una cantidad de grupos de batalla que oscila normalmente entre nueve y catorce.

Cada pieza de las que forman un grupo de batalla tiene unas características por las que se pagan puntos. Éstas son, su calidad, entrenamiento, tipo de armadura, capacidad de disparo, armas para el impacto, y armas para la melé.



Una de las piezas fundamentales en el desarrollo de las batallas son los generales. Hay de tres tipos, según su calidad y precio, general de tropa, de campo y los generales inspirados, llámese Alejandro Magno, Aníbal, Julio César....

Se puede tener un máximo de cuatro generales. Una acertada utilización de éstos nos da una gran ventaja sobre el enemigo.

La batalla busca romper los grupos de batalla enemigos, ya sea en base a la desmoralización de los mismos o a la ruptura por pérdida de efectivos. Una vez consigues un número de puntos de victoria igual al número de grupos de batalla del enemigo has ganado la partida.

Los grupos se deterioran con el efecto de los combates, pasando del estado inicial de firmes, al de desorganizados, después al de fragmentados, siendo el estado final el de rotos. Por cada grupo roto obtienes dos puntos y por cada fragmentado uno.

La pérdida del campamento o bagaje da dos puntos de victoria.

Del campo de batalla decir que se juega, normalmente en los torneos, en mesas de 180 cm por 120 cm y que sobre la misma se posicionan de forma aleatoria y en tiempo a "nuestras brillantes tácticas"

Por ver un poco el mecanismo del juego a continuación pongo el relato de una de las partidas jugadas en el reciente torneo de Zaragoza.

Al torneo acudí con una lista de ejército de Alejandro Macedonio.

En total llevé catorce grupos de batallas, siendo mi orden de despliegue el que se muestra a la derecha de estas palabras.

La partida la jugué contra un ejército romano de Julio César.

Tenía nueve grupos de batalla, uno de infantería ligera 6, dos de caballería, galos y germanos de cuatro bases cada uno, uno de ocho lanzas, dos grupos de legionarios superiores y tres de élite de seis bases cada uno.

Para conseguir la ruptura de su ejército necesitaba conseguir nueve puntos, tantos como grupos de batalla tenga el ejército enemigo.



base

a los ejércitos enfrentados distintos accidentes de terreno.

El tiempo aproximado de la duración de una batalla, una vez se conoce el reglamento y los conceptos generales del mismo, estará entre tres y tres horas y media.

Como mejor cualidad del reglamento destacaría la simplicidad de los conceptos, lo que permite una rápida asimilación de los mismos para dedicar más

Ejército de Alejandro Magno

Cuatro generales de tropa.

1. Infantería ligera con jabalina. Agrianos.6
2. Infantería ligera con honda. Rodios.6
3. Caballería ligera con lanza y espada. Tracios.6
4. Caballería ligera con jabalina. Promodoi.6
5. Infantería media con jabalina Peltastas tracios.6
6. Infantería media con lanza ofensiva. Mercenarios griegos.6
7. Caballería con arco y espada. Escitas.4
8. Caballería con lanza ligera y espada. Tesalios.4
9. Pikas. Compañeros a pie.8
10. Pikas. Compañeros a pie.8
11. Pikas. Compañeros a pie.8
12. Pikas. Compañeros a pie.8
13. Caballería superior, con armadura, lanza y espada.4
14. Caballería superior, con armadura, lanza y espada.6

El despliegue

Los grupos de batalla han de desplegarse en el orden que tenemos apuntado en nuestra lista. Este fue el nuestro:

El romano tenía una superioridad evidente en su infantería, legionarios de élite comandados por un general inspirado.

Mi táctica consistía en desgastar la línea romana por los flancos antes de que llegara al choque contra mis pikas, lo que seguramente le daría la victoria.

Mandé mis tropas montadas a la toma de ambos flancos.

En mi derecha, los Tesalios y los Escitas, apoyados por un grupo de compañeros buscarían el choque con la caballería gala y germana, inferiores en número y calidad para girar luego hacia el flanco y retaguardia de la línea romana.

En mi izquierda, la idea era la misma pero la manobra la realizarían un grupo de compañeros apoyados por todas mis tropas ligeras y las lanzas de infantería media.

Los romanos, valientes y fieles a su condición avan-

zaron hacia las pikas, su única opción era un choque frontal en el que romper el máximo número de grupos enemigos mientras sus flancos aguantaban mis embestidas.

Los legionarios romanos consiguieron llegar al choque y fragmentar dos grupos de pikas, ahí hicieron valer su superior calidad, un par de turnos más y toda la línea de pikas hubiese caído.

Pero oportunamente, y una vez rotas las unidades que protegían los flancos romanos, la caballería macedonia cargó contra la retaguardia romana por ambos flancos rompiendo la moral del ejército enemigo poniéndolo en fuga.

¿Tenían los romanos alguna otra opción que no fuese buscar el choque frontal?

Una táctica más defensiva, desde mi punto de vista, hubiese tenido el mismo final, aunque la partida hubiese durado más tiempo, ya que el romano carecía de hostigadores y yo podía decidir dónde, cuándo y cómo golpear al ejército romano.

La batalla enfrentó a un ejército muy móvil contra uno muy fuerte y cada uno intentó hacer prevalecer su fortaleza.





Aurelius Ambrosius el Artorius

La historia del rey Arturo

El fin de la Britania Romana

Corrían malos tiempos para Britania en el año 407. Constantino III, otro usurpador a la púrpura imperial, estaba reuniendo a las últimas tropas Comitatus para pasar a las Galias y luchar por el trono. Entre 5.000 y 10.000 (veteranos de las fuerzas traídas por Stilico a principios del Siglo V) fueron los que cruzaron el canal; con ellos una parte importante de la alta aristocracia y administración romana. Atrás quedaban las fuerzas Limitanei y la población romano-britana. Enfrente a ellos, y tras la cada vez más tenue defensa del Muro de Adriano, estaban los Pictos, deseosos de asaltar las ricas poblaciones britanas. Desde Irlanda, periódicas incursiones navales arrasaban la costa occidental, mientras la oriental era saqueada por los Sajones y otros pueblos germanos.

Muchas cosas habían cambiado desde la conquista de Claudio, iniciada en el 43 d.C. y acabada unos 50 años después. La población originaria celta no se había mezclado con los conquistadores romanos como en otras provincias. Britania era considerado un destino de segunda para los romanos, que tardaron y nunca completaron la romanización de la parte de Gran Bretaña bajo su dominio (lo que hoy es Gales e Inglaterra). Tras las campañas del general Agrícola se puede dar por finalizada la conquista y un periodo de paz de 250 años reinará sobre la parte romana de la Isla. Este prolongado periodo solo será interrumpido por las guerras de Séptimo Severo contra los Caledonios en el Siglo III. Es en este siglo cuando empieza el retroceso del Imperio, en el cual se asien-

ta una política defensiva. Los muros construidos en el Siglo II (de Adriano y Antonino) sirven de límite septentrional a la provincia, y será raro ver romanos al norte (lo que hoy es Escocia). El Siglo IV verá el derrumbe del Imperio y su lenta agonía; enemigos exteriores e interiores desgastan los recursos romanos. En Britania los Pictos atraviesan con frecuencia el muro de Adriano (el de Antonino se abandona) y en ocasiones realizan incursiones navales. Irlandeses y Escotos, ambos pueblos celtas con base en Hibernia (Irlanda), Jutos, Anglos y Sajones desde la actual Dinamarca, saquean las costas Britanas. Britania se divide en 350 d.C. en cuatro provincias y tres mandos militares: el Comes Britanniae, con mando en las fuerzas Comitatus, el Dux Britanorum, al mando de los recursos militares en el Muro y su zona de influencia, y el Comes Litoris Saxonici, con las defensas de la costa este (el nombre ya da una idea de la amenaza sajona). En 367 las fuerzas de Britania se rebelan y la anarquía se apodera de la isla, con los Pictos atacando desde el norte. Será el hispano Teodosio (padre de Teodosio el Grande) el que vuelva a imponer la paz romana, reorganiza la isla en una única provincia y combatirá la última campaña al norte del Muro (el Barbaricum). En 383, su sucesor en el mando de las tropas britanas se rebela y pasa al continente con los Comitatus. Sigue otro periodo de anarquía sólo parado por la intervención de Stilico en 401, que reorganiza las fuerzas Comitatus. Las unidades del ejército móvil romano abandonan la Isla definitivamente en 407, y al año siguiente los sajones vuelven a atacar la costa. Los administradores



Infantería romana

romanos son expulsados del poder y sustituidos por la aristocracia britano-romana, con más parte celta que romana. En el 410 los britanos apelan a Honorio (Emperador de Occidente), el cual les aconseja que se organicen y luchen solos; es el fin de la Britannia Romana.

A pesar de esta ruptura el fin de la vida ciudadana romana no es total, siguen perviviendo los modos de vida y administración romana, las calzadas siguen en uso y las ciudades no son abandonadas. En general hay un retroceso (la gente elige el lugar donde vivir por cuestiones defensivas mas que por económicas) aunque subsistiendo la herencia administrativa, económica y defensiva romana (prueba de ello es que los centros de población se apoyan en las defensas romanas más que en los castros celtas). Todo está preparado para el surgir de una amenaza que acabe con las formas de vida latinas y empiece la parte germana de la Historia Británica; pronto lo romano se reducirá a algunos topónimos y al recuerdo de un época de paz, prosperidad y justicia, una época en la que surgirá un héroe que trascenderá de la Historia entrando en el reino de las leyendas épicas.

La Historia del Rey Arturo

Hablar de Historia de Arturo es muy complicado. No sin razón esta época de la Historia Británica se ha llamado Edad Oscura (Dark Age, un periodo que abarca desde el abandono de la Isla por la administración romana al comienzo de la Baja Edad Media). Las fuentes históricas no son contemporáneas, la tradición oral lo rodea todo y la intención de los escasos autores manipula la información que ha llegado a nuestros días. Las fuentes de este artículo son las autorizadas por los más recientes estudios y se basan en los textos clásicos. Aun así todos los datos

(sobre todo fechas y nombres) deben ser aceptados con cautela, solo se puede afirmar lo que esta avalado con restos arqueológicos, tarea difícil en la actual Gran Bretaña(2). Las fuentes tradicionalmente aceptadas son De Excidio Britanniae (la Ruina de Britania) de Gildas, monje que escribió sobre el 560, Historia Brittonum, de Nennius, en el Siglo VIII y los Annales Cambriae y la Anglo Saxon Chronicle, posteriores.

Tras la retirada romana, el mundo britano se fragmenta. En el centro y oeste (sur de Inglaterra y Gales) se impone un rey de origen celta, Vortigen, que aplica el terror para someter a sus rivales, mientras que en el norte y este (en una zona considerablemente menor que la gobernada por Vortigen) continúa la tradición romana, gobernando los herederos del Dux Britanorum. Las incursiones pictas obligan a Vortigen a echar mano de mercenarios sajones, a los cuales asienta en la costa este. Con el paso de los años Vortigen cada vez depende mas de ellos, hasta que en el 442, y mientras la Plaga azota la Isla, los Anglos y Sajones se rebelan y masacran a los britanos, los cuales se retiran al centro de la Isla. En el 446 se produce la infame matanza de "Groans of the Britons"; los líderes britanos son invitados a una conferencia de paz por los invasores germanos, pero al llegar a ella, y acudir desarmados, son asesinados, pereciendo gran parte de la aristocracia britana. El 449 marca



Strategikon

Guerras de la antigüedad en 15mm

(según la tradición) la llegada de Hengest y Horsa, reyes de los Sajones. Estos continúan luchando contra los britanos, esta vez al mando de Vortimer, hijo de Vortigen, el cual matará a Horsa en batalla. En 456 los britanos de Vortimer-Vortigen son derrotados en Crecanford, cerca de Londium. Ésta y otras derrotas obligaran a muchos britanos (entre 10.000-20.000) a emigrar al continente, a la Armorica (Francia), zona que pronto será conocida como Bretaña. Estalla la guerra civil britana entre los pro-romanos y los pro-celtas. Tras diversas fortunas surge como único rey de los britanos Aurelius Ambrosius, el último romano, descendiente de los últimos gobernantes romanos de la Isla. Uno de sus jefes militares (Comes o Dux) será el mítico Artorius, Arthur de las crónicas. En todos los escritos aparece su nombre celta, en contraposición al romano, lo cual indica el fin de lo romano y el comienzo de una época eminentemente celta.

Mientras los britanos se reagrupaban en torno al nuevo rey una nueva migración de Anglos, Sajones y Jutos llega a la Isla en 477, convirtiendo a Aelle en Bretwalda (rey de reyes) anglosajón a finales de Siglo. Es en éste momento cuando la invasión de los tres pueblos germánicos alcanza su máximo apogeo; casi todo el este de Inglaterra y partes del sur (condados de Essex, East Anglia, Lindsey y Sussex) está en su poder. La resistencia britana se fundamenta en su estilo tradicional de combatir: ataques desde puntos fortificados (una autentica guerra de guerrillas) y empleo de caballería ligera. Los anglosajones combaten a la manera germana, ataques en masa de infantería, cada vez mejor acorazados según ocupaban centros urbanos con producciones metálicas. Milicia locales contra bárbaros indisciplinados.



Guerreros sajones

Arturo se hace cargo de las operaciones militares como líder de la caballería britana, no se sabe si como subordinado de Ambrosius o como heredero suyo. Dirigirá a los britanos en 12 batallas; primero en el norte, en la frontera escocesa, donde mantendrá a raya a los pictos. Posteriormente combatirá a los paganos sajones como jefe de una coalición de líderes (o reyes) britanos, ya como heredero de Ambrosius. En torno al año 500 tiene lugar la batalla de Mons Badonicus (Mynydd Baddon en Gales), Monte Badon, cerca de la actual ciudad de Bath (la romana Aquae Sulis), en la frontera de Gales e Inglaterra. En esta batalla Aelle dirige una confederación de anglosajones y un reyezuelo britano (¿Lancelot?) contra Arturo, el cual viene a levantar el sitio de una ciudadela o fuerte. Los britanos obtienen una resonante victoria que será explotada en años venideros, reduciendo a menos de la mitad las tierras en poder de los germanos, obligando incluso a cierta emigración de sajones al continente. Las guerras continúan, la presión



Caballería romana

Foto de www.dbahispano.blogspot.com

Foto de www.brinternet.com

de los pictos y sajones no cesa. Arturo no dejará de combatir, hasta que es derrotado y muerto en el año 537 en la batalla de Camlann, un antiguo fuerte romano en la parte norte de la frontera britano-sajona. Sin embargo los anglosajones han sido contenidos, los jutos en la parte sur de la isla y los anglosajones en la costa este. Los invasores germanos se dividirán en reinos que poco a poco recomenzarán la conquista, tardando otros 100 años en acabar definitivamente con los romano-britanos, en parte por su falta de unidad y heredero de la obra de Arturo. El último reino celta-britano (Dumnia), en el oeste de Gran Bretaña no caerá en manos anglosajonas hasta el Siglo X, y una gran parte de Gales continua independiente hasta la Baja Edad Media. Por el contrario, los anglosajones son derrotados decisivamente por los normandos de Guillermo el Conquistador en 1066. En el Ejército Normando se incluyen unos 3.000 bretones del continente, descendientes de aquellos expulsados por los sajones en los Siglos V y VI.

Hasta aquí la historia de Arturo, un caudillo de caballería britana conductor de una alianza de britanos contra los invasores anglosajones. Heredero de tradiciones romanas pero ya con un carácter más celta, prototipo de héroe valiente y luchador cristiano en oposición a los paganos germanos. Un personaje que mantiene vivas las ansias de una vida mejor para un pueblo, el romano-britano o celta-britano, en decadencia y oprimido por sus nuevos gobernantes extranjeros.

Victorioso durante años, su obra será finalmente destruida por sus enemigos varios años después.

El arte de la guerra en la Britania post-romana

Los britanos heredan un buen sistema militar y defensivo, que sin embargo, y a falta de una dirección central fuerte pronto cae en una desorganización propia de los pueblos celtas (al menos en lo militar). En el norte las fuerzas britanas se organizan en torno a los Limitanei restantes, lanceros con armas arrojadas ligeras (tipo jabalina), y unas pocas unidades de buena caballería. La caballería combatía sin llegar al choque, frecuentemente lanzando jabalinas, no estando dotada para las cargas (ni estribos ni sillas adecuadas), aunque sí es posible que en la época de la Batalla de Badon utilizaran lanza (¿quizás el kontus?) para llegar al choque, tal como hacían los bretones y galo-romanos en el continente. Sus símbolos llevados al combate (los dracos, estandartes de origen Sárмата compuestos de una cabeza de dragón de



Caballería romana del siglo V

plata y un cuerpo de tela roja) les confieren un carácter semi-regular. En el centro de la isla la base militar la constituyen guerreros celtas que combaten de una manera más desorganizada, apoyadas por milicias locales de dudosa eficacia. Nennius describe a Arturo portando un estandarte con el dibujo de la Virgen, prueba palpable del uso de símbolos cristianos en los ejércitos britanos. Es más que probable que las milicias dibujaran en sus escudos símbolos cristianos, como el Chi-Ro de Constantino, para reafirmarse en sus creencias ante un enemigo pagano. Un ejército con muchas similitudes a uno tardo-romano más que a uno bárbaro o medieval.

Los invasores germanos (tres pueblos distintos jutos, anglos y sajones, a los que el empuje de otros germanos les obliga a emigrar) combaten a su manera tradicional, oleadas de infantería en una potente carga inicial, precedida ocasionalmente por una descarga de armas arrojadas de corto alcance (más ligeras que la Francisca de los francos). En el cuerpo a cuerpo utilizaban una espada de doble filo, de nombre Seax, de tamaño más corto que la espada. No están acorazados (excepto una élite noble) y su vestimenta en poco difiere de la de sus enemigos, de los que ocasionalmente han sido aliados. Aun así se puede afirmar que tienen un aspecto más salvaje que otros pueblos germanos como los visigodos, que llevan más tiempo en contacto con los romanos. Utilizaban raramente cascos metálicos, prefiriéndolos de cuero, o simplemente gorros de este tipo. Pueblo de pelo marrón claro generalmente corto, utiliza vestimentas de lana sin teñir excepto una clase acomodada que incluso tiene acceso a productos del continente.



Como organización política se agrupaban bajo un reyezuelo que obedece como confederado a un Bretwalda. Son buenos navegantes y reciben oleadas de refuerzo en forma de migraciones masivas desde la actual Dinamarca y el norte de Alemania.

La Leyenda del Rey Arturo

Mucho más fácil de seguir es la leyenda del Rey Arturo (aunque es probable que ni siquiera fuera rey). Es Geoffrey de Monmouth, escribiendo en el S. XII, el que, tomando un personaje de la obra de Nennius, cuenta la juventud y madurez de Arturo. Chretien de Troyes incorpora nuevos personajes (Ginebra (3), Lancelot) y dos siglos después Sir Thomas Mallory en su Muerte de Arturo, extenderá la leyenda e introducirá nuevas tramas. Otros autores empezaron a publicar obras en torno a Arturo, en lo que se conocerá como el Ciclo Artúrico. Poco a poco el amor cortés (mediante los personajes de Ginebra y Lancelot, o la historia de Tristán e Isolda), la virtud caballeresca (la búsqueda del Santo Grial), las órdenes de caballería (los caballeros de la Tabla Redonda) y otros temas recurrentes de los escritos medievales se introducirán en el Ciclo Artúrico. Lo que empieza siendo la transcripción escrita de una leyenda galesa (celta) se transforma en la creación de un héroe caballeresco medieval en contraposición a los europeos como Sigfrido, el Cid o Roland.

El ciclo Artúrico arranca con Vortiger (Vortigen), reyezuelo al que sucede Uther Pendragon (Terrible

Dragon), el cual, gracias a las artes del Mago Merlín engendra a Arturo de Igraine, a su vez madre de Morgana. Desde niño Arturo es criado por Sir Hector, vasallo de Uther. Pronto muere Uther, y el trono de Britania queda vacante durante años, hasta que se convoca una reunión en Londinium para elegir rey. La manera de elegirlo será la de arrancar una espada (Excalibur) de un yunque, hecho que solo consigue Arturo (que por aquel entonces solo contaba con 16 años). Tras varios años de lucha Arturo es reconocido Rey único y establece su corte en Camelot (¿Caerleon?). Allí reúne a sus caballeros y contrae matrimonio con Ginebra, a la cual acompaña Lancelot. El padre de Ginebra, Leodegrance, regala la mesa en la que se reunirán los caballeros (4) (la Tabla Redonda), sitio donde son todos iguales (tradición cristiana), siendo Arturo el primero entre iguales. La visión del Grial obliga a su búsqueda por todo el mundo, búsqueda que finalizan Sir Galahad (que muere en el intento), Sir Bors y Sir Perceval. El amor de Ginebra y Lancelot (amor cortés de la época) lleva al ruina a lo que queda de los caballeros, y Lancelot huye con Ginebra a Francia. Arturo les persigue, quedando regente Mordred, hijo incestuoso de Arturo con su media-hermana Morgana. Arturo regresa al reino para enfrentar sus escasas fuerzas con las del usurpador. En la climática batalla de Camlann Arturo vence, mata y muere junto a Sir Gawain (que también muere), Mordred es derrotado, pero el coste es alto: Arturo abandona el mundo de los vivos rumbo a Avalon (un reino situado mas allá del alcance de los mortales, en una interpretación celta de la vida y la muerte), con la promesa de retornar cuando sea



Infantería romana del siglo V

necesario. Lancelot regresa para luchar al lado de Arturo y cuando finaliza la guerra se convierte en un ermitaño anónimo. Solo saldrá de su retiro para enterrar a Ginebra, tras su muerte en el exilio voluntario al que se condena por sus pecados. El final de la mayoría de los personajes es desgraciado, quedando Merlín hechizado y perdido por Vivian, la Dama del Lago, a su vez muerta por Sir Balin. Incluso Morgana será asesinada por un hijo suyo que la sorprende en adulterio.

El Ciclo Artúrico es un compendio de temas medievales, al que se le agregan todo tipo de historias de origen pagano y cristiano, con fines morales. Su enlace con la Historia es débil, y se pierde según el mito incorpora nuevos elementos. Reflejo de una época desesperada y donde la vida tenía poco valor, siendo a veces preferible una muerte honrosa.

Representación de la Época de Arturo en juegos de figuras

Ésta es una de las tareas más difíciles para un jugador. Apoyarse en el DBM y sus listas de ejército es fácil y suele dar buenos resultados, pero esta vez la cosa es más difícil. La lista Sub Roman British es muy dudosa, ceñirse a ella no representa correctamente los orígenes de este periodo (mezcla celta y mezcla romano). Luchar contra los Warband de los sajones será muy difícil. Otros reglamentos dan más opciones al britano, como puede ser el caso del Warhammer Ancient, que si bien no tiene listas específicas para este periodo si se puede representar utilizando la de bárbaros germanos y tardo-romanos. El suplemento Fall of the West, de Warhammer Historical es una buena base para representar a los sajones aun-

que se vuelve a quedar corto con los Britanos. El anuncio de un nuevo suplemento para esta época seguro que los incluye en sus listas de ejército.

Miniaturas para la época de Arturo

10mm. Nueva gama de Old Glory, con amplios ejércitos bárbaros capaces de representar a los jutos, anglos y sajones, incluidos referencias específicas para sajones tardíos. También disponen de romanos tardíos, que se pueden emplear para los Sub Roman British.

15mm. Tanto Old Glory como Essex disponen de gamas de Dark Ages, con referencias específicas de Sajones, Anglos y Jutos (infantería, mandos y arqueros) y Arthurian Britians (Mandos, arqueros, infantería y caballería).

25mm. Old Glory y Foundry tienen gamas específicas para el periodo.

(1) Ya el nombre latino de Arturo puede llevar a una amarga discusión. Aquí he preferido utilizar la forma *Artorius* pues es la que existe en una inscripción hallada en Gales ("*Rex Artorius fili maricus*") referida a otro rey Arturo.

(2) Uno de los problemas para hallar el campo de batalla de Mons Badonicus es la imposibilidad de excavar en los lugares tradicionalmente aceptados por los historiadores debido a la edificación del Noreste inglés.

(3) Nombre latino para Guinevere.

(4) La tabla Redonda tenía sitio para 150 caballeros, sus nombres e historias darían lugar a un nuevo artículo, por lo que aquí solo desgranaré los más importantes y conocidos: Sir Balin (que mata al Dama del Lago), Sir Kay (hermanastro de Arturo y Senescal del Reino), Sir Bevedere, Sir Galahad (el caballero más noble), Sir Lancelot (de origen francés), Sir Tristán (y su desgraciada historia con Isolda), Sir Gawain (y su lucha con el Caballero Verde), Sir Lamorac, Sir Perceval (el Parsifal de los mitos alemanes), Sir Gareth, Sir Dagonet (el bufón de la Corte)....

Bibliografía

"Medieval Sourcebook: Gildas (c.504-570)".

<http://www.fordham.edu/halsall/basis/gildas-full.html>

"Breve Diccionario Artúrico", Carlos Alvar.

"La muerte del Rey Arturo", Anónimo (Ediciones Alianza Editorial).

"El Caballero de la carreta", Chretien de Troyes, traducción de Luis Alberto de Cuenca.

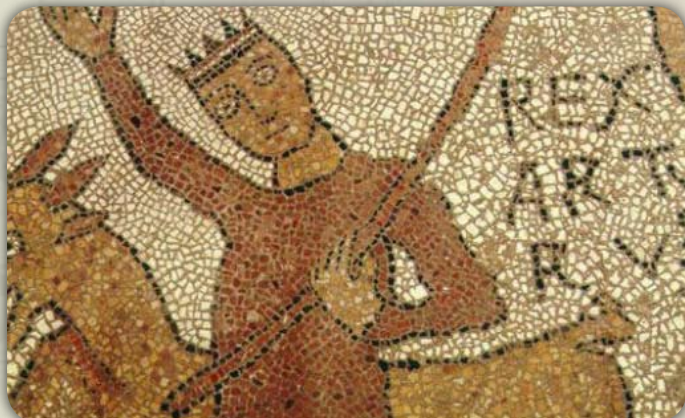
"La Caballería", Jean Flori.



Sajones

La batalla de Mons Badonicus

Escenario para DBM o Warmaster Ancient



En una época desesperada para los britanos, con sus tierras quemadas y acorralados contra el mar solo la llegada desde el Norte de los jinetes de Arturo devuelve la esperanza.

Las tropas anglosajonas, con refuerzos del continente y aliados britanos han empujado a los distintos reyezuelos celtas hacia el Oeste. Sin embargo una nueva confederación de celtas, bajo el mando del más importante de los jefes militares de Ambrosius, decide presentar batalla en el Monte Badon, donde una pequeña guarnición se mantiene en un antiguo reducto celta.

Los britanos despliegan su infantería (no más de 4.000 hombres), formada en profundidad separada del resto del ejército, ante lo cual, el Bretwalda Aelle, rey supremo de los anglos lanza sus tropas (unos 10.000 infantes) en una única carga. Con las infanterías trabadas Arturo lanza sus jinetes emboscados (unos 2.000 como mucho) sobre el flanco anglosajón. Es de suponer que los primeros en ceder serían los aliados britanos, tras lo cual huiría el resto del ejército. Las bajas debieron ser elevadas, se puede hablar de la casi completa destrucción del ejército invasor (Nennius habla de 960 muertos anglosajones con la primera carga, aunque esta bien pudiera ser una cifra con algún significado oculto, pues 960 es el número de componentes de la Prima Cohorte), del cual solo se salvaría el Rey y parte de su guardia. En los años posteriores Arturo seguiría combatiendo a los germanos con notable éxito.

Escenario para Warmaster Ancient

El orden de batalla se ha basado en el de Germanos y Tardo-Romanos.

Duración y tablero

La partida dura 10 turnos, y se juega en un tablero de 120x180 cms.

Condiciones de victoria

Gana el jugador que el ultimo turno tenga en su poder el fuerte de Aquae Silius (la empalizada o la TF,s). Si en cualquier momento la unidad de Arturo o Aelle es destruida el bando contrario obtiene la victoria.

Reglas especiales

Toda la infantería Britania y Wleding empiezan desplegados en el tablero, al igual que los germanos, que despliegan en segundo lugar y mueven los primeros. El jugador britano anota en secreto por donde entran sus dos grupos de refuerzo y cada comienzo de turno tira un dado, con 5 o 6 puede sacar uno de los dos por el punto anotado.

El turno en el que aparece el grupo de refuerzo del Rey Arturo todos los mandos britanos tienen el liderazgo aumentado en uno y el mando caudillo enemigo Lancelot disminuye su liderazgo en uno para el resto de la partida.

Comentario de la batalla

La casi absoluta falta de información de la batalla (no se sabe el sitio ni el año donde se desarrolló, solo existen hipótesis) tan solo permite estimar el numero de contendientes, en base a los ciclos migratorios germanos y a cálculos sobre la población britana. La falta de restos arqueológicos no permite continuar el desarrollo de la batalla. Una de las pocas cosas que se conocen a ciencia cierta es que la derrota fue durísima (les costó 100 años volver a expandirse hasta los límites alcanzados en torno al año 500) y el poder britano salió muy reforzado.

Como nombres de los líderes enfrentados solo están documentados los de Arturo y el anglo Aelle; es probable que el mando de los sajones recayera en Cedric, que fundo años mas tarde un reino en la actual Hampshire. Lancelot es el nombre ficticio dado al reyezuelo britano aliado con los invasores, mientras que Meurig de Gwent fue un rey contemporáneo de la época que gobernó ese pueblo.

Strategikon

Guerras de la antigüedad en 15mm

Britanos

Las tropas de *infantería* y *Wleding* despliegan detrás de una empalizada de frente 40 cms colocada de la forma que desee el jugador britano.

Toda la caballería entra como refuerzo en dos grupos, uno con los caballeros y Arturo y el resto con Meurig.

	Tipo	A/R	Hits	N/Unit	Lider.	Save	
Arturo	General	+3	-	-	9	-	
Meurig	Warlord	+1	-	-	8	-	
Wleding	Warlord	+1	-	-	8	-	
15x Milicia	Infantería	3	3	3	-	-	
6x Arqueros	Infantería	1(15)	3	3	-	-	Sk.
6x Caballeros	Caballería	4	3	3	-	5+	Sh Cav.
6x Caballería	Caballería	3	3	3	-	6+	

Anglos y Sajones

	Tipo	A/R	Hits	N/Unit	Lider.	Save	
Aelle	General	+2	-	-	8	-	
Cedric	Chieftain	+1	-	-	7	-	
Lancelot	Chieftain	+1	-	-	7(6)	-	
12x Milicia	Infantería	3	3	3	-	-	
6x Nobles	Infantería	1(15)	3	3	-	6+	Wb.
39x Guerreros	Infantería	3	3	3	-	-	Wb.



El nacimiento de una nación

De la formación del Condado de Castilla y otras historias

Autor | Gral.Invierno

(Bardulia quae nunc appellatur Castella, Bardulia que ahora es Castilla, Alfonso III).

La unificación de las coronas de Aragón y Castilla, de manos de los Reyes Católicos, trajo el nacimiento de la primera gran potencia europea de la Edad Moderna, España. Hoy en día, cuando se habla de nacionalidades, o naciones, dentro del estado español, nadie piensa en Castilla como una de ellas. Si nombramos las distintas naciones (según sus estatutos de autonomía), todos hablamos de Cataluña, Andalucía, Galicia, País Vasco.... nadie reparará en la antigua Castilla. Dividida en una serie de autonomías "artificiales", se ha convertido en una mera sombra histórica de lo que fue. Su asociación con España ha resultado en una completa ocultación de la propia historia del condado-reino, sus costumbres, su lengua, sus gentes, todo se abandonó en pos de España, desapareciendo, de hecho, Castilla como nación.

De Bardulia a Castilla

Tras la invasión musulmana el reino visigodo deja de existir. Sin embargo en la cordillera cantábrica surgen dos focos de resistencia; el más famoso, formado por los astures con su caudillo Pelagio, y los cántabros, en torno al conde visigodo Pedro. Ambos territorios formaron el Reino Astur, que se mantiene independiente del poder musulmán. Al este existen núcleos de resistencia formados por vascones, que se mantienen en la parte norte de la actual Navarra y Guipúzcoa. Entre medias esta Bardulia, la tierra de los bardulos, pueblo prerromano que se mantiene semi-independiente tras ser desplazado al oeste por los vascones. La zona que se corresponde con ésta Bardulia es la parte norte de la actual provincia de Palencia y parte de Santander.

Durante el gobierno del astur Alfonso I (739-755) los cristianos, aprovechando la fitna o guerra civil entre árabes y bereberes, extienden su poder hasta el Duero, manteniendo, entre otros territorios, Bardulia. Los primeros intentos repobladores de la zona son ahogados en sangre por la acción de los emires cordobeses, de tal manera que para comienzos del S.IX la zona sigue estando despoblada, con solo algunos pequeños focos cristianos.

Los comienzos del nuevo siglo traen un aumento de los intentos de repoblación. Estos intentos no son directamente promovidos por los reyes astures, sino que son iniciativas de familias o abades que descienden de las montañas para tratar de asentarse en los valles del norte de Palencia o Burgos. Con una mano en el arado y otra en la espada estos repobladores roturan los campos y edifican iglesias, a la vez que rechazan los ataques agarenos o son muertos por ellos. Los foromontamos, así serán llamados los repobladores, afianzan una zona en las tierras bajas, teniendo como centro el valle de Espinosa de

los Monteros. Esta zona se llama, ya desde finales del Siglo VIII, Castella, o Castilla, topónimo que poco tiene que ver con la presencia de castillos en la zona (¿acaso se llama León por la presencia de dicho animal?).

Alejados de la corte astur y sometidos a los rigores de la guerra, los castellanos nombran dos míticos jueces (que a su vez la épica castellana considera antecesores de Fernán González y de Rodrigo Díaz de Vivar), con la misión de impartir justicia sin tener que recurrir al lejano monarca astur. Los dos jueces arbitrarán según las costumbres castellanas, alejados del Fuero Juzgo





en uso en el Reino Astur-Leonés. Sus decisiones se denominaran fazañas, vocablo romance.

En el 850 reina Ordoño I, que nombra a su hermano (o cuñado, las crónicas no lo aclaran) Rodrigo conde de Castilla. Rodrigo acelera la repoblación de su pujante condado, contando con numerosos mozárabes escapados del emirato, sometido a su vez a continuas rebeliones. En Zaragoza la familia muladí de los Banu Qasi se hace con el poder de la mano de Musa II, el cual se enfrentará a las huestes de Ordoño. Los astures (aliados con gascones y posteriormente navarros) lograrán imponerse a las tropas de Musa permitiendo extenderse hacia la Rioja.

A partir del 860 Rodrigo y sus súbditos tendrán que enfrentarse el poder renovado del nuevo emir Muhammad I, siendo sus territorios devastados por numerosas expediciones guerreras. En este marco de continua guerra sobreviene la muerte de Ordoño I, siendo sucedido por Alfonso III, que cuenta con el

apoyo de Rodrigo, la primera muestra del poder alcanzado por el nuevo condado de Castilla en el seno de la monarquía astur-leonesa.

Tras la muerte del conde Rodrigo Castilla se divide en pequeños condados, temerosos los reyes astur-leoneses del poder de un único condado. No será hasta el 932, cuando Fernán González reúna en su condado las dignidades de Castilla, Álava, Burgos, Cerezo y Lanzaron, el condado de Castilla.

Fernán González

Fernán González, primer conde de Lara y, desde el 932, conde del unificado condado de Castilla, será el verdadero creador de un estado castellano, independiente, excepto en el nombre, en lo político y económico del reino leonés.

Ya en el 932, Ramiro II de León, y el conde Fernán González, dirigen la expedición que arrasará una ciudad de la Marca Media, Mayrit o Madride. En el 939 una alianza de castellanos, leoneses y navarros logrará una gran victoria contra las tropas del ya Califa Abd-el-Rhaman III, consiguiendo suficiente poder para llevar la repoblación hasta las estribaciones de la falda norte del Sistema Central (Sepúlveda, Cuelar....). Poco después Fernán González se rebelará contra Ramiro II, siendo el castellano derrotado y capturado, aunque finalmente se reconciliará con su aún señor y Rey de León.



Caballeros castellanos



Caballero

La crisis dinástica en la que se sume el Reino de León a la muerte de Ramiro II traerá una mayor independencia de Castilla, de tal manera que en el 962 Fernán González firma una tregua con el Califato de Córdoba como un dignatario soberano más. A su muerte lega el condado (que ya incluía las tierras comprendidas entre Cantabria y el río Duero) a su hijo García Fernández, estableciendo la sucesión hereditaria en el condado de Castilla.

Castilla, al igual que los otros reinos y condados cristianos, sufre los embates de las tropas del gran Almanzor (el Almanzor para los cristianos), muriendo el propio García Fernández en batalla contra los musulmanes. Con el fin de la dictadura Amiri, a la muerte de Almanzor y sus descendientes, el Califato se hunde en una fitna sin fin, de la que saldrán los Reinos de Taifas, logrando los reinos castellanos una supremacía militar que ya no perderán excepto en contadas ocasiones.

Las milicias concejiles

El ordenamiento jurídico castellano, y la tenencia de cargos en la administración, son desde el primer momento, mucho más avanzados que en el vecino Reino de León. Los cargos palatinos no son hereditarios, sino por elección, y cualquier campesino puede equipararse a un infanzón (según la Ordenanza de Castrojeniz) si puede costearse un caballo y equipo de caballero. Nacen así los caballeros villanos o pardos, que incluidos en la milicia de los concejos (ayuntamientos de la época), serán la base de los ejércitos castellanos.

Los condes (y posteriormente monarcas) castellanos otorgan cartas de ordenamiento jurídico (fueros o cartas pueblas) a los municipios (tanto de repob-

lación como ya constituidos) en las que no sólo se regulan la vida de los municipios, sino también su relación con el soberano. De esta manera Castilla dispone de auténticos villanos libres de servidumbre, que se autogobiernan en el marco local, unas verdaderas repúblicas en miniatura. En contraposición los villanos deben acudir al combate a la llamada de su soberano y proveen de defensas en las fronteras. Serán estas milicias concejiles las que soporten el peso de la Reconquista, pues no solo combaten en las grandes batallas como Zalaca o las Navas, sino que mantienen la frontera de sus enemigos.

De esta manera Castilla vivirá un feudalismo propio, alejado del europeo. Los grandes señores no rivalizarán (al menos hasta las grandes guerras civiles del S. XIV y XV) con el monarca, que siempre se podrá apoyar, llegado el caso, en una masa de hombres libres autónomos.

El Reino de Castilla

Al morir sin descendencia el conde García Sánchez, en el 1028, el condado de Castilla pasará a la Corona de Navarra, por entonces el reino más poderoso entre los cristianos. Sin embargo a la muerte del Rey navarro Sancho el Mayor, Castilla recupera su independencia de la mano de Fernando I, el primero que ostentará el título de Rey de Castilla. Logrará unificar Castilla y León, legando sus territorios a sus tres hijos: a García, el Reino de Galicia; Sancho II Castilla; y a Alfonso VI el Reino de León, lo que provoca una guerra civil entre los tres. Al término de la misma, queda Alfonso VI como soberano de Castilla y León, sufriendo el reino los embates de los almorávides, norteafricanos que logran unificar Al-Andalus bajo su mandato integrista.

Sin embargo la expansión de Castilla no se verá detenida por mucho tiempo, de tal manera que para finales del S. XII el pequeño condado se ha convertido en el reino cristiano más importante de la península. De un minúsculo valle burgalés (Burgos, Cabeza de Castilla) a los confines del Reino de Toledo.



Castilla en armas

Los ejércitos castellanos en DBA/FOG

Encontrar un jugador que se atreva a llevar un ejército castellano, tanto en FoG como en DBA es poco menos que un milagro, casi tan difícil como la aparición del apóstol Santiago en la mítica (y probablemente apócrifa) batalla de Clavijo.

El periodo que cubre la existencia como reino independiente de Castilla corresponde a dos listas (de dos libros distintos) de DBA.

III/35.Españoles Feudales. 718 d.C.-1340 d.C.

(a) 718-950 d.C.: 1x3Kn o 4Bd (Gen), 3x3Kn, 1x2LH, 2x4Sp, 5x2Ps.

(b) 951-1200 d.C.: 1x3Kn o 4Bd (Gen), 3x3Kn, 1x3Cv, 1x2LH, 2x4Sp, 4x2Ps.

(c) 1201-1340 d.C.: 1x3Kn (Gen), 3x3Kn, 2x2LH, 1x3/4Cb, 2x4Sp, 1x3Ax o 2Ps, 2x2Ps.

Con la primera opción se puede representar los ejércitos del joven condado de Castilla, y con las dos siguientes la evolución de los ejércitos castellanos hasta la batalla del Salado.

IV/68.Españoles o Portugueses Medievales. 1340 d.C.-1485 d.C.

1x3Kn (Gen), 2x3Kn, 1x3Kn//4Bd o 4Lb o 2LH, 2x2LH, 1x4Sp, 2x3Ax, 1x4Cb, 2x2Ps.

Para FoG, de momento, solo están disponibles las dos listas que representan los ejércitos castellanos

en la baja Edad Media, Medieval Castilian y Santa Hermandad Nueva Castilian. Ambas listas, incluidas en el libro Storm of Arrows, son similares, si bien en la segunda, los ejércitos de los Reyes Católicos, hay una mayor presencia de tropas entrenadas que en la primera.

Sin lugar a dudas la fuerza de cualquier ejército castellano de FoG reside en sus caballeros acorazados. Su carga, precedida de una buena cantidad de virotos lanzados por los imprescindibles ballesteros, puede ser imparable. Para maximizar su potencia de choque y melé, a la vez que se protegen de los arcos largos, es recomendable llevar estos caballeros en BG de 4, formados en una única línea.

Castilla por Juan, La batalla de Olmedo en FOG

El reinado de Juan II se caracterizó por las luchas mantenidas contra parte de la nobleza castellana, reunida en la Liga Nobiliar. El principal valedor del Rey es su condestable, el controvertido y ambicioso Don Álvaro de Luna, que logra el apoyo de las villas, la baja nobleza y los judíos. Tras vencer a granadinos y aragoneses, en 1445 llega el turno de aplastar los intentos de usurpar la corona en manos de los infantes de Aragón, que cuentan con el apoyo de este reino y del navarro.

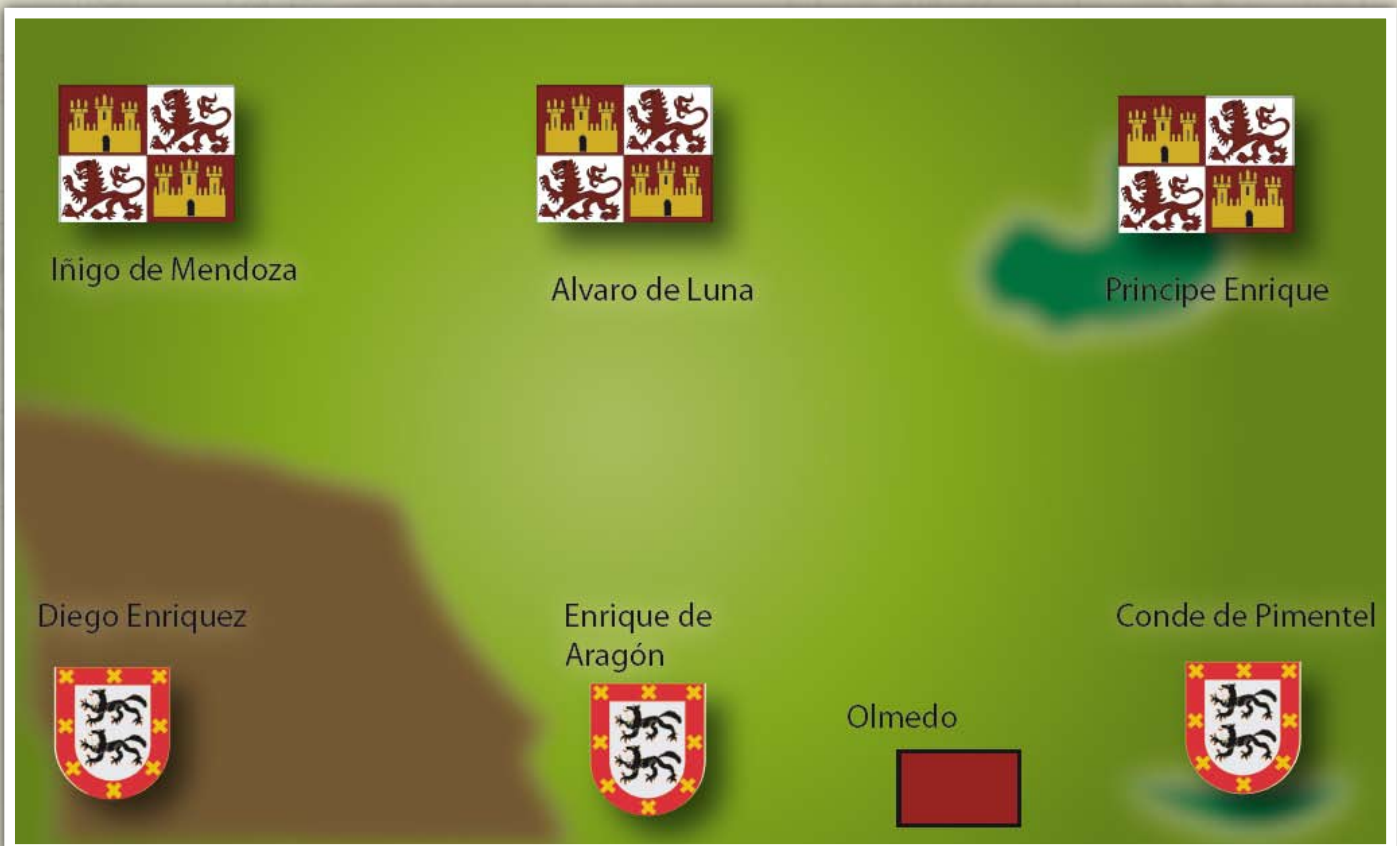
Las tropas navarro-aragonesas, con varios altos magnates castellanos en sus filas, penetran en Castilla en persecución del Rey Juan II. El 19 de mayo,



Ejército castellano

Todo menos FoW

Otros Wargames



cerca de la villa vallisoletana de Olmedo, el príncipe Enrique provoca el combate contra las fuerzas de los infantes de Aragón. El enfrentamiento se generaliza y las tropas realistas, mandadas por Álvaro de Luna, se imponen a los aragoneses y nobles castellanos.

Olmedo será la mayor batalla de la 2ª Guerra Civil Castellana, siendo, sin embargo, una batalla poco cruenta (como lo fue la guerra civil, resuelta más con la diplomacia que por las armas), cifrando algunas fuentes el número de muertos en 22.

Ejército Realista

CiC D. Álvaro de Luna (Field Commander)
Iñigo López de Mendoza (Field Commander)
Príncipe Enrique (Troop Commander)
2 x BG (4 bases) Caballeros (pesadamente acorazados, sin instruir, superior, lanza y espadas)
1 x BG (4) Caballeros Ordenes Militares (pesadamente acorazados, instruidos, superior, lanza y espadas)
2 x BG (6) Ballesteros (protegidos, instruidos, medios, ballesta)
2 x BG (4) Jinetes (protegidos, sin instruir, medios, jabalinas y lanza ligera)
2 x BG (6) Lanceros (protegidos, sin instruir, medios, lanceros defensivos)
1 x BG (6) Arqueros (sin protección, sin instruir, medios, arcos)

Liga Nobiliar

CiC Enrique de Aragón (Field Commander)
Diego Enríquez (Troop Commander)
Conde de Pimentel (Troop Commander)
4 x BG (4 bases) Caballeros (pesadamente acorazados, sin instruir, superior, lanza y espadas)
1 x BG (6) Ballesteros (protegidos, instruidos, medios, ballesta)
1 x BG (6) Hostigadores (protegidos, instruidos, medios, ballesta)
2 x BG (4) Jinetes (protegidos, sin instruir, medios, jabalinas y lanza ligera)
2 x BG (6) Lanceros (protegidos, sin instruir, medios, lanceros defensivos)

Llega la pólvora

El arte de la guerra en los siglos XVI y XVII

El fin del medievo trajo numerosos cambios a las batallas de la antigüedad, armas de fuego, formaciones densas de piqueros, ejércitos permanentes, etc. Todos estos cambios se vieron acentuados con la entrada del S. XVI. Los españoles, por fin reunidos bajo un único poder gracias a la unión de las Coronas de Aragón y Castilla, desarrollaron un pequeño y eficaz ejército regular, que tras la conquista de Granada, combatió en Italia a las fuerzas francesas. La unidad base de este nuevo ejército, la Coronelia, pronto daría lugar a la formación militar más famosa del periodo: el Tercio. La así llamada escuela española combinaba armas de fuego (arcabuceros y mosqueteros, estos últimos introducidos por Parma) con el arma blanca (picas, y en el primer tercio del siglo también rodeleros). El sistema español dominaba la escena mundial, siendo imitado por el resto de países.

A principios del siglo XV la escena mundial estaba dominada por las luchas entre franceses y españoles por la posesión de Italia. Tras diversas fortunas pareció que España se impuso, pero a partir del 1560 el eje de los conflictos europeos se trasladó a los países bajos y a la Alemania de la Reforma. La próspera República Holandesa combatiría en la llamada Guerra de los 80 Años contra los Reyes españoles hasta que finalmente consiguió la independencia. Inglaterra, por su parte, combatió a los españoles en el mar y en América, mientras las guerras de Religión incendiaban Europa.

Mauricio de Nassau, Statuder de la parte norte de los Países Bajos, introdujo reformas militares, dando lugar al sistema holandés, con unidades más peque-



Bandera con la Cruz de San Andrés

ñas y flexibles (*hope*). Este sistema de combate sería adoptado por las potencias protestantes, y para la Guerra de los Treinta Años la mayor parte de las fuerzas contendientes (menos España) combatían de esta guisa.

Sin duda es este conflicto (30 Años) el que marcaría el devenir del Siglo XVII: la reforma protestante y el deseo de hegemonía de los Habsburgo se convertiría en una guerra que involucraría a la mayor parte de las potencias europeas, desangrando el continente hasta que el agotamiento generalizado trajese la paz. El auge de Francia por una parte, y de Suecia por otra, marcaría el resto del Siglo, con continuas guerras emprendidas por ambos estados para hacerse hegemónicos en sus respectivas áreas de influencia.

Ya se combatía a la sueca, la caballería retomó su papel en el campo de batalla, la artillería se aligeró y las unidades formaban en brigadas de combate. Los ejércitos del fin del Siglo XVII se iban nacionalizando, perdiendo el componente mercenario que había caracterizado el periodo. Aparece la bayoneta, relegando a la pica hasta desaparecer del campo de batalla. El poder de fuego aumenta, a la par que la movilidad, según aparecen las armas de chispa (se acaba la mecha). Todo esto preparado para que un nuevo siglo traiga otra manera de combatir, caracterizada por las líneas de combate y la caballería con sable.



Arcabuceros abriendo fuego

Reglamentos para los S. XVI y XVII

Curioso, siendo la época en la que España fue la superpotencia del momento es un periodo en el que apenas se juega en nuestro país. Aunque existen reglamentos y figuras para representarlo, son pocos los jugadores que se atreven a representar los ejércitos y batallas de los siglos XVI y XVII.

Warfare in the Age of Discovery: heredero del *Warfare in the Age of Reason*, comparte muchos de sus mecanismos de juego. Aporta amplias listas de ejército y numerosas tablas de ayuda. Ideal para batallas en 15mm, aunque su escala es indeterminada.

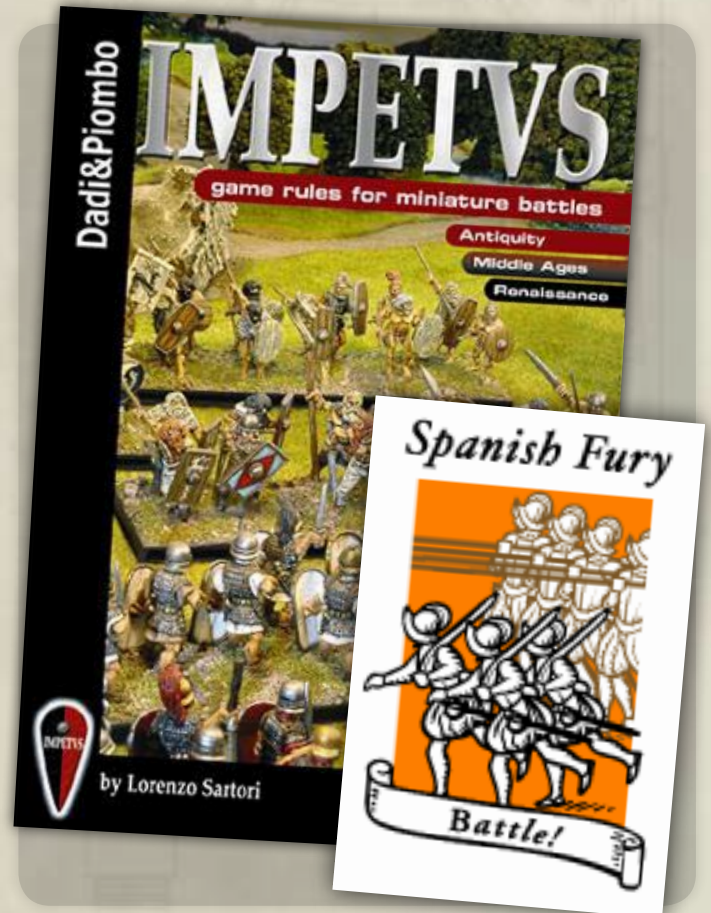
Pistolado (Spanish Fury): curioso reglamento gratuito de la página de Perfect Captain (auténtico refugio de frikis, puedes descargarlo desde este enlace: <http://perfectcaptain.50megs.com/request.html>). Muy vistoso y agradable de jugar. Sin embargo, sus mecanismos de juego no son aptos para jugadores ultracompetitivos.

Impetus: última apuesta para el periodo, se trata de una versión mejorada (y de pago) del Impetus Basicus, reglamento de Venexia. Solo cubre el periodo renacentista.

Miniaturas del siglo XVI y XVII

Tanto 15mm como 25-28mm están bien representadas en varias marcas: Essex, Venexia y Testudo, con una gran variedad de referencias que nos van a permitir completar nuestro ejército.

Essex: con un poco de todo la marca inglesa es fiel a sus minis en esta gama. Pequeños, regordetes y bastante variedad de poses. Formato de venta de 8 minis a pie o 4 de caballería (6 y 3 respectivamente para los grupos de mando). Ideal para el que comienza con el periodo.



Testudo: la marca italiana posiblemente sea la que tiene mejores minis para Guerra de 30 Años y Guerra Civil inglesa. Su escala, sin embargo, se aproxima más a un 18mm que al clásico 15. Su mayor pega (aparte de sus endebles picas) es la falta de poses en su gama.

Venexia: otra de Italia, solo cubre el siglo XVI (y no todo); eso sí, con minis de gran calidad. Se venden como cajas de ejército y en bolsas tipo Essex. Recomendamos las picas de Xiston para suplir las de Venexia y las de Testudo.



Tercio de picas con mangas de mosqueteros

Los tercios de flandes

Historia del ejército español en los siglos XVI y XVII

Allá por el año 1614 le regalaron al joven príncipe, el futuro rey Felipe IV, una colección de soldados de juguete, hechos en madera. Había regimientos y compañías, con sus diferentes banderas, armas y vestuario.

El espléndido juguete del príncipe era una réplica perfecta del más famoso ejército de entonces, el Ejército de Flandes, que España mantenía en los Países Bajos desde 1567.

Orígenes

Las batallas del siglo XV en Morat, Grandson y Nancy pusieron en evidencia que algo estaba cambiando en la manera de luchar. Se estaba produciendo una revolución en el campo de batalla. En la Edad Media, en las batallas se daba prioridad a la caballería, sobre todo la de origen social elevado, en detrimento de una infantería de origen humilde y mal armada.

En el siglo XV esta concepción va a cambiar de la mano del ejército suizo, formado casi en su totalidad por piqueros, soldados de origen campesino armados con un yelmo y una pica de 16 pies (4,80 cms). Estos piqueros derrotaron a los caballeros de Borgoña en 3 batallas casi seguidas y significaron un punto de inflexión en la historia de la táctica militar. A partir de entonces, los ejércitos cada vez serán más numerosos, con un predominio de infantería y relegando la caballería a funciones secundarias. También se irá dando más importancia a las armas de fuego, como arcabuces, mosquetes y cañones. Esto supuso una revolución militar que pronto se extendería a toda Europa.

Esta revolución del siglo XV también significó un gran avance en la ingeniería militar. Ingenieros italianos desarrollaron un tipo de fortificación acorde con los nuevos tiempos, el “baluarte”, con muros mucho más bajos pero más gruesos para que resistieran los disparos de artillería y con un foso más ancho y profundo para alejar a los atacantes. Este tipo de diseño favorecerá una estrategia cada vez más defensiva y estática.

A partir de 1600 el baluarte se generaliza y la guerra se convierte en una serie de asedios donde prima la resistencia y la tenacidad de los combatientes.

En este escenario aparecerá el ejército de la nación más rica del momento: España.

Desde 1483 hubo instructores suizos en España pero no se sabe a ciencia cierta cómo se introdujeron las nuevas tácticas de combate en la Península.

Una teoría de bastante aceptación consiste en que pudieron ser importadas de Francia, donde desde 1480, fecha de supresión de los arqueros, el ejército se dotó de infantería permanente de modelo suizo. Esta reforma en Francia fracasa y se suprime en 1490 (los franceses encontraron excesivos los gastos de mantenimiento de una infantería permanente) utilizando, a partir de entonces, infantería suiza mercenaria.

Composición

El Tercio de Flandes se componía de hombres de 5 nacionalidades distintas: españoles, valones, italianos, alemanes y borgoñones.



Todo menos FoW

Otros Wargames



A los valones se les reconocía como los mejores tiradores; a los alemanes, de absoluta confianza en la adversidad y a los españoles como los más valientes, más fieros en el ataque y más despiadados. El Tercio era la suma de esas cualidades.

Los españoles provenientes de las guarniciones italianas constituían el 10% del ejército. Eran la tropa de choque de la monarquía y los más valiosos en batalla por su experiencia.

El sistema español de reclutamiento consistía en reclutar soldados en España (sobretudo en Castilla) para llevarlos a las guarniciones en Italia donde recibían adiestramiento. Ese sistema producía un flujo constante de veteranos en el frente, donde luchaban contra tropas recién reclutadas. Ello suponía una gran ventaja.

Además, el Tercio, por sus cualidades de permanencia y reclutamiento privilegiado, desarrollaba un espíritu militar propio de profesionales y un espíritu de cuerpo que se califica de "Nacionalista", de tal manera, la identidad propia del tercio en el seno del ejército, presuponía la calidad de español, todo ello protegido por el sentido del honor.

Forma de lucha

"...la pica y el coselete es de más estimación, por ser este género de armas la mayor firmeza de vn campo. Vsaron la los Suyços primeros en nuestros tiempos a imitación de los soldados antiguos de Macedonia, que las trayan muy largas de veynte y dos pies, y los romanos de doze, eligiendo ellos el medio de quinze a diez y seis, para defenderse de las gruesas bandas de cavallos alemanes" B. de Escalante, 1595

La primera gran característica del Tercio que lo diferenciaba de la infantería suiza era la individualización, es decir, la distribución del cuadro macizo en unidades más pequeñas y por tanto más móviles. Esto hizo a la infantería española superior a las de-

más. El creador de esta organización fue Gonzalo Fernández de Córdoba, el Gran Capitán, que combinó el arma de la legión, espada corta, excelente para el cuerpo a cuerpo, con la de los suizos, la larga pica ventajosa a distancia. Además, los suizos no estaban protegidos, en cambio, los españoles portaban un "coselete" o coraza pequeña que cubría el pecho.

El temible poder de la infantería española residía en la combinación entre arma blanca (espada y pica) y el arma de fuego (arcabuz y mosquete).

La espada medía unos 95 cms. La pica 5,46 m. El arcabuz entre 95 y 195 cms, cuyas balas de plomo las fundía el propio soldado.

En 1567 (al inicio de la contienda), el Tercio en su totalidad constaba de 600 mosquetes (usados por 1ª vez en batalla), que medían 126 cms y que necesitaban una horquilla de madera de 1,47 m para apoyarlos.

El Tercio no cuenta con artillería excepto como complemento y según el teatro de operaciones.

Las armas en el Tercio se distribuían de la siguiente manera: la mitad del ejército con pica, un tercio con espada corta y rodela y un sexto arcabuceros. En total 12 batallones de 500 hombres (unos 6000).

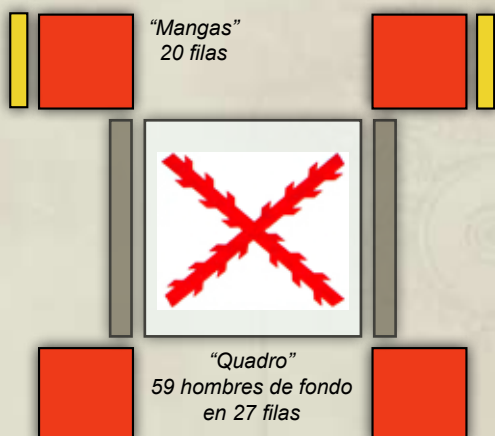
A medida que se impuso el fuego, el Tercio se modificó. De 6000 a 4000 y luego a 3000 para estabilizarse en 1500 previo al ejército moderno. El arma blanca cederá sitio progresivamente a la de fuego.

Los cuadros de infantería suiza pasaron a denominarse en España: "esquadrones", y en ellos residía



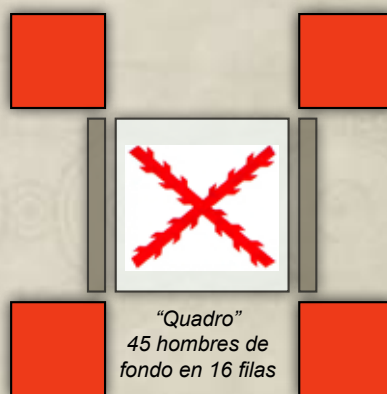
Caballería con pistolas (Reiters)

“Quadro de terreno”



- 1500 piqueros
- 2 x 135 arcabuceros
- 4 x 240 arcabuceros
- 2 x 90 mosqueteros

“Gran frente”



- 650 piqueros
- 2 x 80 arcabuceros
- 4 x 160 arcabuceros

“Quadro de gente”



- 600 piqueros
- 2 x 125 arcabuceros
- 4 x 160 arcabuceros

la fuerza del ejército. En el escuadrón cada soldado tiene asignado un emplazamiento geográfico determinado, de 3x7 pies, limitado por el espacio de los 4 hombres de alrededor.

Las formas de escuadrón eran básicamente 4:

- El "quadro de gente" con tantas filas de anchura como de profundidad y las banderas en el medio;
- El "quadro de terreno" que ocupa la superficie de un cuadrado casi perfecto;
- El "gran frente" y el "prolongado" con el frente en el lado grande o en el pequeño en función de las circunstancias.

Hay muchos otros tipos de escuadrones pero son variantes de los básicos. Todos los escuadrones dependen del efectivo utilizado y del terreno. La fuerza del dispositivo se basa en la buena proporción de las filas y líneas y en la valentía de los soldados.

El escuadrón constituido por picas se completa con grupos de protección llamado "mangas", cuyo tiro a quemarropa era terrible. Eran entre 200 y 300 hombres para facilitar su gobierno y se distribuían en cuatro mangas dispuestas en las esquinas del escuadrón.

El manejo de las armas era la segunda gran característica del infante español. Su utilización era mecánica: las picas eran mantenidas contra el pecho y apoyadas en el antebrazo izquierdo con la mano, aproximadamente al nivel del juego del hombro derecho, y el codo pegado contra la parte alta del es-

tómago. La mano derecha estaba tendida al máximo hacia atrás, apretando firmemente la parte posterior de la pica, dejando hacia la punta más gruesa un contrapeso (aprox. 1 m), suficiente para neutralizar parcialmente el peso de la parte anterior, desde el codo izquierdo al hierro de la punta (3,36 m). Ésta era la posición "armado" en espera de combate. Llegado el momento, el piquero afirmaba su pie izquierdo hacia adelante y después llevaba con toda su fuerza su mano derecha contra su izquierda, en el interior de la cual la pica se deslizaba, al mismo tiempo que acercaba el pie derecho al izquierdo. Se daba así una multiplicación de la fuerza del brazo por el movimiento violento de todo el cuerpo hacia adelante.

El manejo de las armas de fuego era más complejo pero también perfecto. La carga se hacía por el ca-



Combates

ñón por medio de una varilla. El arcabucero o mosquetero se disponía a tirar, con el arma cargada, con 4 ó 5 balas en la boca y con 2 extremos de la mecha encendidos en la mano. El tiro se efectuaba según el principio del orden ligero: las mangas se dividían en 3 filas separadas por 15 pasos. Los soldados de la misma fila se colocaban a cada 3 pasos presentando el costado al enemigo. La primera fila tira “no con furia, si no con reposo diestramente”, después deja sitio a la segunda fila que dejará el lugar a la tercera. Después de haber tirado en la primera fila los soldados van a recargar sus armas en la tercera con toda rapidez posible. Al cabo de 4 ó 5 tiros era indispensable dejar enfriar el cañón para evitar la fusión del plomo.

Tácticas de combate

De todos los generales del Tercio, el Duque de Alba demostró ser el que tuvo mejores cualidades tácticas. Su larga experiencia le hacía penetrar en las intenciones del enemigo. De esa experiencia se derivaba la táctica más pura de guerra de desgaste, su táctica preferida.

El mejor ejemplo se encuentra en la campaña de otoño de 1568 contra el príncipe de Orange y su ejército de 30.000 soldados. No hubo batalla. El Duque de Alba, reconociendo su gran inferioridad numérica y las consecuencias que una derrota podía traer, adoptó la táctica de negarse a combatir y seguir al enemigo, hostigándolo sin tregua y contrariar todos sus intentos. Esto se prolongó 1 mes. El Príncipe cambió 29 veces de posición, seguido por el Duque como si fuera su sombra. Su ejército se aprovisionaba difícilmente, se exasperaba por no poder combatir, se amotinaba y reclamaba a gritos su sueldo y botín. El Duque sabía todo eso y sólo esperaba su oportuni-

dad. Ésta llegó cuando el ejército rebelde cruzaba el río Gette, el Duque lanzó 4.000 infantes contra una retaguardia de 3.000 cuando estaba separada del resto por el río. Fueron aplastados. Al final, el Príncipe salió de los Estados derrotado sin que Alba hubiera arriesgado una batalla.

Otra táctica tradicional utilizada por el Tercio era la emboscada, como la que diezmó a los socorros franceses, que acudían a levantar el asedio de Mons, el 17 de Julio de 1572 cerca de Saint Guislain, con al menos 5.000 hombres.

La “encamisada” era la táctica más espectacular y arriesgada. Se trataba de enviar por la noche, al campamento adversario, una tropa bastante débil numéricamente, pero cuidadosamente elegida. Para evitar el brillo de las armas, cada uno se ponía encima de la coraza una camisa bien apretada por la correa de la espada; la celada se cubría con una pieza de tela blanca para reconocerse en la oscuridad. La empresa consistía en poner el máximo de enemigos fuera de combate, incendiar sus instalaciones, hacer explotar sus municiones, etc....

Pero a pesar de todas las tácticas utilizadas, la guerra de Flandes obligó, debido a los cambios en ingeniería militar explicados al principio, a adoptar preferentemente el asedio como práctica habitual. Las batallas campales, cuando se producían, eran ocasionadas por los asedios en sí mismos, por ejemplo contra ejércitos de socorro de otra ciudad, o salidas de los asediados, etc....

El asedio era, por tanto, el método de lucha más utilizado en Flandes. El asedio ideal para los teóricos de la época consistía en estrangular la ciudad, cortando sus comunicaciones, edificando circunvalaciones antisalidas y antisocorros, y, juntamente, batirla antes del asalto con la esperanza de rendirla.

El asediante tenía que fortificarse a si mismo debido al elevado número de plazas, y al socorro mutuo que podían proporcionarse. Había que proteger el propio campamento, instalándolo en el límite del fuego enemigo, y, mediante un reconocimiento minucioso de su emplazamiento en medio kilómetro a la redonda, señalar las ventajas e inconvenientes del mismo. El mejor sitio para acampar será el terreno fácil de atrincherar y provisto de agua, libre para comunicarse con la retaguardia y que suprima la comunicación de los asediados con la suya.

A continuación se abría una red de trincheras para



Frente de picas del film 'Alatriste'

circular sin peligro entre el alojamiento y el dispositivo ofensivo cuyo elemento principal es la “batería”, compuesta por una variedad de cañones. Ésta se instala frente al lugar elegido para el asalto, que se decide en consejo por especialistas (ingenieros, artilleros) y a veces con veteranos experimentados. La instalación requería gran cuidado para garantizar su seguridad frente a salidas o encamisadas de los asediados y se solía ubicar entre 100 y 200 pasos, que era la distancia óptima de disparo de los cañones (aunque el alcance de los mismos fuera de 900 pasos).

A menudo, el efecto de la batería se reforzaba con el de las minas y la zapa. Minar era un arte delicado que requería un cálculo preciso de la distancia y la previsión de problemas como que los asediados pueden localizar la mina por el ruido y contraminarla, o se puede hundir la galería por las vibraciones de la batería, o los barriles de pólvora pueden explotar antes de lo previsto. El éxito de una buena mina podía derribar bloque enteros de muralla debilitada previamente por la artillería.

Antes del asalto había que rellenar los fosos secos o colocar tableros flotantes sobre barriles en los fosos inundados. Este trabajo de zapa se protegía por fuego nutrido de mosquetes.

El asalto se realizaba por las mejores tropas y primero por los piqueros. El resto se preparaba para eventualidades. Pero no siempre los infantes lograban pasar la brecha, e incluso a veces, el asedio debía ser levantado.

Un final agri dulce

La principal causa del declive en Flandes fue la escasez de dinero en las arcas de la monarquía. La falta de pagas en el ejército sería su inmediata consecuencia, seguida de los inevitables motines y saqueos, cada vez más frecuentes. Era difícil satisfacer las necesidades logísticas de un ejército de miles de hombres a tantos kilómetros de distancia de la Península y durante tanto tiempo.

A éste problema se unió el de la dificultad para conseguir



Soldados del siglo XVII

nuevos reclutas, consecuencia de la crisis peninsular del siglo XVII, agravada con dos guerras civiles (Portugal y Cataluña).

Pero incluso con estas dificultades, durante más de un siglo los tercios fueron los protagonistas de la historia militar, con gestas espectaculares al mando de genios tácticos como el Duque de Alba o Alejandro Farnesio.

El Tercio demostró su gran capacidad para las nuevas tácticas de guerra, con asedios largos y costosos y a veces infructuosos. Pero en campo abierto, el Tercio era invencible, con un empuje arrollador, similar al de un carro de combate moderno.



Tantas dificultades pasaron factura. Los tercios podían vencer a cualquier enemigo, como holandeses, alemanes, franceses o ingleses; pero no se podía ganar contra todos siempre. Llegó un momento en que la máquina de guerra española perdió fuerza. Demasiados frentes abiertos, demasiada necesidad de dinero, incluso para una potencia mundial como España.

Los Tercios de Flandes siempre quedaran en la historia como invencibles y como el mejor ejército de su época. Un ejército invencible que perdió la guerra. Una paradoja de la historia...El Vietnam español...

Fleurus, 29 de Agosto de 1622

Los tercios españoles en la batalla

La zona en la que se desarrolló esta batalla de la guerra de los 30 años ha sido de gran importancia estratégica a lo largo de la historia. Situada en la actual Bélgica, en la comarca de Hainaut, en Junio de 1794 Jourdan derrotó al ejército austriaco y en 1815 se libró la famosísima batalla de Ligny, entre los soldados dirigidos por Napoleón y el ejército prusiano.

En 1622 el ejército español intentó impedir el avance protestante hacia los Países Bajos Españoles. Al mando se encontraba el tataranieto del Gran Capitán Gonzalo de Córdoba y Cardona con la intención de trabar batalla con el conde Ernesto de Mansfeld, comandante en jefe del ejército protestante. Éste, tras haber sido derrotado en el Rhin, junto con Christian de Brunswick y el Margrave de Baden, intentaba llegar a Holanda para reagruparse.

Los días 27 y 28 las fuerzas avanzadas de ambos ejércitos tomaron contacto, produciéndose algunas escaramuzas hasta que en la mañana del 29 Mansfeld desplegó a sus tropas para enfrentarse a los católicos.

Dividió a sus tropas en tres cuerpos: el ala derecha al mando de Streiff, con unos 1500 jinetes, desplegados en dos líneas.

El centro, dirigido por el propio Mansfeld, formado por unos 10 "hopen" (batallones según la táctica holandesa) en la tradicional formación ajedrezada en dos líneas, sumando unos 5000-6000 hombres. Por delante se situaban 11 piezas de artillería.



Tercio castellano

Finalmente la izquierda, con unos 3000 jinetes bajo las órdenes de Christian de Brunswick, también desplegados en dos filas.

Córdoba, por su parte, dividió a sus tropas en 3 partes: en la derecha, 800 mosqueteros valones del Tercio de Verdugo, repartidos entre la granja de Chasart y los bosques circundantes; y 5 escuadrones de jinetes formados en dos líneas, con unos 1200 hombres. Todos bajo el mando de Gaucher.

La parte central del ejército se encontraba bajo el mando del propio Córdoba, formada por cuatro escuadrones compuestos por diferentes unidades de infantería. De norte a sur se encontraba el primer escuadrón compuesto por españoles del legendario Tercio Viejo de Nápoles, el resto de los valones del Tercio de Verdugo y unos pocos borgoñones del Tercio de Balazon; el segundo escuadrón integrado por alemanes del regimiento Fugger; el tercero formado por el regimiento alemán del bajo Rhin de Isemburg; y el cuarto por los Tercios italianos de Campolattaro y Spinelli.

Los escuadrones sumaban unos 5000-6000 infantes, junto con las piezas de artillería disponibles, unas 10 aproximadamente.



Tercios en movimiento

Por otro lado estaba el ala izquierda, con 4 escuadrones con unos 1000 jinetes, nuevamente en dos líneas, al mando de Felipe da Silva.

La batalla

Al amanecer del día 29 la artillería de Mansfeld abrió fuego para acto seguido realizar un avance general con el ejército protestante. Los primeros choques se dieron en el sur, donde sus escuadrones de caballería, tras dos cargas fallidas, lograron rechazar a los jinetes españoles, que buscaron refugio en el bosquecillo a sus espaldas.

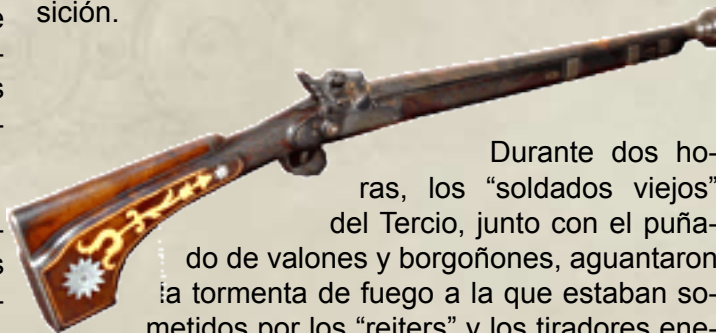
Los jinetes atacaron a los italianos de Campolattaro y Spinelli, tropas bisoñas que sufrieron bastantes bajas. En esto, llegaron los hopen de infantería protestante que se sumaron al ataque del escuadrón italiano, que a duras penas aguantó la posición.

Tan apurada era la situación de los italianos, que el propio Gonzalo de Córdoba tuvo que acudir a la formación, para alentar a sus soldados, logrando a duras penas que no abandonaran el campo.

También en el norte, tras dos cargas, los jinetes protestantes logran rechazar a la caballería enemiga, con lo que también aquí, los escuadrones españoles deben buscar refugio en el bosque cercano.

Mientras esto ocurría, Francisco de Ibarra, maestre de Campo del Tercio Viejo de Nápoles, avanzó su posición unos 50 pasos por delante de la línea de los demás escuadrones. Este movimiento atrajo la atención de la caballería del flanco izquierdo protestante, con lo que los 3000 jinetes atacaron a los españoles, valones y borgoñones.

A los jinetes se sumaron los hopen protestantes, con lo que el escuadrón fue atacado desde varias direcciones. Las bajas comenzaron a aumentar, pero los soldados, alentados por Ibarra y sus capitanes y apoyados por la mosquetería procedente de la granja de Chassart, aguantaron impertérritos en su posición.



Durante dos horas, los “soldados viejos” del Tercio, junto con el puñado de valones y borgoñones, aguantaron la tormenta de fuego a la que estaban sometidos por los “reiters” y los tiradores enemigos.

Este movimiento del Tercio de Nápoles, atrayendo la mayor parte del ataque protestante, sirvió para desviar parte de los atacantes sobre los escuadrones de Fugger y de Isenburg, que a pesar de todo, también fueron atacados furiosamente.

Para entonces la caballería logró reagruparse en la cobertura del bosque y se lanzó a la carga para aliviar la situación de los soldados de Ibarra. Pero fueron nuevamente rechazados por la caballería protestante y debieron volver a retirarse.

Cuando se producía este combate, los jinetes recibieron una tremenda descarga de fusilería procedente de los arcabuceros de la granja y del escuadrón de Ibarra. También en ese momento, la artillería logró impactar en los victoriosos escuadrones. Los daños



Tercios en combates

Todo menos FoW

Otros Wargames

fueron tan elevados que fueron parados en seco. Los jinetes españoles, viendo su oportunidad, se lanzaron al asalto de la quebrantada caballería, logrando ponerlos en fuga y haciéndolos huir del campo de batalla.

Córdoba, que había logrado mantener la posición a duras penas, vió como la batalla se decidiría en el norte de la batalla, por lo que envió algunas mangas de arcabuceros alemanes e italianos a reforzar al Tercio de Nápoles.

La llegada de estos refuerzos se producía justo a tiempo, pues *"quando sin duda ya no avia, quinientos sanos de unos y de otros"*, en alusión a los españoles y borgoñones supervivientes. Entre los muertos se encontraba Francisco de Ibarra, muerto al lado de sus hombres, junto con gran número de sus capitanes.

Conclusión

Tras seis horas de batalla, Mansfeld no pudo romper las líneas enemigas, y sus bajas fueron cuantiosas, por lo que ordenó abandonar el campo de batalla.

Sus fuerzas se encontraban exhaustas, pero también las tropas de Córdoba que quedaron dueñas del campo de batalla.

Tras un corto descanso, el general español lanzó a la caballería en persecución de un ejército protestante que se deshizo ante la carga. Los jinetes protestantes abandonaron a los infantes que fueron alcanzados, produciéndose una terrible mortandad entre los perseguidos. Buen número de los jinetes lograron llegar a la ciudad de Breda, pero más de 2000 soldados de a pie fueron aniquilados por los jinetes.

Las bajas totales no superaron los 1200 hombres para los españoles, unos 400 pertenecientes al Tercio de Nápoles, mientras que unos 7000 protestantes cayeron en la batalla y durante la persecución.

A pesar de que el sistema militar español comenzaba a dar muestras de agotamiento, Fleurus fue una buena muestra que todavía había de pasar algún tiempo para que la infantería española dejara de reinar en el campo de batalla.





Fleurus

Escenario para el reglamento Escuadrón



Objetivos de la batalla y reglas especiales.

El ejército protestante debe ocupar el cruce de caminos, en la retaguardia española y la granja de Chassart. Debe lograrlo en 15 turnos. Cualquier otro resultado se considerará una victoria española.

Se recomienda una mesa de juego de 1,80 x 1,50 mts.

- La zona más clara de terreno se considerará "terreno abrupto" para tener en cuenta los efectos del terreno.
- Las zonas de árboles se consideran "bosque ligero".
- Las zonas marrones son caminos.
- La granja de Chassart puede acoger como máximo a dos unidades de hostigadores,

aunque otro tipo de unidades pueden atacar la granja, pero no ocuparla.

Ejército Español. Lista de ejército 1559-1659.

Número de Mando del ejército español: 2.

- 2 unidades de Gentes de Armas (caballería pesada), moral 6, 3 peanas cada unidad. 1 unidad en cada Ala del ejército.
- 1 unidad de herreruelos (pistoleros, caballería ligera), moral 6, 4 peanas.
- Desplegada en el Ala derecha del ejército español.
- 2 unidades de caballería ligera, moral 5, 3 peanas cada unidad. Una unidad desplegada en cada Ala del ejército español.
- 1 Tercio de infantería española, moral 7, 2 peanas de piqueros y 4 peanas de tiradores.
- 1 Tercio de infantería italiana, moral 6, 2 peanas de piqueros y 4 de tiradores.
- 2 Regimientos de infantería alemana, moral 5, 2 peanas de piqueros y 4 de tiradores.
- 2 unidades de artillería media y 1 ligera, moral 6, 1 peana cada una.
- 2 unidades de hostigadores walones, moral 6, 4 peanas cada una. Desplegadas en la granja de Chassart, pertenecientes al Ala derecha del ejército español.

Toda la artillería y las unidades de infantería en el Centro del ejército español.

Ejército Protestante.

Número de Mando del ejército protestante: 1.

- 3 unidades de caballería pesada, moral 6, 3 peanas cada unidad. 2 unidades en el Ala izquierda y la restante en el Ala derecha.
- 4 unidades de "reiters" (pistoleros, caballería ligera), moral 6, 3 peanas cada unidad. Dos unidades en cada Ala.
- 1 regimiento de infantería, moral 6, 2 peanas de piqueros y 2 de tiradores. En el Centro del ejército.
- 5 regimientos de infantería, moral 5, 2 peanas de piqueros y 2 de tiradores. En el Centro del ejército.
- 2 unidades de artillería media y 1 ligera, moral 6, 1 peana cada una.

Las unidades de artillería despliegan entremezcladas con las unidades de infantería, en el Centro del ejército.

Pintando un tercio

Artículo de introducción a la pintura de un tercio español

Tercio y Coronelia

Antes, un poco de historia: Ambos términos hacen referencia a formaciones militares españolas de finales del s. XV y primeros del s. XVI.

-Coronelia: La Coronelia surgiría en las Guerras de Italia (1494-1559) como consecuencia a las exigencias de la batalla a gran escala, donde las hasta entonces formaciones regulares (compañías de milicia) eran ineficaces. Las Coronelías estarían mandadas por un coronel, un sargento mayor y un tambor mayor. Agruparían unas 4 Compañías de milicia, cada una de unos 250 hombres, al mando de un capitán, un alférez (abanderado) y un sargento. A su vez, estarían divididas en escuadras de entre 15 y 30 soldados, al mando de un cabo. En cuanto al armamento, a diferencia de otros ejércitos de la época, el español no se centra en la pica, sino en el arma de fuego, además de la mítica toledana.

-Tercio: surgiría en 1535 como formación militar sustituta de la Coronelia. El tercio agruparía unas 3 Coronelías, cada una de ellas al mando de un Coronel, y estos bajo el mando de un Maestre de campo. La estructura sería similar a la de la Coronelia, pero con el paso de los años el número de picas se reduce en pro del de las armas de fuego, donde destaca el mosquete (introducido por el Duque de Alba). La formación mas usual era la del cuadro de picas (para su formación basta realizar la raíz cuadrada del numero

de soldados) protegida por mangas de arcabuceros / mosqueteros en los flancos. La caballería en los Tercios estaba muy reducida, fundamentalmente porque su uso en el marco principal, Flandes, está limitado por las condiciones geográficas.

Con esto, en este artículo voy a tratar de pintar un Tercio temprano, de mediados del s. XVI, que bien podría considerarse una Coronelia. La mayor parte del tercio (80%) lo va a conformar la pica, y el resto el arcabuz. Esto retrata la aun importante faceta de la pica, que con el tiempo va a ir siendo infravalorada en pro del arma de fuego.

En cuanto a la uniformidad, la mayoría de autores (y pintores de la época) afirman que no existía en los Tercios, ¡el único requisito es que fueran con ropas, no harapos!. Aun así, algunos autores, como el conde Clonard, plantean el uniforme de tercios a dos colores fundamentales: rojo y amarillo, generalmente con distribución rayada. En mi caso, he decidido mezclar ambas ideas, y además voy a usar el color rojo en casi todas las miniaturas, ya que el color rojo era el color oficial de Castilla. Al rojo, se van a unir el amarillo y verde como colores vivos, y el resto va recaer sobre una gran variedad de marrones y blanco. La aplicación será del color liso, rayado, a cuadros, etc. Habrá gran variedad, para tratar de transmitir el espíritu renacentista de la época (renovación cultural).



Tercios



Tercios con picas

Como símbolo distintivo del tercio destaca un aspa: la Cruz de San Andrés o de Borgoña. El origen se remonta a la guerra de los cien años, introducido por Felipe I el hermoso en 1506. Este símbolo lo retrataré en uno de los estandartes y en varios de los jubones de los soldados (quienes se lo cosían en el jubón y otras prendas).

A esto habría que añadir las ropas acuchilladas: los soldados victoriosos solían saquear a los soldados y civiles muertos. Pero muchas veces la ropa era de menor talla (sobretudo la de los campesinos), con lo que debían acuchillar la ropa para poder llevarla. Además, las ropas capturadas serían de colores muy variables, lo que más tarde originaría el estilo de "uniformidad lansquenete".

Para recrear esto y dar toque distintivo al elemento decidí agenciarme de algunas miniaturas de alemanes, quienes llevan todas estas ropas acuchilladas. Como en España no estaría tan de moda como en

centroeuropa, decidí que tan solo el 10% de las miniaturas fueran con ropas acuchilladas.

Para aumentar la distinción del tercio, decidí recrear algunas de las características de los ejércitos españoles de la época: usar soldados de una nacionalidad determinada según sus atributos. Así, los alemanes destacaban por su templanza, los españoles por su valor y tenacidad, los balones como artilleros de armas de fuego, etc. Con esto, los piqueros del tercio serían españoles e italianos (el italiano en aquella época era considerado casi como un español) y los arcabuceros balones.

Para dar el toque de diferencia decidí usar una gama de colores diferente: para los piqueros los colores vivos fundamentales serían rojo y amarillo, con algún rayado; mientras que en los arcabuceros los colores fundamentales serían: rojo y amarillo (ropas acuchilladas fundamentalmente), verde, y con rejilla a cuadros rojos y blancos en alguna parte de la ropa.

Carta de colores

Hay que tener en cuenta que para iluminar el marrón se pueden seguir, a grandes rasgos, dos métodos: iluminar con blanco o iluminar con un color amarillento. Con esto, aun partiendo de un mismo color base, se pueden obtener dos tonos distintos. En el caso de blanco, obtendremos tonos más serios, secos; mientras que con el amarillo obtendremos colores más vivos.

Para el tono amarillento es recomendable usar otro color marrón más claro: por ejemplo, para Sombra tostada usar Marrón beige o Marrón claro. En cuanto al blanco hay que tener en cuenta el color que se ilumina, ya que si es un color muy oscuro puede desentonarlo. En mi opinión, el blanco sería para colores claros y el amarillento para los colores oscuros.

Color	Sombra	Base	Luz
Rojo	Marrón Rojizo (985)	Rojo Mate (957)	Rojo Mate (957)
Amarillo	Amarillo dorado (948)	Amarillo mate (953)	+ Blanco mate (951)
Verde	Verde militar (975)	Verde refractario (890)	+ Amarillo desierto (977)
Blanco	Arena Iraquí (819)	Blanco Mate (951)	-
Marrón #1	Sombra tostada (941)	+ Marrón claro (929)	+ Marrón claro (929)
Marrón #2	Sombra tostada (941)	Marrón mate (984)	-
Marrón #3	Marrón Rojizo (985)	+ Marrón mate (984)	+ Marrón beige (875)
Marrón #4	Marrón violeta (887)	+ Blanco Mate (951)	+ Blanco Mate (951)
Gris #1	Azul americano (903)	+ Blanco Mate (951)	+ Blanco Mate (951)
Gris #2	Gris oscuro (994)	Blanco Mate (951)	Blanco Mate (951)



Pintando un piquero

Paso a paso de cómo pintar un piquero de un tercio español



Pantalón

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



Jubón

Verde Militar (975, Vallejo)



Camisa

Marrón arena (876, Vallejo)



Pica y empuñadura

Oro Bruído (Citadel)
Plateado Mithril (Citadel)
Metalizado Bolter (Citadel)



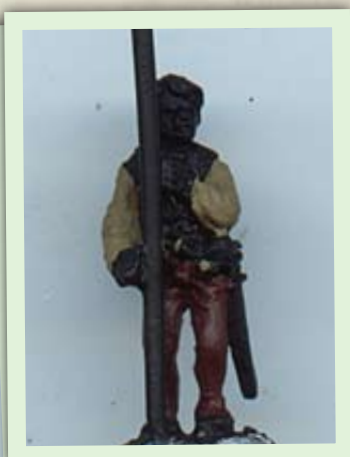
Pica

Uniforme inglés (2, Andrea)



Carne

Carne Mate (955, Vallejo)
Marrón mate (929, Vallejo)



Paso 1 - Introducción

Imprimamos la figura de negro. Podemos hacerlo a pincel o con un spray de imprimación.

Paso 2 - Capas base

Pintamos las capas base de los colores. En este caso, para la camisa utilizaremos Marrón Arena (876, Vallejo); el jubón de Verde militar (975, Vallejo) y los pantalones de Marrón Rojizo (985, Vallejo).

Las luces de la camisa las haremos mezclando el Marrón Arena (876, Vallejo) y Blanco mate. Las aplicaremos trazando líneas paralelas a las mangas, para representar las arrugas que se forman en la prenda al estar el brazo flexionado. En el

resto de la prenda las luces seguirán el relieve de la figura.

Aplicaremos una segunda capa base a los pantalones de color Rojo Mate (957, Vallejo) mezclado con Marrón Rojizo, dejando solamente en las zonas de sombra el color base principal. Finalmente daremos una luz directamente con Rojo Mate en las zonas más prominentes (rodillas y arrugas).

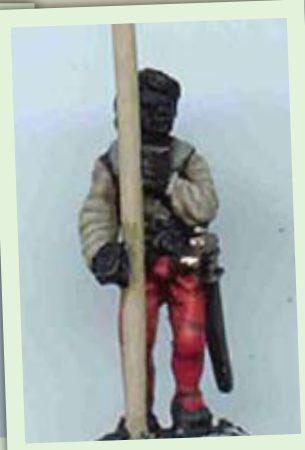
Para iluminar el jubón mezclaremos el color base, Verde militar, con Blanco Mate de forma gradual, aplicando dos capas de luces.

Paso 3 - Detalles

Pintaremos la empuñadura de la espada con Oro bruñido (Citadel), el asta de la pica con Uniforme Inglés (2, Andrea) y la hoja de metal de Metalizado Bólter (Citadel).

Iluminaremos la pica mezclando Uniforme Inglés con Blanco mate. Para la empuñadura mezclaremos Oro bruñido con un poco de Plateado Mithril (Citadel).

Con Gris Negro (862, Vallejo) daremos luces a las botas y la funda de la espada.



Paso 4 - La carne

Se trata de aprovechar el color oscuro base (Marrón mate) al máximo, tal que usando la capa base de color carne (Carne Mate + Marrón Naranja (50%)) pintaremos trazos independientes. Las manos las pintaremos haciendo un único trazo en el "haz", pintando cada dedo de forma individual. Para la cara pintaremos un trazo en la nariz, otro en la frente, dos para cada mejilla, uno para el labio superior, otro para el inferior y finalmente otro en la barbilla. Las luces las aplicaremos para cada trazado independientemente de los demás. De esta forma se consigue un gran contraste, que a esta escala destaca mucho.





Pintando un arcabucero

Paso a paso de cómo pintar un arcabucero de un tercio español



Ropas

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



Calzas

Amarillo Desierto (977, Vallejo)
Arena Iraqui (819, Vallejo).



Pantalones

Verde Refractario (890, Vallejo)



Casco y arcabuz

Oro Bruído (Citadel)
Plateado Mithril (Citadel)
Metalizado Bolter (Citadel)
Gris Negro (862, Vallejo)



Correaes y apóstoles

Marrón Mate (984, Vallejo);
Marrón Beige (875, Vallejo)



Carne

Carne Mate (955, Vallejo)
Marrón mate (929, Vallejo)



Todo menos FoW

Otros Wargames



Paso 1

Imprimamos la figura de negro. Podemos hacerlo a pincel o con un spray de imprimación.

Paso 2

Pintamos la capa base de los principales colores de las prendas de la minia-

tura. Hay que tener en cuenta el estilo de ropa: tanto la blusa como las calzas son prendas acuchilladas, por lo que podemos pintar las franjas internas de un color y las exteriores de otro, o bien pintar toda la prenda del mismo color. En esta figura he decidido pintar la blusa de color rojo y las calzas bicolor (rojo para las franjas exteriores y amarillo para las interiores).

El color base del rojo es Marrón Rojo (Vallejo, 985), mientras que el amarillo es (Tausept ochre, Citadel) o Amarillo desierto (Vallejo). He decidido usar un tono ocre en lugar de un amarillo vivo para simular el desgaste de las ropas. Los pantalones los he pintado de Verde Militar (Vallejo, 975) y la camisa de Arena Iraqui (Vallejo, 819).



Paso 3

Para iluminar las prendas rojas mezclaremos a partes iguales Marrón Rojo con Rojo Mate (Vallejo, 957). Este color lo usaremos como una segunda base cu-

biendo la mayor parte de las prendas, dejando el color base oscuro previo en las zonas más profundas. Aplicaremos dos luces más, la primera con 2/3



de Rojo Mate y la última directamente Rojo Mate. De esta forma conseguimos que el color final sea un rojo puro, ni naranja (por iluminar con amarillo), ni rosa (por iluminar con blanco).

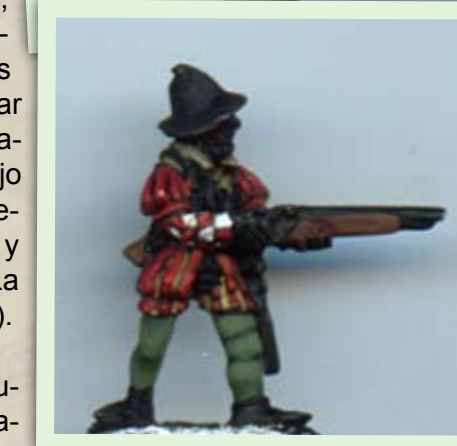
Con el resto de colores haremos el mismo proceso que el del color rojo, mezclando los siguientes colores: para el amarillo usaremos Blanco Mate; para el verde usaremos como segunda capa base Verde Refractario (Vallejo, 890) y para las luces mezclaremos éste último con Amarillo Desierto (Vallejo); y para la camisa iluminaremos directamente con Blanco Mate, dejando el color arena como sombra.

Paso 4

Para realizar la cuadrícula de la camisa usaremos el blanco como color base, sobre el que trazaremos los cuadros rojos. En primer lugar dibujaremos un cuadrado con Marrón Rojo en la zona más accesible de la prenda y en un extremo (ej. La manga de la camias).

Después iremos dibujando el resto de cuadrillos como si fuese un tablero de ajedrez.

He probado varios métodos, y el que da mejores resultados es: dibujar cada cuadrado de uno en uno, cada uno consecutivo al anterior. Es decir, tras dibujar el primer cuadrado de referencia, se pinta el inmediato superior izquierdo (o derecha), después se pinta el inmediato inferior izquierdo, después el inmediato superior izquierdo, etc. Así, se pintan la cuadrícula de 2 filas en 2 filas, desde un extremo al otro.





Para iluminar los cuadrados de color rojos se aplica directamente Rojo mate, teniendo en cuenta las posibles dobleces, que deberán conservar las sombras.

Paso 5

El color del jubón irá pintado de Uniforme Inglés (Vallejo), mientras que el del rifle lo pintaremos con Marrón Rojizo (Vallejo). Para iluminar el jubón mezclaremos el color base con blanco, mientras que para el rifle pintaremos una segunda capa base de color Marrón Mate (Vallejo, 984); y éste lo iluminaremos mezclándolo con Marrón beige (Vallejo, 875). Las luces pueden ser en veteado (a esta escala no merece, por su reducido tamaño) o con luces en determinados focos (ej. Cuando el arma está sujeta con manos, las luces del arma tendrán sus focos en las zonas intermedias de la madera, separadas por las manos).

Paso 6

Una vez más, he intentado recrear el desgaste de los elementos del uniforme del soldado, por lo que para el metálico mezclaremos el color metálico con colores oscuros y algún marrón. Una posible mezcla constaría de Metalizado Bólter (Citadel), Gris Negro (Vallejo, 862), Marrón Mate y Negro Mate. Con estos cuatro colores buscaremos el tono que más nos guste y se aplicará por toda la zona metálica: el arcabuz, la coquilla, hebilla del cinturón y el morrión. Para las sombras del metálico mezclaremos Negro mate con agua (en una proporción de 1/3 de pintura y el resto



de agua) y con esta "tinta" iremos ensombreciendo las partes más profundas, poco a poco, como si se estuviera perfilando (¡no es un lavado de negro!). Para iluminar añadiremos a la mezcla anterior Plateado Mithril (Citadel) y la aplicamos por las zonas más prominentes. Como las zonas metálicas suelen ser amplias y sin dobleces (cosas del metal) las luces deberán ser continuas, esto es, que cuando se trace una pincelada, esta debe tener un comienzo y un final, no debe haber luces a modo de pegotes. Por ejemplo, en el morrión, habrá una única pincelada que de toda la vuelta a la zona intermedia del morrión.

Para los "doce apóstoles" (bandolera) usaremos Marrón Beige e iluminaremos mezclándolo con blanco. La bolsa de munición la pintaremos marrón o negro, y la iluminaremos con un color mas claro o con gris respectivamente. El frasco de pólvora irá de Amarillo Desierto iluminado con Arena Iraquí y las tapaderas de Negro Mate iluminadas de Gris Negro.

Los elementos dorados como la empuñadura de la espada o detalles del casco los pintaremos con Oro bruñido de Citadel.

Paso 7

La capa base de la piel será Marrón mate. Sobre esta capa se aplicará otra de Carne Mate, que se irá iluminando mezclada con blanco. Las luces las aplicaremos en las zonas más prominentes: nariz, mejillas, frente, dedos, etc. Finalmente perfilaremos los dedos de nuevo con Marrón mate.





JORNADAS DE ALCOY 2008

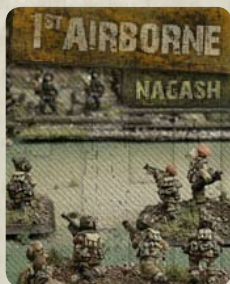


:: Torneos ::
Flames of war
Fields of Glory
España en llamas
DBA
ASL

**28 Y 29
DE JUNIO**

:: Patrocinan ::
Exc Ayuntamiento de Alcoy
Tapetes de juego Melkart
Escenografía Epsilon

:: Colaboran ::
Quimera
Wargames Spain



Nº 7 de Times of War

Con un poco de retraso volvemos a la carga con un nuevo número de la revista. Continuamos con los dosieres temáticos, que ya consideramos elementos fundamentales de la revista, acompañados de muchos artículos de la Segunda Guerra Mundial y las nuevas secciones fijas: Strategikon (a.C.) y Todo menos FoW (d.C.).

Estamos muy contentos con la progresión experimentada desde que comenzamos hace ya más de un año. El último número ha tenido cerca de 6000 descargas y ¡el número 5 más de 8000!. Paralelamente al crecimiento de lectores estamos ampliando el número de artículos de la revista, así como el número de secciones. Si en el anterior número ya nos iniciábamos en el interesante mundo de la antigüedad (desde varios miles a.C. hasta 1939), en este número hemos ampliado dichas secciones para ofreceros más material que leer. Debido a esto hemos fichado a varios redactores nuevos interesados en el proyecto y aún continuamos buscando a más gente que desee colaborar con la revista.

Nagash



Nuestros concursos

Estamos negociando próximos concursos para la comunidad, aunque de momento se perfilan en un medio-largo plazo.

El último sorteo de la comunidad fue el de **España en Llamas**. Se presentaron nueve usuarios con figuras pintadas de la guerra civil española, que era la condición para entrar en

el sorteo de dos ejemplares del libro de reglas de España en Llamas.

Los ganadores fueron Basurillas y JcgFenoy, ¡enhorabuena!

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

Próximos eventos

Operación Dragoon (7 Junio 2008)

El 7 de Junio se celebrará en Quimera el X torneo organizado por la tienda y Wargames Spain. La competición se jugará durante 3 rondas en mesas con escenarios preestablecidos, de forma que no se repitan los mismo. Otra novedad es que las listas serán de 1750 puntos. Además, habrá dos nuevos escenarios para salir de la tónica común de todos los torneos..

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.

Operación Tiger (19 Julio 2008)

Quimera y Wargames Spain van a organizar el XI torneo de Flames of War. El día 19 de Julio se celebrará el evento en el battlebunker de la Quimera. El torneo será el primero jugado en España de esta clase, ya que será por parejas con listas de 3000 puntos del periodo LateWar.

Campaña de Kursk de Flames of War

La primera ronda de la campaña ha finalizado con las fuerzas del eje como vencedoras. Duros combates han diezmando ambos bandos, que se recuperan de sus heridas mientras se prepara la siguiente ronda en la que el ejército rojo sigue retrocediendo a través de sus defensas. El siguiente escenario será un Trench Fight con el jugador ruso como defensor.



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**.

DONDE COMPRAR FLAMES OF WAR

Listado de tiendas en España que venden Flames of War

ALICANTE

- OcioJoven Alicante

c/ Tucuman, 4
Tel: 965135747
www.OJshop.com

BARCELONA

- Campaign Game miniatures

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

- Central de Jocs

c/Numancia 112-116
Tel: 93 3222570

- OcioJoven Sabadell

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

BILBAO

- Wolfminiaturas

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

- The Kingdom to Come

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

- Wargames

c/Fika 50-52
Tel: 944334041

ZARAGOZA

- Ociojoven ZgZ - Freak Empire S.L.

Duquesa Villahermosa, 119 - local 4
Tel: 986 401647
www.tiendaociojoven.com/zaragoza


MURCIA

- Hobby Modelismo

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

MADRID

- Juguetería MIKIKÁ - Majadahonda

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


- Librería Atlántica

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

- Ludus Belli

c/ Río Tajuna, 8
Tel: 912 393-829

- Quimera

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

- OcioJoven Madrid

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

- OcioJoven Alcorcón

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

MALLORCA

- Mallorca Hobbies

Av. Gabriel Alomar I Villalonga, nº27-BJS IZQ
Palma de Mallorca (Baleares)
Tel. 971466843
www.mallorcahobbies.com

SEVILLA

- Al Sur de Arcadia

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

TIENDAS ONLINE

 <http://www.elbucanero.es>



Jornadas de recreación histórica de San Vicente 2008

En los pasados días 26 y 27 de Enero celebramos en el pabellón polideportivo de la localidad de San Vicente (Alicante) las primeras **Jornadas de Recreación Históricas**, promovidas por los clubs "War&Rol" y "El Protocolo". En estas jornadas se realizaron diferentes representaciones de batallas históricas en diversos sistemas de juego: Bailen a cargo del grupo "Estandarte", Trafalgar con Pirates, desembarco y continuación en el pacífico con Axis and Allies, etc...

Como plato fuerte de las jornadas se disputo un torneo de Flames of War con cinco rondas de juego distribuidas entre los dos días. El torneo se disputo en periodo Late a 1500 puntos; siendo un completo éxito ya que acudió gente de toda España. Se creó un ambiente de juego muy agradable y todos los asistentes nos prometieron volver el año que viene. Todos los participantes fueron obsequiados con una camiseta conmemorativa y un trofeo de recuerdo.





www.quimeraminiaturas.es

QUIMERA

Operación MatternHorn

El 26 de Febrero se celebró en Quimera el VII Torneo de Flames of War organizado por Wargames Spain y la tienda madrileña Quimera.

El torneo fue a LateWar con listas de 1500 puntos. Se jugaron tres rondas durante todo el día. La jornada fue muy entretenida. En esta ocasión contamos con jugadores de Alicante, Salamanca y Barcelona. Los premios se fueron a parar a esas provincias, sin que ningún madrileño optase a ningún premio. El ganador absoluto fue Valdavia; el mejor general aliado Splinter; el mejor jugador del eje Carthaginian y el mejor representado Hammermig.

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

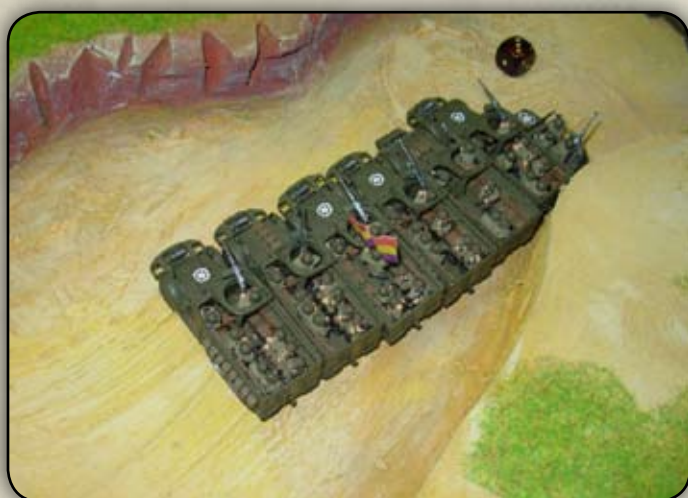




Torneo histórico: Zitadelle & Husky

El pasado 30 de Marzo tuvo lugar el III Torneo Mercurio organizado por Quimera con la colaboración de Wargames Spain. Este tipo de torneos son *históricos*. es decir, las listas de ejército y los escenarios tienen un trasfondo histórico y las victorias o derrotas de cada bando implican la selección de cada escenario.

En esta ocasión se celebraron dos torneos históricos: La Operación Zitadelle (Ostfront) y la Operación Husky (Afrika), de forma que pudieron jugar todos los generales con prácticamente todas las nacionalidades. El torneo fue un rotundo éxito, el aforo se completó con 16 jugadores, 8 por cada mini-torneo. Caben destacar las escasas victorias alemanas cuyo mejor ejemplo fue la máxima puntuación obtenida por el mejor general del eje: 9 puntos en las 3 rondas. El ganador absoluto fue Chronos.



Zitadelle - Ronda 1

Tras meses de preparativos, la ofensiva alemana se desencadena puntualmente el 4 de Julio de 1943 lanzando sus mejores tropas contra la línea defensiva más densa de la Historia (Trench Fight). En aquellos puntos en que las unidades alemanas habían conseguido fulgurantes éxitos penetrando kilómetros tras las líneas enemigas, se suceden continuas acciones de emboscada por parte de los elementos móviles soviéticos (Road Block).

Sin embargo, tras dos días de lucha encarnizada, la patente falta de medios acorazados de los alemanes (tanto esperar a los Panther para que luego no hubiera ni uno ... Crying or Very sad) supuso la derrota alemana generalizada en todo el frente, salvo algunas victorias locales a cargo de elementos de la PanzerGrenadierDivision GrossDeutschland.

URSS 19 – 9 GE

Zitadelle - Ronda 2

La ofensiva alemana ha fracasado y el Ejército Rojo avanza fuera de sus líneas fortificadas (Free for All). Tras movilizar con urgencia todas las reservas disponibles, los alemanes se disponen a detener la marea de acero que se les viene encima, sin éxito. Los soviets lanzan cuerpos de ejército acorazados enteros seguidos por decenas de miles de soldados de infantería que arrollan a los alemanes en casi todo el frente, con fuertes bajas en ambos bandos. La operación Zitadelle es cancelada pero el desorden es tan grande en bando alemán que la ofensiva soviética tiene lugar mucho antes de que las órdenes del OKH lleguen al frente.

URSS 17 – 9 GE

Zitadelle - Ronda 3

Sin dar ni un minuto de respiro al enemigo, la STAVKA inicia su propia ofensiva (Breakthrough). Los

alemanes jamás volverán a tener la iniciativa en este frente. El impacto en el bando alemán es definitivo: el frente se desmorona y el Ejército Rojo aplasta por completo toda resistencia logrando la ruptura en todos los ejes de ataque. La victoria de la Unión Soviética es total.

URSS 19 – 9 GE

TOTAL: URSS 55 – 27 GE

Husky - Ronda 1

La operación Husky no parece empezar con buenos augurios: La credibilidad de SHAEF queda en entredicho en el mismo momento en que Churchill ha decidido que el asalto a Sicilia es un desperdicio de recursos y que, por tanto, no aportará ni un solo soldado británico para la operación dejándolo todo en manos de los EE.UU. Y por si fuera poco, el asalto aéreo que debía asegurar puntos vitales en el interior de la isla horas antes del desembarco previsto para la madrugada del 10 de Julio de 1943 es cancelado a causa de las condiciones meteorológicas desfavorables.

Sin embargo, el desembarco de tropas apenas encuentra resistencia digna de mención y los EE.UU. logran poner en la playa a la 2nd división acorazada y la 82nd aerotransportada en pocas horas, ésta última apoyada por el 66th regimiento acorazado de la anterior. Nada más reorganizarse en sus cabezas de playa, la invasión de Sicilia comienza con los primeros encuentros contra tropas alemanas (Free for All). Las tropas de EE.UU. logran expandir la cabeza de playa gracias a la superioridad de medios acorazados, aunque los paracas de la 82nd sufren un duro castigo en la batalla. Los Fallschirmjäger apenas pueden contener a los Amerikaner, y aunque luchan con valentía, sus limitaciones en equipo y personal pasan factura. El HEER no lo pasa mejor, ya que recibe el peso del avance acorazado americano sin medios adecuados para detenerlos.

USA 16 – 9 GE

Husky - Ronda 2

En pocos días tras la invasión el OKW toma la decisión de iniciar una retirada escalonada en todo el frente con el fin de preservar el máximo de tropas y equipo para plantar cara al enemigo en Italia en mejores condiciones (Fighting Withdrawal).

Unidades seleccionadas de la 1. FallschirmjägerDivision y de la LuftwaffePanzerDivision Herman Göring reciben el encargo de llevar a cabo operaciones de combate mientras el resto de efectivos inicia la evacuación hacia la península italiana. A pesar de la patente escasez de medios acorazados, los alemanes logran resistir lo suficiente para dar algunas horas de tiempo a sus camaradas, aunque la victoria era imposible antes incluso de empezar. Las fuerzas blindadas de los EE.UU. acaban por tomar el campo de batalla con bajas numerosas entre los paracas de la 82nd y algunos elementos de infantería mecanizada.

USA 15 – 13 GE

Husky - Ronda 3

Con casi todas las unidades alemanas al otro lado del estrecho de Mesina, la resistencia alemana se ha visto reducida a determinados puntos defensivos situados en lugares estratégicos desde los cuales pueden presentar batalla a un enemigo que los supera con creces en material y hombres (King of the Hill).

El destino de Sicilia estaba ya decidido desde hace semanas, sin embargo los alemanes combaten con fiereza hasta la última bala causando bajas considerables al enemigo. La 82nd recibe un duro castigo y es prácticamente aniquilada, pero los blindados y la infantería mecanizada de la 2nd consiguen finalmente hacerse con el control de todos los enclaves estratégicos de la isla. Sicilia ha sido liberada, y con ella los aliados (bueno, los EE.UU más bien) tienen un pie firme puesto en Europa.

USA 15 – 13 GE

TOTAL USA 46 – 35 GE



MIKIKÁ

www.mikika.com/wargames/



Operación Cobra

El pasado 19 de Abril se celebró el IX Torneo de Flames of War organizado por MIKIKÁ y Wargames Spain. A la cita acudieron jugadores de Madrid, Alicante y Navarra.

El torneo era con listas de 1500 puntos del periodo LateWar.

El ganador absoluto fue Valdavia; el mejor general Cluso; el más deportivo Rikken y el mejor representado BlakMetal.

Si deseas obtener más información de la tienda:

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

Tlf: 91 6381076 - <http://www.mikika.com/wargames/>
E-mail: pschoch@urgroup.es

