



Especial

WARGAMES

SOLDADOS Y ESTRATEGIA

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

ESPAÑA EN LLAMAS

1936 - 1939



SUPLEMENTO

Campaña: La batalla de Belchite

El frente norte

Tras la conquista de Bilbao el 19 de junio, la defensa de lo que queda del frente norte se convierte en la primera prioridad del nuevo gobierno republicano presidido por el socialista Negrín. El recién nombrado ministro de defensa, el también socialista Indalecio Prieto, ordena al Estado Mayor Central el planeamiento de varias ofensivas con el fin de aliviar a los republicanos de las provincias amenazadas.

La primera de las ofensivas se lanza en el frente madrileño el 6 de julio. El primer objetivo del ataque, Brunete, dará nombre a la batalla. Durante tres semanas se combate con dureza, y si bien el ataque sobre Santander sufre una breve detención, los objetivos de la ofensiva están lejos de alcanzarse. Con la reanudación del ataque de las fuerzas nacionales en el norte, Prieto urge al jefe del Estado Mayor central, Coronel Rojo, para que desencadene otra ofensiva con el mismo fin de aliviar la presión sobre Santander.

Rojo, en conjunción con el teniente coronel Cordón, jefe del Estado Mayor del Ejército del Este, elabora un detallado plan de operaciones a desarrollar en el frente aragonés, con el objetivo de capturar la estratégica ciudad de Zaragoza el segundo día de ofensiva.

El Ejército del Este del general Pozas será el encargado de ejecutar el ataque, convenientemente reforzado por elementos del Ejército de Maniobra trasladados desde Madrid. Se organizan cuatro Agrupaciones: la Agrupación A cuenta con una división reforzada y atacará Zuera, amenazando Zaragoza desde el norte; la B, con la 45 División Internacional del general Kleber, atacará Zaragoza frontalmente; la C, con tres Brigadas, apoyará el avance de la Agrupación D, y por fin esta última,

formada por el V Cuerpo de dos divisiones reforzadas, la 11 y la 35, con la misión de dirigir el esfuerzo principal alcanzando Zaragoza desde el sur tras tomar los pueblos de Belchite y Mediana.

Dos divisiones, la 25 y la 28, avanzarán por los extremos del frente de las Agrupaciones, y en reserva quedan dos brigadas y una división. En total 900.000 combatientes, con 105 carros y 95 aviones. Los nacionalistas, por su parte, disponen en el sector de dos divisiones del V Cuerpo (General Ponte), la 51 y la 52, con dos brigadas "ligeras" de reserva: Móvil y de Posición y Etapas.

Con tan pocas fuerzas los nacionales no pueden disponer un frente defensivo continuo, en su lugar disponen de una serie de posiciones atrincheradas (que no fortificadas, entre otras razones por la crónica falta de hormigón), mientras los intervalos son cubiertos por patrullas. Mientras que las dos divisiones de infantería guarnicionan el frente, las Brigadas Móvil y de Etapas, encuadradas por fuerzas de choque, tienen la misión de permanecer en reserva y taponar las posibles brechas en el dispositivo defensivo.

Comienza la ofensiva

El 24 de agosto, de madrugada, y tras una metódica entrada en posición, comienza el ataque. Las distintas agrupaciones avanzan con dispar fortuna. La Agrupación A consigue entrar en Zuera, pero el contraataque nacional obliga a las fuerzas republicanas a abandonar el terreno ganado. Mas al sur, los internacionales de Kleber se detienen ante la IV Bandera de la Legión en su camino a Zaragoza. En el principal esfuerzo republicano, las fuerzas del V Cuerpo de Modesto realizan un profundo avance. La 4ª Brigada de Caballería, llevando en las grupas de sus caballos a los infantes de la Brigada 100 (División de Lister) alcanzan Fuentes de Ebro,



Figuras pintadas por Hidalgo



mientras el resto de la División lo hace en camiones y carros de combate. Las poblaciones de Codo, Quinto y Belchite quedan rodeadas por dos divisiones republicanas.

Los refuerzos nacionales acuden al frente, Guardias de Asalto y un batallón de infantería marchan a Fuentes de Ebro a tiempo de detener el ataque de los hombres de Líster. Durante días las fuerzas combatirán en torno al pueblo, deteniendo efectivamente la ofensiva al ser incapaz Líster de bordear las defensas. El pueblo de Quinto, defendido por los requetés catalanes de Nuestra Señora de Montserrat, es asaltado y tras dos días de lucha cae en manos republicanas a pesar de la fanática resistencia de sus defensores. Pero la resistencia en Belchite está lejos de terminar. Cuando la 45ª División es rechazada de Villamayor por los legionarios de la 13ª División nacional, parte de los batallones internacionales son enviados al combate en Belchite, que cada vez absorbe más unidades republicanas.

El sacrificio de Belchite

En Belchite la guarnición de 2.273 hombres con 10 piezas de artillería, resiste el cerco al que esta sometida por 5 brigadas republicanas. El 27 un fuerte ataque es rechazado y la conquista del pueblo empieza a ser un asunto de prestigio para los republicanos (tratando de compensar de alguna manera la imposibilidad de alcanzar Zaragoza). En el resto del frente los republicanos no ganan terreno pero tampoco pierden en intensidad los combates.

En la periferia de Belchite solo el Seminario, con el Tercio requeté de Almogávares, resiste. El general Walter, de la 35 División Internacional, se hace cargo de los asaltos, pero los requetés se niegan a rendirse. Los Guardias de Asalto republicanos pasan al frente y a punto están de tomar las ruinas en que se ha convertido el Seminario. En la madrugada del 3 de septiembre los supervivientes del Tercio de Almogávares, 70 de sus 280 hombres al comienzo de la batalla, rompen las líneas y se reúnen con los defensores del pueblo. Los refuerzos

republicanos, apoyados por toda la artillería disponible continúan los asaltos para capturar Belchite. Toda la República espera la captura de Belchite, donde se desplazan diversas autoridades para ver los combates y acompañar a las tropas en su entrada en el pueblo.

Varias veces Walter informa de la captura del pueblo, pero otras tantas continúan los combates. La lucha se intensifica en torno al ayuntamiento y a la iglesia, donde se han acogido los últimos defensores. Entre ellos se encuentran numerosos civiles de Acción Ciudadana y voluntarios. Incluido el alcalde de Belchite, que morirá al explosiónarle el mortero que manejaba. Finalmente, 500 soldados y civiles, sin agua, alimentos o municiones; tratan de escapar la noche del 5 al 6. Atrás quedan los heridos y un puñado de voluntarios cubriendo la retirada. Sin luces, en el más absoluto silencio los evadidos empiezan a recorrer los casi 20 kilómetros que les separan de las fuerzas amigas. Tras tres intentos fallidos por otras tantas calles del pueblo, por fin consiguen degollar a un retén republicano y escapar a campo abierto. Al ser descubiertos se dividen en pequeños grupos que se mueven buscando las hogueras que les guían a las posiciones nacionales. Solo 200 conseguirán pasar hasta el vértice Sillero, donde les esperan los nacionales de la División de Barrón. El 7 de septiembre Belchite está firmemente bajo control republicano.

El fracaso de la ofensiva es total. Los republicanos no han podido alcanzar ninguno de los objetivos principales de la ofensiva, Zaragoza queda lejos y tras los contraataques nacionales sólo consiguen mantener una pequeña porción de lo ganado los primeros días. Franco no ha distraído tropas del frente norte y las bajas han sido muy graves, aunque los nacionales cada vez tienen más fácil reponer las suyas. 5.000 muertos en cada bando, de ellos numerosos civiles de Belchite. Solo 33 requetés de Almogávares pudieron alcanzar Zaragoza.



Los confederales en Codo

Codo, 25 de Agosto de 1987



Las fuerzas republicanas del comandante Toral han estado combatiendo toda la noche. Aunque en un primer momento consiguieron infiltrarse en las líneas enemigas en seguida fueron detenidas por los defensores del pequeño pueblo de Codo. Toral decide reducir la resistencia enemiga antes de continuar el avance. Durante todo el día 24 se combate en torno al pueblo mientras se acumulan las bajas en ambos bandos. Por parte de los republicanos combaten los veteranos de la 32 Brigada y los anarquistas de la 25 División, teniendo en frente a requetés catalanes y falangistas aragoneses, a cuales más fanáticos. Al día siguiente, reducidos los defensores al casco urbano, se decide lanzar el asalto definitivo a las 1300 horas.

Misión

Se juega la misión *Hold the Line* con el bando republicano como atacante. El escenario tiene una duración de 10 turnos.

Condiciones de victoria

Según la misión HTL. Los objetivos obligatoriamente deben ser elegidos entre los edificios del pueblo. Al final de los 10 turnos el jugador republicano debe tener en su poder los dos objetivos para lograr la victoria.

Reglas especiales

- **Bombas de mano:** el jugador republicano elige una compañía de fusiles equipada con bombas de mano. El nacional hace lo mismo con dos platoons de infantería. *Los equipos de infantería equipados con bomba de mano repiten las tiradas fallidas para impactar en los asaltos. Adicionalmente las unidades equipadas con bombas de mano suman +1 a los intentos de provocar brechas en las paredes de los edificios.*

- **Bombardeo del XII Cuerpo:** la infantería republicana avanzó después de la habitual concentración artillera. Antes del primer turno el jugador republicano coloca una plantilla de artillería en cualquier punto con línea de visión desde cualquier equipo de mando propio. El efecto de la plantilla se resuelve con un bombardeo de tres piezas de calibre 155mm.

Resultado

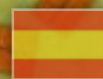
Con el apoyo de las piezas de artillería, las fuerzas anarquistas, luchando con una valentía que sorprendió a los propios comunistas, consiguieron alcanzar el centro del pueblo, donde resistían los últimos defensores atrincherados en unos pocos edificios. Con fuego de cañón a alza cero, se consiguió reducir a los últimos resistentes a media tarde. Un puñado de requetés y falangistas consiguió evadirse y alcanzar las líneas propias, sorteando las patrullas enemigas. Con la captura de Codo y el cierre de la carretera a Zaragoza se completaba el cerco. Los 2.000 hombres de la guarnición de Belchite estaban rodeados. Belchite estaban ro-



Despliegue republicano



Despliegue nacional



ORDEN DE BATALLA NACIONAL

Elementos del Tercio de Nuestra Señora de Montserrat, Fearless Trained, elementos de la 2ª Bandera de Aragón, Fearless Conscript

Mando de Compañía

Jefe de Compañía, Command Rifle Team, 2iC, C.Rifle Team,

3 x Secciones/Platoons de Fusiles

Jefe de Sección, Command Rifle Team con:

3 Pelotones de Fusiles. (6 peanas Rifle Team)

1 Cañón de Acompañamiento de 70mm (según la regla Combat attachment)

1 x Sección de Armas de Apoyo

Jefe de Sección, Command Rifle Team con:

2 equipos de morteros ligeros y 4 equipos de fusiles ametralladores (LMG)

1 x Sección de Fusiles (falangistas, Fearless Conscript)

Jefe de Sección, Command Rifle Team con:

3 Pelotones de Fusiles (6 peanas Rifle Team)

ORDEN DE BATALLA REPUBLICANO

Elementos de las Brigadas Mixtas 32 y 117, Con ident Trained

Mando de Batallón/Battalion

Jefe de Batallón (Command Rifle Team) y 2iC (Command SMG Team), Comisario

3x Compañías/Company de Fusiles

Command Rifle Team, 2 Secciones de Fusiles (10 peanas Rifle Team), 2 peanas LMG Team, y 1 peana de mortero ligero

Sección/Platoon de Cañones de Acompañamiento

Command Rifle Team, con 2 Cañones de Acompañamiento. (70 mm)

Sección de Artillería Ligera

3 Cañones/Obuses de 75 mm

Viva Cristo Rey!

Belchite, 2 de Septiembre de 1937

Desde hace una semana las fuerzas republicanas tratan de romper el frente nacional en Aragón, con la intención de tomar Zaragoza. Sin embargo sus fuerzas de vanguardia se han visto detenidas por la resistencia de las posiciones defensivas del enemigo. Al sureste de la ciudad los pueblos de Quinto y Belchite se han erigido como espolones donde se han roto las fuerzas republicanas.

En Quinto, tras sucumbir heroicamente el Tercio del requeté catalán de Nuestra Señora de Montserrat, han conseguido entrar las fuerzas del general Walter, pero en Belchite los 2.200 hombres de la guarnición resisten a tres Brigadas Mixtas con 10.000 efectivos.

El mando republicano convierte Belchite en símbolo de su avance y debe de ser tomado a toda costa; a lo largo de los días se acumularan hasta 10 Brigadas para la consecución de este objetivo. La posición del Seminario, defendida por 140 hombres del Tercio aragonés de Almogávares, es fundamental en la defensa de la plaza, por ella pasa el río Aguas, única fuente de agua potable de la zona. El 1 de septiembre el cementerio y la loma del Calvario, dominantes del Seminario, son conquistadas por miembros de la CXIV Brigada Mixta, quedando el Seminario completamente cercado. Al día siguiente se prepara el ataque definitivo sobre el Seminario, muy castigado en los días previos por fuego artillero y ataques esporádicos. Se disponen de tres baterías de 155mm y otra de artillería ligera se acerca para batir los endebles muros de la edificación.

Se preparan 20 carros de combate y para el ataque se elige una unidad de reserva de Cuerpo de Ejército, el 35 Grupo de Asalto, formado por miembros de vanguardia de la Guardia de Asalto, los mejores del Ejército Popular. Al amanecer del 2 de septiembre cae el primer proyectil de los 300 que explosionarán ese día.

Misión

Se juega la misión HTL con el bando republicano como atacante. El escenario tiene una duración de 10 turnos. El jugador nacional puede colocar desde el inicio todos sus platoons sobre el tablero; sin embargo el número de platoons elegibles para emboscada se calcula de la forma habitual. El jugador nacional solo puede desplegar en el Seminario o a 30 cm,s de él.

Condiciones de victoria

Según la misión HTL. Sólo existe un objetivo, que obligatoriamente es el edificio del Seminario, el cual debe de estar completamente libre de enemigos el turno 10 para que el jugador republicano gane el escenario.

Reglas especiales

• **Bombas de mano:** el jugador republicano elige una compañía de fusiles equipada con bombas de mano. El nacional hace lo mismo con dos platoons de infantería. *Los equipos de infantería equipados con bomba de mano repiten las tiradas fallidas para impactar en los asaltos. Adicionalmente las unidades equipadas con bombas de mano suman +1 a los intentos de provocar brechas en las paredes de los edificios.*

• **Bombardeo del XII Cuerpo:** la infantería republicana avanzó después de la habitual concentración artillera. Antes del primer turno el jugador republicano coloca una plantilla de artillería en cualquier punto con línea de visión desde cualquier equipo de mando propio. El efecto de la plantilla se resuelve con un bombardeo de tres piezas de calibre 155mm.

• **Seminario:** el edificio del Seminario tiene cuatro plantas y unas dimensiones aproximadas de 20x15 cms se recomienda jugar con las reglas de combate urbano.

• **Escombros:** todo el campo de batalla estaba cubierto de escombros y cráteres producto de los bombardeos. Cualquier carro de combate que pase o estacione a 10 o menos cms de un edificio tiene que efectuar una tirada de *bogged down*.

Resultado

A las explosiones los requetes aragoneses contestan con sus jotas ("la Virgen del Pilar, no quiere ser roja..."). Los atacantes sufren el fuego de un solitario cañón de 70mm, que manejado por un puñado de artilleros del 9º Regimiento, hace estragos entre los Guardias de Asalto. Ya por la tarde un grupo de Asaltos consigue penetrar en el Seminario, llegando al choque a la bayoneta. Los atacantes no pueden posicionar sus ametralladoras y son rechazados por los requetes.

Tras los combates del día los defensores han quedado muy quebrantados y casi sin munición, por lo que se decide evacuar la posición. Al caer la noche se pide una escuadra para ir en vanguardia del Tercio, se va a intentar alcanzar Belchite. Todos los requetes se ofrecen voluntarios. A las 3 de la mañana, infiltrándose entre las posiciones enemigas, el Tercio consigue sortear la primera línea de centinelas, pero son descubiertos poco después; a los gritos de: "los fascistas escapan" se superponen los de "¡Viva Cristo Rey!". Entre el fuego de fusil y ametralladora, y bajo el estrépito de las bombas de mano, 60 requetes consiguen alcanzar la relativa seguridad de Belchite, menos de la mitad de los que guarnicionaban la posición.



ORDEN DE BATALLA NACIONAL

Elementos del Tercio de Almogavares, pelotón de ametralladoras del 17º Regimiento, cañón del 9º Regimiento de Artillería. Fearless Trained excepto cuando se indique

Mando de Compañía

Jefe de Compañía, Command Rifle Team, 2iC, C.Rifle Team

3 x Secciones/Platoons de Fusiles

Jefe de Sección, Command Rifle Team con: Pelotones de Fusiles. (6 Rifle Team)

Sección de Ametralladoras Pesadas Confident Trained

Jefe de Sección, Command Rifle Team con: 4 equipos de HMG

Sección de Artillería Ligera Confident Trained

Jefe de Sección con: 1 Cañon de 75 mm.

ORDEN DE BATALLA REPUBLICANO

35º Grupo de Asalto y elementos del XII Cuerpo de Ejercito Con ident Trained

Mando de Batallón/Battalion

Jefe de Agrupación, Command SMG Team, 2iC Command SMG Team, Comisario

3 x Compañías cada una con:

Mando de Centuria, Command Rifle Team con:

2 Secciones de Milicianos. (10 peanas Rifle Team)

Cañones de Acompañamiento, se agregan a las compañías de fusiles

2 Equipos de Cañones de Acompañamiento. (70 mm)

Sección de Artillería Ligera

3 Cañones/Obuses de 75 mm

Sección/Platoon de Carros de combate

4 T26B.

Carristas rusos (Confident Trained,)

La iglesia

Belchite, 5 de Septiembre de 1937

Desde el día 1 las tropas del general Walter luchan encarnizadamente por la posesión de Belchite. Tras días de agotadores combates y bajo un implacable sol de verano las fuerzas de la 35 División Internacional están agotadas y deben ser sustituidas. Toman el relevo los confederales de la 25ª División y los Guardias del 35º Grupo. Por fin el día 5 la iglesia de Belchite está a tiro, en ella se han hecho fuertes lo que queda de la defensa. A media mañana los ya veteranos de la 117ª Brigada Mixta pasan a primera línea. Según se aproximan a sus posiciones de partida sus camaradas de armas les saludan con el puño en alto. El delegado político de la Brigada, en primera fila, se levanta y desafiando al fuego de los francotiradores enemigos exclama: ¡Al asalto!.

Misión

No se juega ninguna de las misiones del reglamento Flames of War. Empieza desplegando el jugador nacional, la mitad de sus platoons en emboscada y el resto en edificios o en posiciones preparadas. Por su parte el jugador republicano despliega en su zona todas sus unidades y tiene el primer movimiento. Se juegan 12 turnos.

Condiciones de victoria

Gana el jugador republicano si al final de los 12 turnos no hay ningún equipo enemigo en los edificios de Belchite.

Reglas especiales

• **Bombas de mano:** el jugador republicano elige una compañía de fusiles equipada con bombas de mano. El nacional hace lo mismo con dos platoons de infantería. *Los equipos de infantería equipados con bomba de mano repiten las tiradas fallidas para impactar en los asaltos. Adicionalmente las unidades equipadas con bombas de mano suman +1 a los intentos de provocar brechas en las paredes de los edificios.*

• **Escombros:** todo el campo de batalla estaba cubierto de escombros y cráteres producto de los bombardeos. Cualquier carro de combate que pase o estacione a 10 o menos cms de un edificio tiene

que efectuar una tirada de *bogged down*.

• **Piso a piso:** la resistencia era fanática. Civiles y falangistas se dejaban matar antes que rendirse. El propio alcalde de Belchite muere en combate. Cualquier equipo republicano que por primera vez se acerque a 10 o menos cms de un edificio en la zona de despliegue enemiga debe lanzar 1d6. con un resultado de 6 aparece un equipo de infantería enemigo (*rifle, confident trained*) que funciona como un equipo independiente a todos los efectos. Sólo se puede efectuar esa tirada una vez por cada edificio.

• **Sálvese quien pueda:** antes de dejarse matar sin esperanza los nacionales se retirarán hasta el ayuntamiento. Todos los *platoons* en emboscada deben aparecer en el tablero antes del turno 9 del jugador nacional.

• **Agotamiento:** los confederales, tras días de combates estaban agotados. A partir del sexto turno nacional las compañías republicanas de fusiles pasan un test de motivación al final de dicho turno (tras la resolución de los asaltos). Si no lo superan la compañía queda *pinned* (aunque se puede comprobar motivación de a manera normal en el turno republicano).

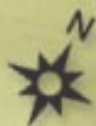
Resultado

Tras cruzar la plaza los anarquistas consiguen llegar a la iglesia. Se combate habitación por habitación con una dureza nunca vista en esta guerra. Sucesivas oleadas de republicanos obligan a los defensores a retirarse hacia el ayuntamiento. Esa misma noche los republicanos proclaman la captura de Belchite. No será el ultimo parte que lo anuncie; sin embargo los nacionales siguen resistiendo en un puñado de casas en el corazón del pueblo.

Nadie en las filas nacionales habla de rendición; aun así el Teniente Coronel San Martín, jefe de los sitiados, prepara una salida. Él, junto a 600 de sus hombres heridos o voluntarios, cubrirán a sus camaradas. Otros 500 militares y civiles tratarán de escapar guiados por el comandante Santa Pau.



Despliegue republicano



Despliegue nacional



Iglesia

ORDEN DE BATALLA NACIONAL

Restos de la guarnición de Belchite, elementos del Regimiento Aragón, 2º Bandera de Falange y restos del Tercio de requetes Almogavares.

Mando de Compañía Fearless Trained
Jefe de Compañía, Command Rifle Team, 2iC, C.Rifle Team, sniper

Sección de Fusiles (requetes, Fearless Trained)
Jefe de Sección, Command Rifle Team con:
3 Pelotones de Fusiles. (6 peanas Rifle Team)

Sección de Fusiles (falangistas, Fearless Conscript)
Jefe de Sección, Command Rifle Team con:
3 Pelotones de Fusiles. (6 peanas Rifle Team)

Sección de Fusiles
Jefe de Sección, Command Rifle Team con:
3 Pelotones de Fusiles. (6 peanas Rifle Team)

Sección/Platoon de Cañones de Acompañamiento
Command Rifle Team, con 2 Cañones de Acompañamiento. (70 mm)

ORDEN DE BATALLA REPUBLICANO

Elementos de la
 dent Trained

Brigada Mixta - Con i

Mando de Batallón/Battalion
Jefe de Batallón (Command Rifle Team) y
2iC (Command SMG Team), 2x Comisario

4x Compañías/Company de Fusiles
Command Rifle Team , 2 Secciones de Fusiles (10 peanas Rifle Team), 2 peanas LMG Team, y 1 peana de mortero ligero

Sección/Platoon de Cañones de Acompañamiento
Command Rifle Team, con 2 Cañones de Acompañamiento. (70 mm)

Sección de Artillería Ligera
3 Cañones/Obuses de 75 mm

Sección/Platoon de Carros de combate
4 T26B.
Carristas rusos (Confident Trained)

SUPLEMENTO

Hacia el este, siempre hacia el este

Belchite, noche del 5 al 6 de Septiembre de 1937

Apenas quedan casa en pie desde donde resistir. Se decide formar un grupo de evasión con militares y civiles. Caminarán hacia el Vértice Sillero, situado 15 kilómetros hacia el este. En el vértice les esperan las patrullas de la 13 División Nacional (División Mano Negra). Para guiarles por la noche se han previsto hogueras en la cima del vértice. A las 2030 horas, aún de día, se hace el primer intento por la calle del Señor. Los centinelas republicanos dan la alarma y la fuga se aborta. Una hora después lo mismo, descubiertos regresan a Belchite. No será hasta la cuarta ocasión cuando los guías nacionales sorprendan a los agotados centinelas republicanos, y tras degollarlos, consigan salir del pueblo. Disparos, carreras, sólo queda correr y rezar.

Misión

No se juega ninguna de las misiones del reglamento Flames of War. En su lugar el jugador republicano despliega sus *platoons* y a continuación lo hace el nacional. En el borde del tablero republicano se colocan aleatoriamente dos zonas de 25 cms cada una. Por dichas zonas deben de salir los platoons nacionales para conseguir ganar el escenario.

Condiciones de victoria

Gana el jugador nacional si al final del turno 10 ha conseguido sacar por las zonas de salida al menos un tercio de los equipos con que empezó, entre ellos la mitad de los desarmados.

Reglas especiales

-*Civiles*: los equipos desarmados no pueden disparar y repiten las impactos en combate cuerpo a cuerpo.

-*Sorpresa*: todos las compañías y el mando de batallón republicanos empiezan *pinned down*. Para salir de ese estado las compañías se consideran de moral *reluctant* (y solo en ese caso).



-**Duros combates**: antes del comienzo del escenario cada compañía republicana debe retirar 1d6 de sus equipos como bajas previas al combate.

-**Río Aguas**: el río es un obstáculo difícil.

-**Evasión nocturna**: el escenario se desarrolla según las reglas de combate nocturno de Flames of War.

Resultado

Tras ocho horas de combates marchas y contramarchas 200 supervivientes (un tercio del total) alcanzan las líneas nacionales. Belchite caerá dos días después: "*Población de Belchite ha quedado completamente en nuestro poder, ondeando por primera vez la bandera nacional*" (parte del Ejército del Este, 7 de septiembre de 1937).





ORDEN DE BATALLA NACIONAL

Restos de la guarnición de Belchite y civiles desarmados, Fearless Trained

Mando de Compañía

Jefe de Compañía, Command Rifle Team, 2iC, C.Rifle Team

3x Sección de Fusiles

Jefe de Sección, Command Rifle Team con: 2d6 de rifle teams

Civiles Fearless Conscript

Jefe de Sección, Command Rifle Team con: 3d6 de equipos desarmados

ORDEN DE BATALLA REPUBLICANO

Elementos de las 32°, 116° y 117° Brigada Mixta Con ident Trained

Mando de Batallón/Battalion

Jefe de Batallón (Command Rifle Team) y 2iC (Command SMG Team), Comisario

4x Compañías/Company de Fusiles

Command Rifle Team , 2 Secciones de Fusiles (10 peanas Rifle Team), 2 peanas LMG Team, y 1 peana de mortero ligero



Reglas para la campaña: La batalla de Belchite

Con este conjunto de sencillas reglas se pueden unir los cuatro escenarios de Belchite en un solo juego de campaña.

Duración

La campaña transcurre en 6 días de combates. Cada día representa aproximadamente 48 horas de operaciones.

Escenarios

Se juegan sucesivamente los escenarios aquí representados. Hasta que el jugador republicano no consiga la victoria en el escenario correspondiente no se pasa al siguiente. Cada escenario consume un turno de campaña.

- 1º Codo
- 2º Seminario
- 3º Belchite
- 4º Belchite (huida)

Condiciones de victoria

Por cada escenario ganado el jugador recibe 10 puntos de victoria. Ambos jugadores reciben un punto adicional por cada platoon destruido al enemigo. El jugador que la final de los seis días de campaña haya acumulado más puntos se lleva la victoria.



La guardia de asalto

El Cuerpo de Seguridad y Asalto se crea el 9 de febrero de 1932 con las misiones de mantenimiento del orden público, la seguridad personal, el respeto a las propiedades y la observancia de las leyes; actuando como un antecedente remoto a los actuales antidisturbios. Se organizaron 18 grupos, cada uno destacado en una gran ciudad, quedando reservadas sus competencias en el ámbito urbano. Desde el primer momento el Cuerpo adoptó un marcado carácter paramilitar, pues si bien sus miembros eran civiles, los mandos y el material eran genuinamente militares. Entre los medios a disposición de cada Grupo estaban dos automóviles blindados Bilbao, una eficaz herramienta policial y llegado el caso, militar.

El crecimiento y politización del Cuerpo fue en aumento: de los 3.000 miembros en el momento de su creación paso a tener más de 17.000 guardias y cabos en el momento en que comenzó la Guerra Civil. La República pretendió que la Guardia de Asalto se convirtiera en el contrapunto político a la derechizada Guardia Civil. Si atendemos a Salas Larrazabal (como describe en su monumental obra Historia del Ejército Popular Republicano) lo consiguió: el 70% de la Guardia se mantuvo leal al gobierno tras la asonada golpista. Sus miembros fueron fundamentales en derrotar a los sublevados en ciudades como Madrid, Barcelona y Valencia.

Fracasado en parte el golpe de estado, transformándose en guerra civil, la Guardia Civil de la zona gubernamental se transformó en Guardia Nacional Republicana. A continuación se fusionó con el Cuerpo de Seguridad y Asalto, por decreto, el 27 de diciembre de 1936, con para formar el Cuerpo de Seguridad Interior.

Sin embargo el nuevo Cuerpo creado siguió manteniendo unas unidades de Asalto o vanguardia (fundamentalmente los miembros del supuestamente extinto Cuerpo de Seguridad y Asalto), que sirvieron en el frente o con misiones pseudo-militares de retaguardia. En total 40 Grupos de Asalto, encuadrados en 12 Brigadas y éstas en 4 Divisiones de Asalto, de las cuales solo dos se utilizaron en combate. Los Guardias de Asalto se distinguieron como una infantería fiable y de choque al que la República siempre confió sus operaciones más delicadas, como la supresión de los sucesos de mayo del 37 en Barcelona o la toma de Belchite. El Cuerpo de Seguridad Interior fue disuelto por los vencedores de la contienda al terminar ésta.

La uniformidad de las unidades de Asalto correspondió a la llevada por la Guardia de Asalto, uniformes azules oscuros, gorra de plato y correaes de cuero estilo Browne. El armamento fue el mismo que el resto de las unidades de la República, si bien sus unidades adolecieron de una falta de armas pesadas. Se formó una



Agrupación de Asalto Motorizada, empleada como reservay fuerza paramilitar de orden publico. Supuestamente esta unidad tuvo algunos vehículos UNL-35, empleados por primera vez en lo sucesos de Mayo.

Cualquier estudio sobre la Guardia de Asalto en la Guerra Civil estaría incompleto si no se nombrase las unidades de Asalto que quedaron en el bando nacional. Si bien fueron pocas y se dedicaron casi exclusivamente a tareas de orden interior en ocasiones combatieron en primera línea. Su actuación más destacada y fundamental se dio en la ofensiva sobre Zaragoza, cuando dos compañías de Asalto destinadas en Zaragoza llegaron a tiempo para colaborar en la detención de los hombres de Líster en su intento de tomar Fuentes de Ebro, acción que obligó a suspender el avance hacia Zaragoza.



Divisiones confederales republicanas



Columna Durruti, (119, 120 y 121) y 27ª, Carlos Marx, (122, 123 y 124) y tres Brigadas sueltas, 133, 138 y 141. La última Brigada en organizarse lo hará en junio del 37, la 153, en base a la Columna Tierra y Libertad, la más contraria a la militarización. A estas fuerzas de infantería se le suman tres escuadrones de caballería y dos regimientos de artillería, en total unos 70 batallones con algo más de 40.000 combatientes. En todas estas Brigadas y Divisiones sus mandos y comisarios son confederales, así como la mayor parte de la tropa, si bien las bajas y el desgaste en campaña harán que nuevos reclutas engrosen las filas, diluyendo en algo su matriz política. En el juego de poder entre comunistas y anarquistas los primeros han sabido ocupar los cargos de mando y poder en el nuevo Ejército Popular, pues son comunistas la mayoría de jefes y comisarios de Brigada y División. Los confederales, recluidos en sus brigadas, irán perdiendo poco a poco su primera influencia.

El Alzamiento rebelde fue contestado desde el anarquismo de una manera entusiasta. Se formaron multitud de milicias en base a cuadros de la Confederación Nacional del Trabajo (CNT), milicias confederales. Tuvieron fuerte implantación en Cataluña, Valencia, Murcia y Andalucía, y algo menos en Madrid. Columnas catalanas como la Durruti, Ascaso o Hierro, someten gran parte de Aragón a su control. Columnas valencianas (Aguiluchos, Rojo y Negro, Iberia, Temple y Rebeldía...) avanzan hacia Teruel y Cuenca. Sin embargo estos movimientos pronto se verán truncados por la resistencia enemiga. Débiles en lo militar, con poco armamento pesado y sin la necesaria capacidad de sacrificio, los anarquistas son incapaces de lograr avances significativos. Para octubre la Columna Durruti y la del Rosal participan en la defensa de Madrid, mientras en el resto de frentes la situación se estabiliza.

Con el parón invernal la República emprende la militarización de las milicias, que dará lugar al Ejército Popular. A partir de octubre del 36 las milicias se empiezan a articular en Brigadas Mixtas. Los confederales, con una gran masa de personal, encuadran unidades propias, mientras que los comunistas, mejor preparados en lo militar, forman los cuadros de mando de numerosas brigadas, aunque su tropa sea de matiz anarquista, socialista o comunista. De esta manera la mayor presencia de anarquistas en el Ejército Popular se diluye, al ser los jefes y demás mandos de las Brigadas Mixtas, en su mayoría, comunistas.

En el Ejército del Centro se forman las Brigadas confederales 74, 79, 88, 89, 147 y 148. En Teruel y Cuenca las 81, 82, 83, 59, 60 y 61 (estas tres últimas en base a la antigua columna madrileña del Rosal). En Cataluña-Aragón las divisiones 25ª, Ascaso, (Brigadas 116, 117 y 118), 26ª, antigua

La mayor concentración de unidades confederales se da en el Ejército del Este en los momentos previos a la gran ofensiva sobre Zaragoza, lo que se ha conocido como la batalla de Belchite. De sus 6 divisiones tres son claramente de la CNT (25ª, 26ª y 27ª), mientras que la 28ª tiene por jefe a un confederal (mayor Jover), la 29ª pertenece al POUM y la 30ª es catalanista. Este aparente poder será reducido a la mínima expresión tras los acontecimientos de Mayo en Barcelona, que culminaran con la disolución del POUM, la salida del gabinete de los dos ministros de la CNT y la depuración de sus unidades.

El confederal que alcanzó el cargo más importante en el seno del EPR fue el Teniente Coronel Cipriano Mera, que llegó a mandar el II Cuerpo del Ejército del Centro. Su actuación en marzo de 1939 fue fundamental para acabar con la influencia comunista en el gobierno republicano, finalizando la guerra.



Numeración de las divisiones nacionales

El Ejército Nacional de Franco en un primer momento siguió el sistema organizativo heredado de Azaña. Su crecimiento sobredimensionó las antiguas divisiones orgánicas en la que estaba dividido el ejército de preguerra. Las Divisiones eran únicamente tales a efectos territoriales, dividiéndose el frente en sectores. La unidad de maniobra era el batallón, agrupándose en Brigadas únicamente de una manera circunstancial. En el aspecto orgánico el Ejército Popular siempre estuvo más desarrollado que su contrario, de tal manera que no será hasta diciembre de 1936 cuando emprende Franco la reforma de su ejército.

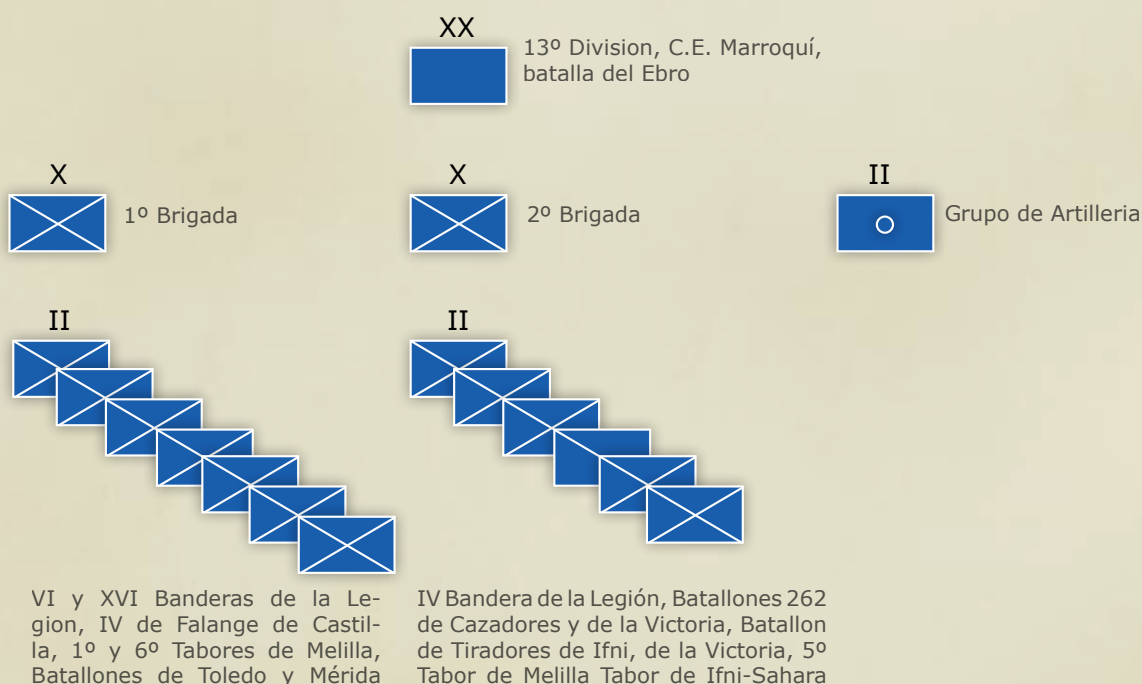
Las divisiones orgánicas empiezan a formar brigadas tácticas. La sexta división orgánica organiza en Guipúzcoa y Vizcaya cuatro Brigadas de Navarra, mientras que en el frente central se crea la División Reforzada de Madrid, en base fundamentalmente a unidades del Ejército de África en abril de 1937 las antiguas divisiones orgánicas se transforman en Cuerpo de Ejército, y sus columnas de maniobra en divisiones, que van perdiendo el carácter territorial. Los nuevos Cuerpos recogen la numeración de las divisiones a las que sustituyen, y las divisiones se nombran añadiendo un número al de Cuerpo. A modo de ejemplo la Primera División del II Cuerpo será la 21 División, y la 2ª del V la 52 División. A finales de mayo del 37 el Ejército nacional se componía de:

- I Cuerpo, divisiones 1ª, 2ª, 3ª y 4ª (Madrid), este Cuerpo es rápidamente absorbido por el VII y sus divisiones renumeradas 81, 82, 83 y 84.
- II Cuerpo, 21 y 22 (Extremadura)
- III Cuerpo, 23 y 24 (Andalucía)

- V Cuerpo, 51 y 52 (Aragón)
- VI Cuerpo, 61 y 62 (Navarra)
- VII Cuerpo, 71 y 72 (sierra de Madrid)
- VIII Cuerpo, 81, 82 y 83 (León-Asturias)

A estas unidades se les unían varias brigadas independientes. *Vanguardia, Cáceres, Móvil, Posición y Etapas* y la de *Asturias*. Para las reservas se organizaron una división por Cuerpo de Ejército, nombrándose a partir de la 100, añadiendo el número de Cuerpo en el ultimo dígito (102, 103, 104, 105, 106, 107, 108 y 150, esta última del I Cuerpo). Antes de la finalización del año los Cuerpos de Ejército se empezaron a denominar por el nombre de la región de procedencia o donde sirven, de tal manera que el VI será el de Navarra. El V el de Aragón, etc.

La gran desproporción en el número de divisiones en este periodo de la guerra (17 nacionales frente a 38 republicanas) no lo es tanto. Las divisiones nacionales, como se ha dicho en un principio, territoriales, contarán con una orgánica adaptada al terreno o sector, promediando muchas más unidades tipo batallón que sus homólogas republicanas. Así se opondrán con una media de 18 batallones a los 12 republicanos que promediaban sus divisiones. Prueba de ello son los 40 batallones con que cuenta la 61ª División en su campaña por la conquista del País Vasco. Esta desproporción se remediará durante 1938 al crearse numerosas divisiones que repartirán de una manera más homogénea sus batallones, promediando 12 divididos en dos Brigadas, con dos medias brigadas (o regimientos) cada una.



Cómo pintar un Legionario

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



Un poco de historia

Las principales fuerzas del ejército nacional durante la guerra civil española serán el ejército de África, formado por la Legión extranjera y los voluntarios bereberes bajo mandos españoles.

La Legión surgiría en 1920 de la mano de José Millán Astray Terreros, como consecuencia frente a la necesidad de crear un cuerpo militar lo suficientemente fuerte como para doblegar a las tribus agresivas del protectorado español del norte de África.

A diferencia de la Legión extranjera francesa, el Tercio de extranjeros español apenas contaría con extranjeros propiamente dichos. Llegaría a tener un 90% de soldados españoles (en su mayoría fanáticos derechistas nacidos en España).

El orden de batalla de la legión comprendería una Plana Mayor y tres Banderas (batallones: 1º, 2º y 3º). Cada Bandera agruparía a dos compañías de fusiles y una de ametralladoras (con 6 piezas). A esto habría que sumar los cuerpos de instrucción. El grito de guerra, de la mano de Millán Astray, sería: "¡Viva la Muerte!".

El uniforme (tanto el de verano, como el de invierno) variará a lo largo de los años, aunque siempre será en tonos verdes (caqui para pantalones, gorro y guerrera, y verde gris para la camisa). El cuello de la camisa sobresaldría sobre la guerrera.

Los pantalones en su mayoría serían de granadero abotonado desde la rodilla hasta el tobillo, aunque algunos llevarían polainas de venda. Las botas podrían ser de caña alta (oficiales) o alpargatas de lona, de color negro, marrón e incluso blanco.

Los correaes, cinturón y cartucheras serían de cuero negro o marrón (las primeras fueron compradas a los británicos de Gibraltar y eran de color beige). Uno de los rasgos más identificativos de los legionarios sería el gorro isabelino, de color verde caqui con ribetes y borla roja.

Las charreteras y detalles de grado irían en rojo y amarillo. Destaca el emblema de la legión: pica, arcabuz y ballesta cruzados, que aparecerían en el frontal del gorro y charreteras.

Los pertrechos consistirían en cartucheras, bayoneta, bolsa para raciones frías y cantimplora. Para las operaciones de larga duración también llevarían una manta y tienda de campaña individual, cruzadas en bandolera sobre el torso.



Carta de colores

Pieza	Base	Luz
Pantalón y gorro	Marrón violeta (887)	+ Blanco mate (951)
Guerrera	Verde alemán WWII (830)	+ Blanco mate (951)
Correaes	Marrón mate o Negro mate (950)	Marrón claro (929) o Gris oscuro (882)
Pertrechos	Variable (marrones)	



Preparación de la figura

Con ayuda de un cúter y una lima iremos quitando rebabas y la línea de molde. Después procederemos a imprimir la miniatura. He decidido utilizar el color negro para facilitar el trabajo posterior, ya que nos ayudara al perfilado final y a ahorrarnos algunos detalles.

Uniforme:

Primero pintaremos los colores base:

- Para pantalón y gorro usaremos *Marrón Violeta*
- Para la guerrera usamos *Verde alemán WWII*

En ambos casos, aplicaremos el color diluido con un poco de agua (10-20% de agua), y daremos las capas necesarias. Es recomendable respetar las distintas zonas o partes de la figura, ya que nos ahorraremos el trabajo de perfilado posterior.

Para iluminar añadiremos Blanco mate al color base. La primera luz, e incluso la segunda, nos servirá para establecer las zonas que iluminaremos. Es decir, aplicamos una segunda capa base para diferenciar claramente las zonas oscuras de las claras y facilitar la aplicación de las luces.

Para cada nueva luz añadimos más blanco, así hasta dar tres o cuatro subidas, en función de cómo nos convenza el acabo final. En el caso de estas miniaturas, tienen el relieve de las ropas bastante marcado, así que facilita mucho la aplicación de luces. Tenemos que aprovechar esto. En cualquier caso, hay que evitar sobrepasar el exceso de blanco en las luces, ya que si no distorsionaría demasiado (al ser tan pequeña la figura desentona mucho)

Una vez dadas las luces conviene repasar las sombras, ya que generalmente nos pasamos dando las luces. Para ello usaremos el color base según la zona, e incluso puede ser necesario oscurecer un poco el color base (ej. Con un poquito de negro), ya que si se pinta sobre una capa más clara (se supone que un luz dada antes) el color va a quedar más claro, por tanto, habrá que oscurecerlo más.

Detalles

Una vez pintado el uniforme pasaremos a dar color todos los accesorios:

• **Gorro:** lleva varios detalles en rojo: una banda roja a la altura media del gorro y una borla. Para pintar el rojo partiremos de Marrón rojizo (982, Vallejo) como color base, aplicándolo por toda la zona que ira de rojo. Este tono nos hará de sombras y de perfilado para el rojo. Después, con rojo mate pintamos de nuevo los detalles. Para la banda roja una simple línea bastará, para la borla aprovecharemos el color base de sombra y pintaremos la "bola" de un solo trazo y los "hilitos" con pequeños trazos.

• **Correas, cartucheras y botas:** irán de marrón. Yo me he decantado por Marrón mate. Aprovecharemos el negro de la imprimación para crear las sombras. Para ello, habrá que utilizar el marrón en toda la pieza a pintar salvo en las ranuras, donde dejaremos el negro (ej. En una cartuchera pintaremos las 3 líneas verticales y la parte inferior, dejando el negro entre medias). Si nos pasamos, siempre podemos perfilar de nuevo con negro. Para iluminar el marrón usaremos Marrón naranja, añadiendo mas a cada nueva luz (con un par es suficiente). El cinturón se pinta con Negro mate y se ilumina con gris oscuro.

• **Polainas de tiras/vendas:** en el caso de que las lleve, las pintaremos como color de sombra con Uniforme ingles (921, Vallejo). Después, haremos una mezcla junto con blanco (50% de cada) e iremos pintando las tiras una a una. Parece complicado, pero no es así!, con un par de trazos del tirón pintamos cada tira. Si nos pasamos, damos de nuevo el color base. Para terminar, se iluminan añadiendo más blanco a la mezcla.

Otra forma de pintarlas seria aplicar directamente la mezcla con blanco sobre toda la polaina, y después con Uniforme ingles perfilar cada venda (opino que es mejor la primera opción!).

• **Mantas:** todas las miniaturas llevan una manta cruzada sobre el torso. Estas se suponen que no eran del ejército, si no civiles. Por tanto, los colores serán tan variados como las casas de donde vienen!. Aun así, yo prefiero utilizar una gama reducida de colores amarronados y grisáceos oscuros,



para que no desentonen demasiado las figuras. Algunos ejemplos: Marrón claro (929, Vallejo), Azul de Prusia + Gris negro (965 + 862, Vallejo), Sombra tostada (941, Vallejo), Marrón beige (875, Vallejo), Amarillo desierto (977, Vallejo), Gris oscuro, Uniforme ingles, etc.

Para añadir variedad y una nota de originalidad se pueden incluir entramados de cuadros, rayitas, etc. En un color que contraste con el color base (ej. Base de marrón beige con entramado de cuadros en marrón rojo...como las mantas de mi pueblo xD).

• **Fusil:** para el tono de madera he escogido Marrón bestial (Citadel) para que contraste con el resto de marrones elegidos para la figura. Las luces se dan añadiendo al marrón bestial un marrón mas claro, como Marrón beige.

Antes de dar el metálico repasaremos con negro, especialmente para perfilar bien la zona. Después, con Gris metalizado (863, Vallejo) pintamos toda la parte metálica (aprovechamos y pintamos la hebilla del cinturón). Después, con negro repasamos y perfilamos el plateado, especialmente para "separar" las distintas piezas del fusil (así ganamos en contraste).

Es **muy importante** limpiar bien los pinceles y cambiar el agua después de haber utilizado un color metálico, ya que estos dejan restos que después estropean

bastante si pintamos de nuevo (un consejo es utilizar dos recipientes de agua: uno para metálicos y otro normal).

Carne

Para recrear las sombras usaremos un marrón oscuro en lugar del negro de la imprimación. A esta escala estas sombras serán bastante oscuras, ya que nos interesa ganar contraste para mayor visibilidad.

Así pues, como color base utilizaremos Marrón mate. Lo aplicaremos por todo lo que es carne, sin dejar si quiera las cuencas oculares en negro, TODO. Una vez dado el color de sombra, pasaremos a aplicar el color carne base. Este será una mezcla de Marrón mate (10-20%) y Marrón naranja (80-90%). Para aplicarlo seguiremos algunos puntos: para las manos daremos un único trazo desde los nudillos hasta la muñeca, mientras que cada dedo ira de forma individual. La cara se resume en unas pocas pinceladas: una para la nariz, una para cada mejilla, una para la barbilla, otra para el labio (parte superior) y otra para la frente. Con esto conseguimos un gran contraste entre cada zona, que queda muy llamativo. Después, añadiendo blanco a la mezcla aplicamos las luces, buscando siempre las partes más prominentes (ej. Nudillos, punta de los dedos, nariz, etc.).

