

# Times of War

## BATALLA DE MONTECASSINO



### Montecassino

A lo largo de seis meses las fuerzas aliadas se estrellaron una y otra vez contra la bien defendida llave de la línea Gustav: Cassino. La ingente cantidad de proyectiles y bombas que cayeron sobre la ciudad y monasterio convirtió todo el paisaje en un amasijo de escombros y cráteres por doquier. Sin embargo, ese desolado paisaje no amilanó a los defensores alemanes, que aprovechando la cobertura, creada con el derroche de tanta pólvora, no cedieron ni un ápice de terreno, si no a costa de grandes pérdidas de soldados y material aliados.

Frente a los Howitzer americanos, se oponían los Nebelwerfers alemanes; frente a los Shermans, los Panzer IV, frente al Enfield, el kar98; frente a la mayoría numérica en soldados y material, un terreno accidentado y fortificado...un combate a muerte entre dos fuerzas equiparables, que no haría más que tragarse hombres, sin importar la nacionalidad.

En esta nueva entrega de Times of War queremos ofreceros detalles sobre otra de las batallas más encarnizadas de la segunda guerra mundial. ¡Esperamos que os guste!

### Persas Aqueménidas

Historia del ejército Persa del siglo VI a.C. y análisis de cómo utilizarlo en FOG. Pag. 59

### PaP Persa

Paso a paso de cómo pintar un inmortal del ejército Persa Aqueménida. Pag. 68

### Guerra de Independencia

Historia de la Guerra de Independencia en España en el s. XIX. Pag. 72

### Ejércitos enfrentados

Historia de los bandos constituyentes en la Guerra de Independencia Española. Pag. 74

### Regimienos de la Guardia

Historia de los Regimien-  
tos de la Guardia Real  
Española del s. XIX. Pag. 77

### La batalla de Gamonal

Historia y escenario del  
ejército español en la  
batalla de Gamonal. Pag. 82

### PaP Frances de línea

Paso a paso de cómo pintar  
un soldado de Infantería  
de Línea Francés del s. XIX. Pag. 84

### Comunidad

Torneos, concursos, jor-  
nadas, eventos, listado de  
tiendas, etc. Pag. 88

### Novedades del frente

Nuevas referencias de ve-  
hículos del catálogo de  
la Operación Cobra. Pag. 2

### Gepanzerte

Cómo utilizar divisiones  
Gepanzerte PanzerGrena-  
dier en Fow. Pag. 4

### Großdeutschland

Historia de la PanzerGren-  
adier Division y listas de  
ejército. Pag. 18

### Cáctica rusa

Análisis y consejos sobre  
las listas rusas del suple-  
mento Stalin's Onslaught. Pag. 23

### PaP Gaitero

Paso a paso de cómo trans-  
formar y pintar un gaitero  
escocés. Pag. 26

### Sdkfz 234 Puma

Historia y paso a paso de  
cómo pintar un vehiculos  
de reconocimiento Puma. Pag. 27

### Montecassino

Historia de la Batalla de  
Montecassino y de la 1ª  
Fallschirmjager Division. Pag. 35

### PaP Fallschirmjäger

Paso a paso de cómo pintar  
un paracaidista del ejército  
aleman. Pag. 55

#### Créditos:

Coordinación: Nagash

Diseño y maquetación: Nagash y Heresy

Coordinadores de sección: Heresy, General Invierno, Hidalgo

Colaboradores: Witzig, Hammermig, Vatsetis, Nasdrovia, Ignacio, Morci, Basurillas, Acht\_Acht, Carthaginian, Julián, Asasve, Valdavia, Hannibal, Depres; miniaturas de Heresy, Nagash, Vatsetis, Ignacio, Napoleon, Acht\_Acht, Ricardo, Hidalgo, Kronox, Calliban66, Anmar

Contacto: nagash@wargames-spain.com



# NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

## News de Flames of War

### EARLY WAR

Según informan, durante los 4 próximos años van a estar trabajando duramente en este proyecto, y empezaremos a ver resultados la primera mitad del año que viene. Van a ampliar su antiguo catálogo del periodo con 124 nuevas referencias de miniaturas, y anuncian que sacarán un nuevo libro cada año, empezando por el conflicto de Francia y Polonia, y siguiendo con el frente desértico y el frente este.



### MIDDLE WAR

Battlefront se ha puesto las pilas para dar de nuevo vida a un periodo un tanto eclipsado por el periodo Late War en los últimos meses. Para empezar, acaban de publicar el nuevo compendio de Afrika, llamado *North África*, y pronto le seguirá el compendio *Ostfront*. Así mismo, también planean poner en la mesa de juego varias campañas para el periodo, aunque no verán la luz hasta finales del 2010.

### LATE WAR

El nuevo teatro de guerra sobre el cual se va a centrar Battlefront recae en el centro de Europa: *la operación Market Garden*. Tienen programados dos nuevos libros y una campaña entre Septiembre del 2009 y Febrero del 2010. En septiembre aparecerá el primer libro: *Hell's Highway*, centrado en los dos primeros puentes y cubriendo a diversas unidades, como las 82ª y 101ª divisiones americanas paracaidistas o las 6ª y 3ª Divisiones de Fallschirmjager, entre otras. En Noviembre verá la luz una caja de campaña *Firestorm*, basada en la operación en cuestión, empezando desde el *punto Joe* y terminando en *Arnhem*. En Febrero del año que viene saldrá el segundo libro: *A Bridge Too Far*, centrado en *Arnhem* y cubriendo a las unidades paracaidistas británicas y polacas y a la 9ª División de las SS.

Después de *Market Garden*, el foco de Battlefront se desplaza hasta Italia a comienzos de 1944, cubriendo escenarios como *Anzio* o *Montecassino*.





# NOVEDADES DEL FRENTE

Recopilación de novedades de productos para Wargames

## Melkart, miniatures games

La empresa española Melkart ofrece un sistema de sobremesa original y muy cómo: 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>



## ESCENOGRAFÍA ÉPSILON



## Epsilon Escenografía

Ya está disponible la nueva referencia de **Escenografía Épsilon**. La pieza en cuestión es un espectacular río modular en resina que en total tiene 180cm de largo divididos en 9 piezas.

Esta referencia es perfecta para juegos de 10mm y 15mm y su precio es solo 27€ sin pintar y 57€ si se quiere pintado en la misma calidad del que aparece en el catálogo.

Recientemente han lanzado una nueva gama en su catálogo: Limited Edition, donde podremos encontrar ofertas sobre referencias exclusivas pintadas y sin pintar.

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

## The Late Queen

Finalmente esta pequeña empresa danesa ha sacado a la venta sus nuevas referencias de la **Guerra Civil Española**: milicianos (y milicianas), guardias de asalto y una MMG republicana, todo en una calidad excepcional. Vende sus miniaturas en bolsitas de 8 figuras por un precio de 3.25€. Además de estas referencias, podemos adquirir desde su tienda online:

- Guardia de Asalto: Riflemen
- Guardia de Asalto: LMG team + SMG's

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





## Gepanzerte en FoW

*Las divisiones Gepanzerte PanzerGrenadier en Flames of War*

En este artículo vamos a tratar de una de las unidades más famosas (y, aparentemente, menos utilizadas) de FOW: la Gepanzerte PanzerGrenadier equipada con semiorugas Sdkfz 251 en sus diversas variantes. Es una unidad de infantería mecanizada, equipada orgánicamente con MG teams y half-tracks armados con MGs y/o cañones de 37 mm, con una elevada movilidad en buenas condiciones, una respetable potencia de fuego y una protección óptima contra las armas de la infantería enemiga. Además cuenta con un buen surtido de posibilidades de apoyo tanto como Weapons Platoon como Support Platoon, y con ella podemos sacar casi cualquier cosa de las disponibles en FOW para el bando alemán. Lo que se trata sobre la Gepanzerte también es aplicable para sus primos hermanos: el Aufklärungsgruppe (o Escuadrón de Reconocimiento) y la Gepanzerte Panzerpionierkompanie

### La lista de ejército

El primer paso para la Gepanzerte es montar la unidad básica con que se va a luchar. Según el (los) libro(s) de reglas, lo mínimo es el HQ y dos pelotones de infantería mecanizada. El número de puntos varía según el libro, pero la realidad es que no son muchos puntos de diferencia (diez de Mid a Late por Platoon). En todo caso, pongamos que la partida será en Late: necesitaremos 275 puntos para cada Platoon, y aunque podemos reducir el Platoon para ajustarlo a 200 puntos, no es conveniente. Los pelotones pequeños deben evitarse en lo posible. El HQ constará del Command Team y el Zic

Command Team, que se puede dejar con un único vehículo por 60 puntos o añadirle uno propio al Zic por 15 puntos adicionales, no sólo es conveniente añadir este segundo vehículo, sino que además es una excelente idea comprar la sección AT de Panzerschreck y su vehículo por otros 40 puntos si nos lo podemos permitir. Con el esqueleto básico para la unidad (y hasta 665 puntos gastados) luego viene decidir que unidades de Weapons y Support le añadimos. Obviamente aquí tenemos que valorar dos aspectos muy importantes: el terreno y el enemigo.

El escenario sobre el que vamos a jugar puede ser decisivo para que la Gepanzerte tenga un buen papel o no. Los Sdkfz 251 no son fully tracked, y el terreno difícil (rough terrain, difficult going) lo penaliza de forma muy seria: 10 cm de movimiento y hay que tirar dado por vehículo, con 1 se atasca, y luego hay que hacer un test de habilidad a 3+ para desatascarlo. Los terrenos con bosques, montañas, ciénagas, barrizales, dunas, nieve o muros imponen una penalización muy grave y, además, suelen cubrir zonas relativamente grandes del escenario, generalmente a gusto de los jugadores (no hay que esperar que el adversario ponga la escenografía a nuestro provecho).

Los escenarios prediseñados o aquellos en que haya altas posibilidades de que salga terreno *difficult going* (el terreno *very difficult going* no vale la pena ni mencionarlo) desaconsejan el uso de semiorugas. El terreno



Semiorugas Sd.Kfz 251 avanzan por un pueblo



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

para las campañas de Italia, dónde cuenta como rocoso de base y hay que tirar dado previo por cuadrante antes de generar terreno (a 2+ hay una colina montañosa en el cuadrado, independientemente de lo que luego saquemos para generar terreno) es uno de los peores, probablemente. Igualmente los escenarios dónde haya que tirar dado para climatología con altas posibilidades de que los sembrados y terreno abierto se conviertan en barrizales o campos de nieve son desaconsejables para la Gepanzerte. En caso de necesidad podemos atravesar un terreno difícil, pero no podemos cogerlo como norma para todos los turnos del escenario. Moviendo a 10 cm en la fase de movimiento y suponiendo que logremos mover siempre durante la fase de asalto mediante el *Sturmtroopen*, como mucho avanzaremos 20 cm en cada turno, y a base de tirar muchos dados. Puede asombrarnos la cantidad de 1s que salen, y podemos dejar atrás un reguero de vehículos que muestren nuestra progresión por la mesa.

En escenarios que se juegan con la mesa a lo largo (como el *Trench Fight*), podemos perder muchos turnos solo para llegar al objetivo, acortando nuestras posibilidades. Igualmente temibles son los escenarios en que haya fortificaciones, ya que las alambradas son terreno *difficult going* y los semiorugas no pueden atravesarlo. Suponen un mal menor, pero es una dificultad a tener en cuenta. Y si es un escenario dónde se juntan todos estos problemas (terreno malo, climatología adversa y fortificaciones), el resultado puede ser criminal: nunca llegamos a ninguna parte. Es el momento de tirar la toalla y buscar una unidad que sea *fully tracked*. Para que nos vaya bien, el terreno debe ser carretera, campo a través o yermo. Todo aquel terreno en donde no tengamos que tirar dado para hacer movimiento.

No hay tampoco que dar por sentado que NO se puede sacar en cualquier escenario, tienen que concurrir estas circunstancias para que haga el intento como poco menos que quijotesco. Un par de zonas de terreno *difficult going* no son un obstáculo insuperable y hay que tener en cuenta que en un escenario normal los terrenos se escogen a golpe de dado. Al menos el jugador del Eje debería ser capaz de decidir como colocar la escenografía en tres de ellos de forma que le sea favorable (idealmente, dos de las cuatro esquinas y una zona central de la mesa). Si nos sale bosque o montaña, siempre podemos colocar la escenografía en una parte del sector (conviene saber cual es el mínimo imprescindible para que se considere válido) de forma que moleste lo menos posible, y dejar el resto como terreno abierto. Los otros tres quedan más al azar, y ciertamente incluso el jugador más novato puede llenar todo el cuadrado



Semioruga 251

de bosque, pero ni siquiera el jugador más avezado es capaz de convertir en un obstáculo insalvable un yermo que ha salido totalmente como terreno *road*.

Dejando el terreno del escenario (prediseñado o elegido en tirada de dados), pasamos a nuestros adversarios. En el caso de los jugadores alemanes, nos podemos enfrentar a tres tipos básicos de enemigos: ingleses, americanos y rusos, cada uno con sus respectivos puntos fuertes y débiles en las listas. Sin embargo, las partidas se suelen jugar entre grupos de amigos o conocidos, y aunque podemos ir a torneos con listas genéricas aptas para todo (o que creamos que son para todo), lo habitual es conocer al contrincante y saber cuales son sus preferencias, lo que nos puede dar alguna pista de lo que nos espera. Siempre hay la posibilidad de que añada algún cambio (es raro ir siempre con la misma lista) y es posible que un buen día aparezca con una compañía acorazada en vez de su sempiterna lista de infantes a pie. Ahora, si el adversario es directamente un ruso forofeo de sacar tres Platoons de T-34 y T-70, con más de treinta peanas de tanques, más vale olvidar la Gepanzerte e ir a por una compañía acorazada que le pueda dar la talla. Pero si saca una compañía de infantería rusa con acompañamiento de tanques, la Gepanzerte aún puede hacer un buen papel.

Incluso es muy raro que se saquen listas sólo de tanques (aunque puede hacerse y de hecho algunos lo hacen), ya que muchos jugadores prefieren acompañar sus tanques con infantería de apoyo y artillería. Los semiorugas no son para enfrentarse a los tanques (ni rusos, ni americanos, ni ingleses), el objetivo de los semiorugas debe ser (siempre) las unidades de infantería y artillería, dónde su capacidad de movimiento y disparo es más decisiva. Por ello es prácticamente imprescindible sacar un Tank Platoon con Stug, Panzer IV o una mezcla de Panzer IV y III. Los Panther se van de



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

puntos, pues solo 3 cuestan 560 puntos y en el caso del jugador alemán, los puntos no sobran. El jugador del bando alemán es el único jugador de Late que, por norma, juega como Veteran (las unidades Trained como las de la Luftwaffe o los batallones Ost son la excepción, mientras que en el caso de los jugadores aliados, ellos son por norma Trained y como excepción en listas especiales Veteran). Pero eso significa que no va sobrado de puntos: todo es más caro.

El pelotón de tanques que saquemos se puede comer 380 puntos, dejándolo a cuatro vehículos. El número de cuatro es un compromiso entre sacar tres (el mínimo) y cinco (el máximo) porque en caso de sufrir algunas bajas, es relativamente fácil perder dos vehículos en el caso del pelotón pequeño y con tres destruidos en el caso del pelotón grande tenemos que tirar moral para el pelotón, y a una tirada con 50 por 100 de posibilidades de salir de la mesa o quedarnos, podemos perder 1 o 2 vehículos. Siempre se puede ser optimista y poner 5 tanques, confiando en que todo irá bien. O se puede curar en salud, por si algo sale mal. En las partidas, como en las batallas de verdad, los riesgos han de ser calculados, de lo contrario se confía en la buena suerte, y si la suerte fuera siempre buena, los casinos se arruinarían.

La lista ya se ha comido 1.045 puntos y es el momento de decidir qué más vamos a sacar. Algunas opciones de los pelotones de armas son muy interesantes, pero dependen básicamente de lo que creamos que va a ocurrir y del plan que pensamos poder llevar a buen puerto. Lo malo es que a 1.500 puntos (el tipo de partida más frecuente) hay que hacer compromisos entre lo que queremos sacar, lo que es factible por puntos y lo que realmente podemos necesitar.

La lista de pelotones de armas y apoyo de la propia Gepanzerte es realmente notable:

- **Armoured Cannon Platoon:** por 270 puntos nos da seis Tank Teams de 75 mm, con 60 cm de alcance, AT 9 y *Firepower* 3+. Ciertamente que la coraza es muy débil, pero por relación puntos/potencia de fuego es una opción atractiva. Es ideal para destruir cañones antitanque y ametralladoras.

- **Armoured Flamme-Thrower Platoon:** por 405 puntos, hasta seis semiorugas lanzallamas. Con un pelotón al completo podemos tirar 36 dados a 3+ para matar piezas enemigas, y luego quedan sobre la mesa como blindados con ametralladora. El enemigo repite los *Firepower* fallados según la regla de *Tank-Fuel*, pero para "limpiar" trincheras, bosques y edificios es de lo mejorcito. Ni siquiera las unidades rusas con tropecientas peanas se resisten a una tirada de dados semejante, a menos de que tengamos una mano realmente muy

mala.

- **Heavy Armoured Platoon:** por 380 puntos no solo nos da un Sdfkz 251 de mando, sino dos 251 HMG carrier (cada uno con 2 HMG 42 a bordo), 2 morteros de 8 cm y 2 cañones de 75 como los del *Armoured Cannon Platoon*. Es una herramienta multiuso para hacer frente a situaciones muy diversas. Podemos destruir piezas de artillería, pinnear y su contingente de HMGs proporciona una potencia de fuego realmente terrible.

- **Armoured Mortar Platoon:** por 270 puntos seis morteros de 8 cm montados en los 251, por 300, cuatro morteros de 12 cm. Esta última opción tiene *Firepower* 3+, lo que la convierte en más útil contra la infantería atrincherada que el de 8 cm (FP a 6), si bien éste repite las tiradas fallidas por ser una batería de seis piezas.

- **Armoured Pioneer Platoon:** es un pelotón caro, con 375 puntos, pero a cambio sacamos una infantería con AT 4, la mitad de cuyas peanas pueden ir equipadas con lanzallamas y que cuenta con seis semiorugas Sdfkz 251/7 de ingenieros (y un Sdfkz 251/10 de mando), con puentes portátiles para cruzar obstáculos. Una útil fuerza de reserva.

- **Armoured Battery:** por 260 puntos podemos sacar al campo de batalla una batería con 3 Wespe, o 6 por 490 (se nos va de puntos, por lo que habría que reducir la lista original). Si queremos una batería con Hummel, 3 salen por 330 puntos.

- **Armoured Antitank Platoon:** la versión mecanizada vale 200 puntos, reemplazando los elementos motorizados por Sdfkz, pero limitados a solo 3 cañones. Por 220 puntos son 4 Pak 40 de 75 mm, con AT 12 y FP 3 de apoyo divisional.

- **Anti Aircraft Gun Platoon:** se puede sacar uno como weapon platoon y otro como apoyo divisional, son Sdfkz 10/5 con cañones de 20 mm, ROF 4, AT 5 y FP 5+, son móviles, pueden disparar doce dados sin haberse movido y blindados (120 puntos el pelotón Armoured,



Elementos alemanes defendiendo un puente



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

90 si no lo esta) están protegidos de las ametralladoras. Pueden ser nuestra particular brigada de bomberos para mantener a raya a la infantería enemiga y a los blindados con poca chapa.

Realmente vale la pena leerse el libro de biefring (Festung y demás) y pensarse cómo sacarle el jugo a las listas. Obviamente no se puede sacar todo (entonces sería la gloria) y hay pensar bien que sacar en cada misión, que va a ser necesario y que puede ser superfluo... y también que puede sacar tu oponente (no es lo mismo enfrentarse a rusos que pueden sacarte los Josef Stalin con cañón de 122, antitanque 15 y blindaje 10, que los americanos, que lo más blindado que tienen es 7 y 12 de antitanque, o los ingleses que tienen 13 de blindaje pero solo 10 de antitanque).

Ciertamente, si el jugador adversario es un ruso, que no solo puede sacar multitud de peanas de infantería y man-packeds sino también monstruos como el Josef Stalin 2, los ISU-122 y multitud de tanques más pequeños en Platoons de hasta diez peanas, vale la pena plantearse de hacer sacrificios, sacar los Panthers y acompañarlos con Brumbars.

Sin embargo hay una opción poco contemplada, que tal vez sea una de las mejores para la Gepanzerte: el Assault Gun Platoon. Es uno de los pelotones del Divisional Support, que nos permite sacar hasta 4 Stug por 380 puntos (ó 4 Brumbars por 280 puntos). Una de las razones por las cuales los alemanes iban siempre cortos de artillería y de cazacarros es que estos vehículos (los cañones de asalto) eran un tres en uno, y cumplían a la vez con las funciones de tanque, artillería y cazaca-

rrero. Es un compromiso, y como compromiso podemos cubrir distintas posibilidades (desde luego ninguna tan bien como si fueran vehículos específicos, pero los compromisos son eso). Ciertamente que los cañones de asalto tienen algunas desventajas. A la hora de atacar infantería o defenderse la ametralladora de menos respecto al Panzer IV se echa en falta, y no pueden hacer fuego defensivo si se les ataca desde detrás del frontal, pero tienen un punto más de coraza y eso se nota al hacer frente a los AT enemigos. Una de las razones por las que sacar un pelotón de tanques y otro de cañones de asalto es porque en estas circunstancias las propias bajas son asumibles, y se puede perder uno de ambos pelotones y seguir adelante.

**Hay una opción poco contemplada, que tal vez sea una de las mejores para la Gepanzerte: el Assault Gun Platoon**

Los pelotones acorazados (Stug y Panzer) son para hacer frente a los blancos "duros", mientras que los pelotones de Panzergrenadier son para atacar piezas más asequibles (y vale la pena considerar cuando

deben ir montados o desmontados, se plantea mucho que tienen poco blindaje frente a las armas AT, pero muy poco que los disparos de la infantería y las ametralladoras se salvan únicamente con un 2, y que en caso de sacar un 1, hace falta tirar un *Firepower* de 6 solo para dejarte *Bailed Out*).

Con esta adición podemos sacar 8 vehículos con una coraza frontal de 6 ó 7 en vez del 1 de los 11 half-tracks que llevamos en dotación y aún quedan 75 puntos. Como con estos puntos no se va a ninguna parte, siempre se puede hacer un poco de trampa y reducir los puntos del pelotón de Panzer IV cambiando la mitad de los vehículos por Panzer III M ó N. El Panzer III M tiene



Semiorugas Sd.Kfz 251 avanzan en Kursk



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

cañón de 50 mm y ROF 3, con el FP 4, mientras que el N lleva el cañón corto de 75 mm con ROF 2, pero FP de 3. El AT y alcance de ambos es el mismo: 9 de AT y 60 cm de alcance. Ciertamente con este AT no se puede disparar contra un *Josef Stalin*, e incluso puede tener poco efecto en muchos tanques americanos (y no digamos contra los *Churchill* ingleses), pero puede contra la mayoría de los tanques ligeros con igual efectividad que su hermano mayor e incluso es eficaz contra los cazacarros americanos e ingleses, poco blindados. Igualmente para ametrallar a la infantería o disparar contra cañones y En cuanto a su capacidad para el asalto, no vamos a echar de menos el AT 11 del Panzer IV, en este aspecto actúa y cumple con igual eficacia. Según la opción podemos ahorrar entre 50 y 60 puntos.

Con 135 puntos nos da para algo más: podemos poner un pelotón antiaéreo de Sdfkz 10/5 totalmente acorazado, algo de artillería (como los *Nebelwerfers* o un pelotón de morteros con mando y dos Sdfkz 251/2) e incluso aviación, con 5 dados para unos *Stuka*. Incluso podemos reducir el pelotón de *Stugs* a *Brumbars* para ahorrarnos 100 puntos, quitar el pelotón de *Panzerschreck* y su Sdfkz 251/1 para ahorrar 40 puntos y dejar el pelotón de Panzer a tan solo 3 vehículos con 285 puntos. De esta forma podemos sacar hasta 275 puntos para invertir en otro pelotón.

Tal vez una batería de artillería autopropulsada de *Wespe* (o de *Lorraine* si usamos la lista de *Villers-Bocage* para la *21 Panzer*) o cañones más convencionales, como el *leFH18* de 105 mm. Las posibilidades son múltiples, pero hay que plantearse realmente que queremos hacer con la *Panzergranadier*.



Artillería alemana LeFH18 de 105mm

En primer lugar, hay mucha tendencia a dividir la unidad en dos fuerzas básicas: las que deben conseguir el objetivo (considerémosla un activo) y la que debe proteger nuestro objetivo y apoyar el ataque desde lejos (considerémosla un pasivo y aquí podemos incluir tanto la artillería como los antitanques y todo aquello que pensemos dejar atrás). Hay que decir que dejar un pelotón de 275 puntos con siete plaquetas de infantería y 4 Sdfkz/251 guardando un objetivo es un tanto absurdo, porque desperdiciamos puntos y estando inmóviles los Sdfkz no cumplen ninguna función que no hiciera una ametralladora y, según haya salido el terreno, desperdiciaremos su movilidad, además de que pueden ser un blanco fácil para los AT enemigos, la artillería y la aviación (recordemos que los transportes no cuentan como vivos, pero sí como muertos).

Podemos dejar un pelotón a la defensiva porque el terreno o el despliegue enemigo nos ha sido desfavorable y hay que contener en ese lado, incluso podemos vernos obligados a que los Sdfkz/251 abandonen la mesa dejando sola a la infantería. Pero si hay idea de defender desde el principio, lo mejor es sacar un pelotón de *Panzerpioner* por 195 puntos, que nos permite añadir un *Goliath* (por 30 puntos adicionales) y hasta 3 lanzallamas. Con AT 4 en asalto, es una opción interesante. Pero podemos prescindir incluso de esta unidad, con un rango de movimiento de 30 cm en buen terreno, los semiorugas pueden regresar con rapidez (desde luego pueden volver al objetivo a defenderlo mucho más rápido que la infantería que mueve 15 cm.)

La artillería como pasivo es algo que también hay que contemplar con mucho cuidado. Tanto la artillería como la aviación suelen ser bastante decepcionantes sobre el tablero, porque a menos de que se puedan sacar muchas piezas (británicos y soviéticos sobre todo) los resultados son muy pobres. En el caso de los alemanes, sobre un objetivo típico apuntamos con un 3+ (4 si son tropas veteranas, predilectas de muchos jugadores), y hay que tener en cuenta que en muchos escenarios no se puede utilizar ni la aviación ni la artillería en el primer turno. Hay que añadir +1 si esta *concealed* y otro +1 si esta *gone to ground*, y +1 si hay que apuntar con el capitán, que no ha debido mover ni disparar. Con tres intentos se puede apuntar con éxito, y si son morteros los que disparan, pueden repetir el primer intento. Pero cada fallo en la tirada de *ranging in* supone que debemos añadir un +1 a nuestra tirada para impactar. En el caso de los *Nebelwerfer* no existe tal penalización (¡IMPORTANTE!). Hay que contar que como mínimo la infantería no empezará la partida al descubierto (a menos de que salga un terreno totalmente yermo) y que estará *concealed*, así que la tirada es un 4.



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Si tenemos unos dados normales y corrientes, correctamente fabricados, cada cara tiene el mismo número de probabilidades de salir al hacer la tirada. Eso no quiere decir que cada vez que tiramos tengamos el mismo número de posibilidades de sacar una tirada favorable. Las repeticiones significan que a la larga las caras del dado salen igual número de veces (o con variaciones muy pequeñas). Probablemente en seis tiradas no saquemos 1, 2, 3, 4, 5 y 6, pero si hacemos muchas tiradas y comprobamos los resultados sobre las veces tiradas, si nos acercaremos a este arquetipo. No siempre sacaremos 5 y 6, ni tampoco 1 y 2, aunque a veces las rachas vienen en los momentos más (in)oportunos. A todos nos ha ocurrido que en ese movimiento por el bosque que pasamos con 2, 3, 4, 5 y 6 hemos sacado el maldito 1 (o los malditos 1s), o esa tirada para salvar el tanque de la artillería naval americana (igualamos con un 5) en que hemos sacado un 6. Esto es lo único que impide que el juego sea totalmente mecánico y matemático: que nunca sabremos cuando será el 1 o el 6.

En una tirada de tres dados, tenemos la mitad de posibilidades de sacar 4+ y la mitad de sacar 3-. Supongamos que acertamos a la primera y podemos disparar. A 3+ impactamos todo lo que haya debajo de una plantilla de artillería, supongamos que es un pelotón de infantería con 9 plaquetas. Estadísticamente lograremos 6 aciertos de media (siempre contando tiradas a lo largo de las partidas, en algunas impactaremos más y en otras menos, en algunas a todas las piezas, y en alguna a ninguna). El hacer las tiradas de salvación: a 3+, salvara los dos tercios. Resultado final: 2 plaquetas destruidas. Y es uno de los casos más favorables. Yendo bien necesitamos 3 ó 4 turnos para que tenga que tirar moral de pelotón, con un 50 % de posibilidades de que se vaya y otras tantas de que se quede. Si esta concealed y gone to ground las posibilidades disminuyen (excepto con los Nebelwerfer), y si es veterano, la mitad de las veces ni siquiera lograremos apuntar (a menos de que este quieto y podamos



usar la regla de all guns repeat, con el staff team de mando... que sólo lleva la artillería convencional, no los morteros ni los Nebelwerfer). Con impactos a 5+, son 3 impactos de media, y solo 1 destruido tras las tiradas de salvación.

**La artillería puede resultar más efectiva contra los cañones antitanque, la artillería enemiga y las ametralladoras, pero incluso en esto hay pegas**

Cierto que puede variar con el número de piezas, si son 6 se repiten las tiradas falladas, al repetir se hace de nuevo el proceso (a 3+ le daremos a 2 de las 3 peanas que se han librado), pero si solo son 2 cañones (como el Infantry Gun Platoon equipado con Grille) tenemos que repetir las tiradas exitosas (adios a las dos terceras partes de los impactos conseguidos). Con tiradas altas (a 5+ o 6+) necesitaremos los 6 cañones para lograr algún resultado discreto.

Entonces entra otro factor: ¿y si se ha atrincherado? Es el mismo proceso, pero con un añadido: hay que tirar FP. La situación se complica. Para destruir las peanas impactadas hay que hacer una tirada extra marcada por la tabla: en el caso de los morteros de 82 mm es a 6, mejora con la artillería de 105 divisional a 4+ (incluidos los Wespe), lo mismo para los Nebelwerfer, un 3+ para los morteros de 120 y sin duda los mejores son los Hummel y Grille con un 2+.

Los resultados pueden ser muy peregrinos y no hay que sorprenderse demasiado si alcanzamos a un pelo-



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

tón entero de infantería con 9 plaquetas y salvan todas sin demasiados problemas. En una batalla móvil hay mejores alternativas que sacar multitud de cañones esperando lograr resultados. La mayor parte de los jugadores hacen las cuentas de que podrán hacer el *ranging in* a la primera con un 3+, impactará a 3+, no habrá un número sustancioso de salvaciones y no deberá tirar *Firepower*. En los terrenos muy abiertos y en los yermos ciertamente esto es factible, pero es mejor no cogerlo como norma. Hay alternativas mejores (en puntos) a sacar baterías y baterías de cañones.

La artillería puede resultar más efectiva contra los cañones antitanque, la artillería enemiga y las ametralladoras, pero incluso en esto hay pegas. En primer lugar es raro que podamos coger bajo la plantilla a más de una pieza de artillería (a menos de que no saquemos nunca artillería y un día la saquemos a la partida como último pelotón desplegado, cogiéndole por sorpresa), y en segundo las piezas de artillería convencional suelen estar en una posición desenfilada tras una montaña o un bosque, bien ocultas, mientras que los cañones antitanque y ametralladoras en primera línea suelen estar concealed y gone to ground hasta que disparan (*ranging in* a 5+ si son trained), y si hay que tirar *Firepower* porque está atrincherado las posibilidades disminuyen más. Aunque podemos apuntar a 5+, porque tenemos tres posibilidades, al sumar +1 a cada fallo la tirada para impactar disminuye en probabilidades porque sólo podemos tirar un dado (a 4+ fallaremos la mitad, y a 5+ las dos terceras partes, etc.). Luego se salva a 5+ (también difícil porque tiene una sola tirada, pero tiene una posibilidad entre 3 de lograrlo) y luego hay que tirar *Firepower* (normalmente a 4+ contando una batería media de 105 mm remolcada, la mitad de las veces fallaremos). Tiradas realmente complicadas, y en el mejor de los casos habremos destruido UNA pieza, pero tampoco hay que extrañarse si en la mitad de los turnos (o más) nuestra artillería no destruye ninguna.

De artillería, si la sacamos, la justa e imprescindible y hay que preguntarse en que vamos a utilizarla y que esperamos de ella. Tiene algunas ventajas, es cierto. En primer lugar deja pinned a las unidades bombardeadas, que deben pasar un test de motivación a 4+ (repiten si el capitán esta a distancia de mando, no hay que olvidarlo). Pueden disparar humo (3 tiradas y cegar a alguna unidad o parte de ella (idealmente los antitanques), dejar pinned a una unidad a la que nos acercamos o pensemos atacar (no siempre estará cerca el capitán para repetir esa tirada de motivación fallada y también puede fallar la repetición) y la artillería (y la aviación) evita concentraciones de armas pesadas, porque cuantas más peanas caigan debajo de la plantilla, mayores



Semioruga 250 de mando

son las probabilidades de destruir algo por pequeñas que sean.

Pero incluso en los casos más favorables la plantilla solo cubre 1/96 de la mesa y es muy raro pillar debajo de la plantilla a más de una ficha importante (cañones de todo tipo, ametralladoras o vehículos), a menos de que por algún despiste o problema del terreno estén muy apiñados o que el jugador sea novato.

En contraste, un pelotón de 4 tanques son 16 ametralladoras disparando a todo el pelotón indistintamente a lo largo de 40 cm de profundidad y lo que de ancho el despliegue. A menos de que haya *Firepower* por medio, tiene más números para ser efectivo que la plantilla y, desde luego, alcanza a más peanas. Si hay que tirar *Firepower* no hay duda: con el cañón. Dos pelotones de ocho vehículos, son ocho cañonazos en movimiento (y dieciséis si disparan sin haber movido). Suele ser más efectivo que una plantilla de artillería (y deja pinned igual), y el *Firepower* es 3+, no 4+ de los Wespe o los lanzacohetes, igual que los morteros pesados, pero peor que los del Hummel.

Para sacar a la infantería de sus agujeros (que salva a 3+ de los bombardeos, no hay que olvidarlo y si está atrincherada hay incluso que tirar el *Firepower*) lo mejor es el asalto directo tras tirotearlo a menos de 40 cm y dejarle pinned, y para zonas de bosques, trincheras y edificios lo mejor son los lanzallamas. El SdKfz 251/16 lanza seis tiradas de dados a 3+ y liquida todo lo que esté a 10 cm, después queda sobre la mesa con su ame-



# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*

tralladora, como si fuera una tanqueta. Ciertamente son muy vulnerables, tienen que llegar al objetivo (no se pueden mover más de 15 cm antes de hacer fuego con el lanzallamas, valga la redundancia) y el adversario repite las tiradas falladas de Firepower que le impacten y no salven... pero es otra opción más.

Usar aviación es aún más complicado, porque debemos mantener las distancias con la base del avión (colocada respecto del objetivo), y mantener esa distancia de seguridad de 40 cm nos puede obligar a permanecer como mínimo a 25 cm de las peanas enemigas (suponiendo que podamos colocar la figura detrás de la peana enemiga objetivo, si la colocamos entre nosotros y el objetivo la distancia ha de ser mayor o incluso podemos vernos obligados a abortar el ataque aéreo), sin poder realizar asaltos, lo que a veces puede ser contraproducente. No hay que quedarse con cara de tonto si confiamos en destruir una unidad con la aviación, aplazamos un ataque directo y luego resulta que salva las peanas bombardeadas.

Hay que atacar con la unidad que nos de más probabilidades de éxito y no adaptar las líneas de ataque a un esquema fijo, porque nos puede retrasar. En general, cuanto más dure la partida, peor. Si vamos a una batalla de desgaste, usualmente tenemos menos plaquetas que cualquier otro jugador de FOW. Hay que intentar ganar lo más rápidamente posible, y eso quiere decir: movimiento y disparos. Si nos quedamos a la defensiva en nuestro lado de la mesa seguro que no vamos a ganar a menos de que logremos destruir más de la mitad de los pelotones y no pase moral de compañía, y quedarnos a la defensiva puede ocurrir si nos fuerzan las circunstancias, porque el terreno no resulta adecuado o si el

adversario ha sacado una lista inesperada con un componente blindado muy potente, o simplemente porque el jugador contrario ha sacado una lista con cincuenta mil peanas y si vamos al ataque directamente puede asumir fácilmente las pérdidas (lo que suele ocurrir con algunos jugadores rusos) y contraatacar sin más problemas. Pero no por norma.

En conjunto lo mejor es prescindir de cuantas unidades no sean estrictamente necesarias en el pasivo, y maximizar el activo, que es el que va a conquistar el objetivo en el otro lado de la mesa y que llegado el caso puede defender igualmente los objetivos en el nuestro. Por supuesto, mucha gente puede encapricharse de sus Hummel, sus Wespe, sus Lorraine o sus Grille y no estar dispuesto a jugar sin ellos. Cada uno con sus caprichos. Se juega para divertirse, ganar por ganar a cualquier precio... pues no.

Una lista típica para luchar con una Panzergrenadier podría ser: HQ, con el capitán, el Zic y los dos Sdfkz 251 (75 puntos); dos pelotones de Panzergrenadier (siete plaquetas de infantería, 3 Sdfkz 251/1 y 1 Sdfkz/10, a 275 puntos cada uno); un pelotón de tanques con 2 Panzer IVH y 2 Panzer IIIN (320 puntos); un pelotón de 3 Stugs G o IV (285 puntos) y el Armoured Cannon Platoon con 6 Sdfkz 251/9 (270 puntos). En total se sacan a la mesa 16 plaquetas de infantería y 23 vehículos (aunque se pueden hacer muchas variaciones).

Pero sea cual sea la lista que se quiera llevar a la partida, entonces hay que saber jugarla adecuadamente, lo que requiere práctica, algunas partidas, unos cuantos descabros y reflexiones críticas sobre lo que ha funcionado y lo que no, lo que ha sido cuestión de suerte (buena o mala) y lo que ha sido habilidad.

Entonces viene uno de los momentos más temidos por los jugadores: hay que colocar los pelotones con blindados de frontal 1 sobre la mesa. Según el escenario y por orden, tras la tirada de dados para decidir quién es el atacante y quien el defensor (si no viene predeterminado por el escenario), se empiezan a colocar los pelotones sobre la mesa. Hay que recordar que en el despliegue, suele quedar una "tierra de nadie" entre ambos jugadores que usualmente es de unos 60 cm.

El temor tiene cierto fundamento: dependiendo de dónde se hayan colocado los blindados y sus contrapartidas en el otro lado de la mesa (cañones AT, blindados y demás) se puede recibir un fuego contundente que convertirá en chatarra los pelotones de Hanomags. Pero tampoco hay que exagerar la nota: para acertar hay que hacer una tirada de dados por el ROF a 4+ por



**Panzergrenaderos atravesando un olivar**



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

ser Veteran, hay que añadirle un +1 por distancia a más de 40 y si hemos colocado bien el escenario y hemos tenido suerte, otro +1 por concealed, e incluso es posible que algún pelotón quede detrás de una colina baja y sea invisible. En el peor de los casos es a 5+ y las armas con mayor ROF (cañones de 6 pulgadas ingleses o el 57 americano) solo tienen un alcance de 60 cm. Siempre existe la posibilidad de que mueva sus tanques hacia adelante para disparar, pero entonces el ROF se reduce a 1 por vehículo.

En el peor de los casos, por fuego directo es difícil perder más de uno o dos vehículos en el primer turno, a menos de que lleve una acorazada. En fuego de artillería, vale lo dicho anteriormente. Usualmente la artillería es *trained*, y acertando a la primera impacta a 4+. Dado que la mesa esta muy llena de vehículos es factible que alcance a 3 ó 4 vehículos, un pelotón completo. De media impactará a la mitad (aunque puede repetir las tiradas fallidas si tiene más de cuatro cañones), luego se harán tiradas de salvación (a 4+ se iguala el Top 0 para los 25 libras ingleses y la mayor parte de la artillería aliada) y luego él tiene que tirar *Firepower*. A 5+ para las tiradas exitosas, un tercio de vehículos alcanzados que no hayan salvado el blindaje serán destruidos y el resto *Bailed Out*. Aún quedaran unas últimas tiradas: las de las plaquetas en el interior de los vehículos destruidos, tirada difícil porque es a 5+. De media solo un tercio no resultarán destruidas. La artillería más eficaz es también la que vale más puntos y la que esta más limitada, con AT alto y *Firepower* bajo.

Sin embargo el jugador alemán suele tener una pequeña ventaja en el inicio de la partida si esta es por tirada de dados: como usualmente despliega menos pelotones que su adversario suma +1 a su tirada para iniciar el juego.

Y si empieza hay que actuar en consecuencia e ir a por el oY si empieza hay que actuar en consecuencia e ir a por el objetivo lo más rápidamente posible. Aquí vale la pena hacer un añadido, una vez están todos los pelotones sobre la mesa. Es el momento de colocar los equipos independientes, y especialmente el pelotón de mando, con el capitán y el Zic. El pelotón de Panzerschreck, si lo tenemos, lo podemos "atachar" directamente a un pelotón, y es bueno hacerlo al pelotón con el cual decidimos que hay que llevar a cabo el ataque principal.

Una de las quejas principales que hay sobre el asalto montado de las reglas especiales alemanas es que con un pelotón de siete plaquetas y cuatro vehículos sólo

tiramos cuatro dados en vez de siete. Esto merece una explicación: cuando se diseñaron las reglas se planteó que el asalto montado lo realizaría una plaqueta de infantería en cada vehículo, y el resto haría un asalto normal. En realidad con un asalto realizado según el manual tendríamos que tirar siete dados, o bien solo participarían cuatro plaquetas de infantería en cuatro vehículos, porque las reglas si dicen claramente que el asalto montado sólo lo realiza una plaqueta en cada ve-

hículo, la segunda plaqueta es como si no existiera. Pero como dejar tres plaquetas de infantería atrás no siempre es buena idea, y en el asalto a pie los disparos de fusiles y MG tienen

más efecto que contra los vehículos, además de que podemos necesitarlos en el contraataque, hay que buscar alternativas. Con la adición de los dos (o tres) vehículos del pelotón de mando, subimos la cantidad de dados en el asalto montado a seis (siete), por lo que mejora la situación. Además, la presencia del capitán nos permite repetir los test de motivación fallados, algo que puede ser muy importante.

A partir del momento en que empieza la partida, cuanto más dure esta peor para el bando alemán, por lo que hay que intentar ir a por el objetivo lo más rápidamente posible. La primera idea con la Gepanzerte es avanzar directamente, con un solo movimiento los vehículos llegan al centro de la mesa y toda la primera línea del oponente se puede ametrallar a mansalva.

Es una buena idea y puede funcionar, o puede que el oponente haya desplegado a distancia para impedir que



Semiorugas avanzando en el Ostfront



# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*

al primer movimiento sus peanas quedaran a menos de 40 cm de las ametralladoras de los Hanomag. En todo caso solo ha ganado un turno. La tónica es mantenerse a más de 40 tras el primer movimiento, aguantar el fuego de respuesta (a 5+ por distancia y a 6+ si se esta concealed) y repetir el ataque en el segundo, tras comprobar quién se ha atrincherado en el intervalo. Los cañones de los tanques y los de los 251/9 en cambio, si pueden disparar, incluso a 60 cm, si bien al hacerlo suman +1 a distancia.

La pregunta es ¿a qué hay que disparar? Obviamente, los cañones de los tanques deben disparar a los tanques enemigos. Si es una unidad de infantería americana o inglesa solo pueden tener un único pelotón de tanques sobre la mesa, y cuanto antes se neutralice mejor.

Una opción interesante que tienen ambos ejércitos aliados es el cañón AT autopropulsado M10. En el caso de los americanos aparece en ambush a más de 40 cm o bien a 15 fuera de la Línea de Visión (igualmente disparan a 5+, por tanto, a menos que muevan) y evaden pasando test de habilidad cuando se les dispara. Pero disparando desde el centro de la mesa, es difícil que pueda retroceder lo bastante como para ponerse fuera del alcance, a menos de que salga del tablero o tenga algún punto fuera de la Línea de Visión tras el cual esconderse.

En la primera opción (la que se suele escoger para disparar a ROF completo) se suma +1 de distancia e impacta a 5+, y si te acercas en tu fase de movimiento a menos. Por distancia salva a 6+ o te deja bailed con un 5+ si el acierta Firepower (Panzer IV y III), pero con el Protected ammo, se repiten las tiradas para subir, al menos la mitad de las tiradas falladas remontan. En el caso de los Stug baja cómodamente un punto en estas tiradas (5+ salvas, 4+ bailed si acierta Firepower). En caso de impacto lateral, él tira Firepower directamente, dos terceras partes de probabilidades de quedar muerto. A él se le alcanza a 4+ por distancia incluyendo el +1 de distancia (5+ en las listas en que son veteran, pero entonces valen una fortuna: 320 puntos con los ingleses), o a 3+ si haces movimiento hacia él con tus supervivientes después de su primera andanada. Frontal 4, más distancia 5, tu AT (Panzer IV y Stug) 11 o 9 (Panzer III). A menos de 40, los impactos tiran Firepower directo, a más de 40 iguala con un 6, y lo único que puede hacer es tirar test de habilidad para esquivar los disparos por reglas recon. Pero el primer disparo de cada tanque o cañón de asalto forzosamente se lo tienen que comer (excepto de las armas ROF 1 que pueden elegir zafarse antes). Si falla el test de habilidad (a 4+), cada impacto es un vehículo destruido o bailed. Solo tiene posibilidad



**Sd.Kfz 251 en Francia**

des reales de salvar en caso de impacto de AT 9, pero incluso entonces, se le impacta a 4+ (5+ si es veteran) y salva a 4+ en el peor de los casos.

Los tanques Sherman son trained, se impactan a 3+ (4+ con distancia), y ellos igualan con 5+ (4+ con distancia, en caso de Panzer IV y Stug), en una lista de infantería como máximo puede sacar 5 y se comen casi una cuarta parte de los puntos (la lista acorazada de Cobra es mejor en todo, hay que decirlo: frontal 7, AT 12 y veteran). Él te impacta a 4+ (5+ con distancia) y le igualas con 4+ (3+ con distancia). En combate pelotón contra pelotón suelen llevar las de perder si ambos están equiparados numéricamente (otra razón para tener pelotones a cuatro vehículos como mínimo). En el caso del Stug la situación mejora al salvar: 3+ igualas, 2+ con distancia. Solo el M4A1 y el Firefly son más duros de roer y más equiparados con los tanques alemanes, pero solo pueden servir con las compañías de tanques y a razón de un único pelotón para toda la compañía (salvo listas especiales, como la de la 50th división inglesa). Una de las razones por las que sacar un pelotón de tanques y otro de cañones de asalto es porque en estas circunstancias las propias bajas son asumibles. Se puede perder un pelotón de tanques o cañones de asalto y seguir adelante.

En todo caso el americano tiene también sus limitaciones aunque no lo parezca: un pelotón de tanques al completo son 345 puntos, dos pelotones Weapon de AT son 160 puntos; los cazacarros M10 son 335 puntos más. 840 puntos en total, le quedan 660: 480 es para el HQ (sin bazookas) y los tres pelotones de infantería y quedan 180. Ciertamente no le da para sacar todas las baterías de artillería y el apoyo aéreo que normalmente sacan sobre la mesa. Como mucho los morteros quí-



# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*



## Semiorugas Sd.Kfz 251 en una misión de reconocimiento

micos (140 puntos) y añadir los dos bazookas al mando (30 puntos). Idem los ingleses, dependiendo de su lista. Una lista de veteranos suele incluir tres pelotones de infantería, HQ, uno de tanques, otro de M10 y tal vez un pelotón de artillería o uno de ATs. No se puede sacar de todo y de lo mejor al mismo tiempo, las limitaciones de puntos suman, incluso los rusos tienen problemas para sacar una marea si quieren poner en la mesa 5 Josef Stalin (825 puntos).

¿Y si en vez de un vulgar Sherman o Stuart sacan un Cocodrille? Con un blindaje de 13 delante y 5 tiros de lanzallamas, son invulnerables frontalmente, difíciles por el flanco y pueden fácilmente acabar con cualquier pelotón atrincherado o en vehículos. Lo primero a tener en cuenta es que los Cocodrille son trained y solo pueden salir con una Rifle Company (excepto listas especiales que van aparte), y que es precisamente el tipo de unidad que mejor se presta para poner en acción una Gepanzerte Panzergrenadier. Los Cocodrille son temibles, pero se comen 390 puntos (más de una cuarta parte) y con solo tres tanques no se domina toda la mesa. Su flanco es 7 y el top 1 (incluso el asalto con infantería corriente es factible, solo hace falta que en la tirada para igualar saque un 1 para quedar Bailed, con lo que al menos queda temporalmente fuera de combate... y si pierde la tirada de moral para contraatacar esta destruido). Y aunque el frontal sea impenetrable tiene que presentarlo siempre hacia cualquier vehículo que le amenace desde delante.

La opción más obvia es flanquearlo y dispararle por detrás o al costado (o si se ve obligado a encarar la torreta para disparar adonde se haga necesario apoyar la defensa de algún otro sector y presente el lateral a los

vehículos que tenga delante), se le impacta a 3+ (o 4+ si hay distancia), tiene que salvar, y de las que no salve hay que tirar Firepower. Algo factible con dos pelotones de tanques y cañones de asalto sobre la mesa.

Para los lanzallamas solo puede mover 15 antes de utilizarlos y destruir a todo lo que este a 10. Justo la misma distancia desde la que se puede lanzar un asalto. Así que de perdidos al río. Hacia adelante, tank terror y a soportar el fuego defensivo, si no hace pinned a tirar dados para el asalto y a morir matando. Probando de su propia medicina un arma muy útil para asaltar Cocodrille son los lanzallamas, así que si se contempla la posibilidad uno puede plantearse sacar un pequeño pelotón de ingenieros con lanzallamas. Los deja bailed out al impactar y el asalto es directo y sin riesgos. Incluso se le puede añadir el capitán y una unidad de infantería para repetir el asalto si no pasa el Tank Terror. No es una opción fácil, ni sencilla, y es de último recurso, además de requerir habilidad y experiencia, muchas cosas pueden salir mal: un Tank Team que no se pasa, una distancia mal calculada, una mala tirada de habilidad con los lanzallamas... pero es una opción mas y entre una opción difícil y ninguna, es mejor la difícil. Y si no se lleva a la práctica en ocasiones, nunca se logrará el éxito. En todo caso lograr la adecuada coordinación conlleva algunas partidas y descabros.

Yendo más a fuerza bruta se puede pensar en sacrificar alguno de los pelotones de tanques y poner vehículos más pesados. El Brumbar es barato, no penetra el frontal del Cocodrille, pero es prácticamente invulnerable a los impactos de AT10 y si el Cocodrille gira la torreta o presenta el flanco su AT de 13 es muy efectivo (igualado con un 6 y el Firepower es 1). Con 280 puntos se le pue-



# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*

de inmovilizar su 390, lo que nos da cierta ventaja, no sacaremos a los Cocodrille de la mesa, pero aseguraremos que su intervención sea mínima (y también puede ocurrir lo contrario, que el inmovilice un pelotón nuestro de 475 puntos con 5 Stugs con sus 390 puntos).

Igualmente, podemos poner un pelotón de Panther (560 puntos, con el otro pelotón reducido a solo tres Stug o Panzer IV y no permite sacar más que el esqueleto básico de la Gepanzerte), que harán el mismo trabajo que el Brumbar, pero con más disparos si se presenta la oportunidad.

O considerar piezas que atraviesen el frontal del Cocodrille, desde el Hornisse, que es muy vulnerable con su blindaje 1-0-0, hasta el Konigstiger, con 340 puntos cada uno y bien blindado. Un pelotón de 2 se come 680 puntos y es prohibitivo. Pero una buena opción puntos/precio es el Jadgpanther. Un pelotón de dos son 530 puntos, de frontal impenetrable, tiene el mismo AT que el Konigstiger y son cuatro disparos cada vez sin moverlo, con el detalle de que podemos avanzar con rapidez. A menos de 40 cm a 3+ iguala, y si falla tirada de salvación (solo falla con 1 o 2), a 3+ se le destruye.

Si no hay vehículos blindados a tiro, el objetivo básico son los cañones antitanques, si es uno de los pelotones en ambush americanos, la eliminación de sus carbine team en la primera tanda de disparos (a cañón si son vehículos M20) supone que el pelotón entero se da por destruido sin siquiera haber desplegado realmente los cañones. Pero no solo son objetivos los grandes y pesados como el 17 libras inglés, sino, sobre todo, los más pequeños como el de 6 libras o el 57 mm americano. Con ROF 3, AT 10 y Firepower a 4+, una batería de 4 cañones puede disparar 12 dados, incluso a 5+ o a 6, tiene buenas posibilidades de hacer saltar un pelotón de 251s, porque cada impacto tira directamente Firepower. Más o menos las mismas que 13 cañones (4 Panzer, 3 Stug y 6 251/9) disparándoles a ellos. Ciertamente que tiene salvación a 5+, pero incluso así, hay buenas posibilidades de destruir la batería entera, de dejarle pinned o tal vez de reducir la cantidad de disparos que pueda hacer luego.

Si se juega a más de 1500 puntos o si se ha añadido algún cambio en la lista (como artillería) antes de nada hay que lanzar el humo, pero es un tema complicado porque si bien puede tender una cortina y cubrir el avance, también cubre potenciales objetivos y no se puede disparar a nada que esté detrás. En el mejor de los casos hemos aplazado el momento de intercambiar disparos, aunque si en el primer turno estamos demasiado lejos, puede valer y cada jugador tiene sus preferencias y sus tácticas al respecto.

Las ametralladoras pueden disparar sobre cualquier blanco que no este atrincherado, si bien vale la pena intentar dejar fuera a los cañones AT en el primer o el segundo turno. Las balas de ametralladora tienen AT 2 y Firepower 6. Es difícil dar y es difícil que él salve, pero luego hay que tirar Firepower. A 5+ (concealed, no hay +1 de distancia) hacen falta una media de 27 disparos para lograr ese resultado... pero sube al doble si hay que impactar a 6+ por gone to ground. Si no hay objetivos pack-team al alcance, esos disparos se desvían hacia la infantería (especialmente a aquella que no ha tenido tiempo de atrincherarse), a la artillería convencional y, no olvidarlos, a los observadores de artillería.





# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*

Cuando termina la fase hay que pasar balance de resultados. Es un momento muy temido. Si ha ido bien, se ha logrado algún resultado positivo (como eliminar esos cañones AT que tanto miedo dan). Si ha ido mal y hemos tenido una de esas tiradas horribles, los cañones siguen sobre la mesa, y ahora dan respuesta si no están cegados por las plantillas de humo. Pero aún queda una baza por jugar, de perdidos al río, y a tirar habilidad para hacer stormtroopen con los pelotones de panzergrenadiers. Si no sale, hay que aguantar el chaparrón y ver que tiradas tiene el oponente. Si ha sido bien, tenemos un movimiento extra, que no nos alejará suficientemente de los cañones AT, pero que nos permite bajar las plaquetas de infantería y desplegarlas detrás, dejando solo los vehículos vacíos, e incluso podemos retroceder 10 cm para quedar a más de 40 y que añada un +1 por distancia a la tirada.

En esta jugada hay doble riesgo y doble ventaja. Si recibimos fuego de ametralladoras, la infantería recibe primero (y no igualamos con 1 sino que tenemos que salvar a 3+ y sin Firepower), pero una vez asignados los impactos a las peanas de infantería, el resto se pueden asignar a los transportes blindados, siguiendo el proceso normal

Una ametralladora que no haya quedado pinneada dispara a ROF 6. A menos de 40 (a más tienes el +1 de blindaje adicional) te toca a 4+, es decir, estadísticamente la mitad de los disparos te dan. Entonces has de tirar los dados, y estadísticamente solo uno de cada seis te saldrá con un 1. Entonces él ha de tirar para sacar Firepower 6, estadísticamente uno de cada seis dados



**Panzergranaderos cubren una posición de HMG**

también. O sea: hacen falta 72 disparos para acertar la mitad, que queden 6 dados con un 1, y él pueda sacar el 6 de Firepower (de media, se entiende, luego varía de partida a partida y siempre hay optimistas en ambos bandos). Si sólo se puede recibir fuego de ametralladoras no vale la pena bajar, incluso una calibre 50 tiene un Firepower de 5+.

Si recibimos fuego de los cañones es a la inversa. Los primeros cuatro impactos son para los vehículos y es improbable (aunque no imposible) que una batería AT de 6 libras o 57 mm americano logre impactar además a las siete peanas de infantería del pelotón. A Firepower de 4+ la mitad de los vehículos serán destruidos sin posibilidad de tirar salvación. Si podemos tirarla para las plaquetas de infantería (pero aquí no hay Firepower). En general esto no suele ocurrir, porque los cañones AT y los tanques primero tienden a disparar sobre los tanques y cañones de asalto (que son la principal amenaza por su blindaje y potencia de fuego), cuya coraza hace más factible que puedan superar el chaparrón, pero a veces no están al alcance y a veces es un riesgo innecesario. De todas formas, sólo vale para el primer y el segundo turno, hasta que fallemos alguna salvación de blindaje. Cada tanque o similar que cae son disparos que luego pasan a los más vulnerables Hanomags.

Cuando se despeje el humo hay que pasar balance y volver a la carga, aunque en esta ocasión no hace falta mover para tener a tiro a lo que sea. Desde la mitad de la mesa, los disparos de todas las armas (excepto las MGs) alcanzan de sobra todo lo que hay en el tablero y sin mover es a ROF completo para todos los cañones. Un aspecto básico en el juego es que se van a perder vehículos e incluso algún pelotón y hay que asumirlo. Desde el punto de vista de un jugador, aunque juegue para divertirse, siempre es mejor ganar 4 a 3 que perder 6 a 1.

Se avanzan los vehículos, se suben los panzergrenadiers (si deben hacerlo y si consideramos que deben subir todas las plaquetas, siempre podemos subir una sola en cada vehículo y dejar el resto a pie), maniobramos buscando posiciones de tiro mejores y se repiten los disparos para acabar con el enemigo. Es bueno que el pelotón Panzergrenadier vaya acompañado por un pelotón de tanques/cañones de asalto que le apoye en los disparos y contra posibles asaltos de la infantería enemiga (hay que recordar que los Sdfkz 251 no son tank team y no hay que tirar Tank Terror para asaltarlos, y también que la norma de asalto en concealed sin fuego defensivo no se les aplica, por lo que pueden hacer fuego defensivo incluso si son asaltados desde un bosque por infantería que no ha movido ni disparado).



# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*



## **Avance blindado alemán a través de un río**

Cuando se considere que ya es factible el asalto, hay que hacerlo y conquistar el objetivo, y vale la pena llevar la cuenta de los turnos para no llegar al octavo y darnos cuenta de que ya no vale la pena conquistarlo. En teoría se debe poder bordear a cualquier unidad de artillería que haya para disparar desde detrás del escudo, pero a la práctica esto no siempre se puede conseguir porque la presencia de infantería obliga a permanecer al menos a 5 cm de ésta y no se puede pasar por encima. Asaltar artillería que puede disparar al blindaje lateral con todas las posibilidades de éxito no es precisamente una buena idea y solo debería hacerse en caso de urgencia.

El asalto contra una unidad de infantería mediante el mounted assault es bastante más simple de lo que parece, especialmente si llevamos attached al capitán, al segundo y a un equipo de panzerfaust con su propio SdKfz. En esta explicación he decidido que no a este último. Pero suponiendo que el pelotón siga entero y con los mandos attached, son seis dados.

Siempre que sea factible hay que procurar hacer el asalto desde el ángulo más adecuado, y a ser posible lo más alejado de cualquier arma pesada que haya quedado. A más de 10 cm de la zona de impacto, el resto de pelotones no pueden hacer fuego defensivo. Si está atrincherado, también hay que tirar dado para ver si los semiorugas se encallan: los pozos de tirador son terreno abierto para los tanques y la infantería, pero son terreno difícil para los vehículos semiorugas y de ruedas. Razón de más para llevar el máximo número de half-tracks. Otro punto importante para el asalto es que la unidad a la que hay que asaltar haya recibido algún impacto previo: incluso con siete dados, es difícil dejar fuera de combate a una unidad con nueve o más peanas. Usualmente siempre quedan las suficientes como para que en su ronda del contra-ataque causen daño.

Idealmente, en el asalto debemos tener una plaqueta en cada SdKfz 251 para que pueda actuar como tank team y otra más abajo, a distancia o participando en el asalto a pie, pero es muy común que todas las plaquetas estén subidas a los vehículos. Pero no por ello tiramos más dados, solo una de las plaquetas de infantería en cada SdKfz 251 puede hacer de tank team en esta ronda de asalto.

Independientemente del resultado, el adversario luego debe tirar para decidir si contraataca o si se retira, y esta vez no hay fuego defensivo. Lo bueno es que salvo los equipos con bazooka o PIAT, o los ingenieros, el AT de la infantería es 2, por lo que salvamos a 3 y con 2 solo estamos bailed out. Una vez acabada la ronda, y si no nos hemos visto obligados a retroceder (dejando atrás a los SdKfz 251 que hayan quedado bailed out), los SdKfz 251 pierden la categoría de tank team y la infantería debe desembarcar para el contraataque forzosamente. En esta ronda ya actúa como infantería normal, siguiendo las mismas reglas que la infantería enemiga.

Un consejo muy bueno: una vez conquistado el objetivo no hay que dormirse, la partida aún no ha acabado y podemos llevarnos alguna sorpresa, como que nos vuelen otro pelotón más (o dos) y aparte de tener que tirar moral de pelotón para el susodicho, tengamos que tirar moral de compañía, con la posibilidad de haber capturado el objetivo y tener que abandonar la mesa. La partida solo estará acabada cuando haya un vencedor claro y no antes.

Tampoco va mal ir variando la lista de batalla en batalla, no solo porque los adversarios y los escenarios son diferentes, sino también porque si siempre se saca la misma acaban tomando las medidas y encontrando la forma de hacerte frente. Siempre hay que escoger una opción distinta del abanico, en parte para probarla, y en parte para evitar contramedidas. Nunca hay que pensar que el oponente repetirá errores y que con una lista que haya funcionado en una ocasión se podrá repetir la hazaña.

Lo último es que leer esto y llevarlo a la práctica son dos cosas diferentes, hay que realizar partidas, ir puliendo los defectos y ganando en coordinación. Los grandes éxitos y los grandes fiascos suelen ir cogidos de la mano. No hay que desanimarse por una partida perdida, pero si hay que hacer examen crítico y no repetir errores. La Gepanzerte es una buena unidad y se le puede sacar mucho rendimiento en el tablero de juego. A practicar, practicar y practicar.



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Autor | Hammermig



## Großdeutschland

*Historia de la Panzergrenadier Division Großdeutschland*

La historia de la unidad se inicia con la fundación del ejército de la República de Weimar en 1921. La nueva Reichwehr conformó una unidad ceremonial y guardia de palacio en Berlín, conocida como Wachregiment Berlín. Esta prestigiosa unidad suministraba la guardia para los edificios de gobierno importantes y los líderes políticos. Después de una corta disolución a principios de los años 20, la unidad continúa hasta mediados de los 30.

Era conocida como “Guardaespaldas del Pueblo Alemán”, siendo renombrada en 1939 como “Grossdeutschland”, recordando la tradición de los regimientos élite de la Guardia Real Prusiana

por su inspiración histórica. Esta unidad no fue nunca un partido o formación política, a pesar de las opiniones de algunos historiadores. Al menos dos compañías de las SS fueron asignadas a la Grossdeutschland durante la guerra, pero estos hombres entraron así a formar parte del ejército regular.

Cuando se inicio la guerra en 1939, la Grossdeutschland contaba entre sus filas algunos de los mejores oficiales del ejército alemán. La unidad, con la adicción de un batallón de la Segunda División de Infantería, y con la entidad de un regimiento reforzado, fue puesta rápidamente a entrenar y enviada a Polonia. Sin embargo para cuando llegó al frente, la lucha ya había terminado y no llegó a entrar en combate.

Durante el invierno de 1939-40 la unidad entró en un periodo de entrenamiento como un regimiento motorizado independiente, añadiéndole un nuevo batallón, una unidad de ingenieros de asalto y en abril de 1940 una compañía de cañones de asalto.

Cuando se inicio la Campaña de Francia, la unidad formaba parte del XIX Panzer Korps bajo el mando de Guderian, participando en la campaña de Francia en el verano de 1940.

**Renombrada como “Grossdeutschland”, recordando la tradición de los regimientos de élite de la Guardia Real Prusiana**

En el intermedio entre la campaña del Oeste y la operación contra Rusia, se le anexó el Batallón de Artillería 400° y una compañía de artillería antiaérea;

así mismo se creó su propia de entrenamiento, donde sólo se recibían voluntarios.

En la primavera de 1941, el ejército alemán atacó Grecia y Yugoslavia, la Grossdeutschland fue asignada al 41° Panzer Korps, capturando Belgrado; después fue enviada a Polonia para prepararse en el futuro asalto contra Rusia. El regimiento, no participó ni en los ataques iniciales y tampoco en la ruptura del frente durante los primeros compases de Barbarroja (el conocido como “Barbarossatag”), dedicándose a explotar las rupturas del frente realizadas por las otras unidades no cruzando la frontera hasta el 28 de Junio; después ayudó en el cerco a las fuerzas rusas en Minsk y también a forzar el paso del río Dnieper el 11 de Julio de 1941.



# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*

A finales de dicho mes, participó en violentos combates en el sector de Yelnia, donde divisiones rusas de refuerzo inflingieron graves pérdidas a la Wehrmacht, pero el regimiento sostuvo sus posiciones.

Después de un descanso de dos semanas fue asignada al 2º Grupo Panzer bajo el mando de Guderian, participando en el cerco a Kiev. Posteriormente, para mediados de septiembre se hallaban luchando en condiciones de alta movilidad, labor para la cual había sido creada.

Para finales de la primera semana de noviembre, y después de duros combates, las compañías de rifles de la Grossdeutschland habían caído por debajo de los 50 hombres, teniendo que abandonar el ataque a Moscú y colocándose a la defensiva. A finales de Febrero de 1942 el regimiento se hallaba luchando, junto con el resto de la Wehrmacht, para intentar parar la contraofensiva soviética.

En Abril de 1942 fue retirada del frente para ser reorganizada recibiendo la siguiente orden: "Con efecto inmediato, el Regimiento de infantería Großdeutschland se expande a División de Infantería Großdeutschland". El regimiento pasó entonces a convertirse en una división combinada de armas. Los cañones de asalto, las compañías antitanque y antiaéreas fueron llevadas a nivel de batallón, el batallón de artillería fue convertido en regimiento, se le sumó un batallón de tanques, otro de reconocimiento y un segundo regimiento de infantería.

Pasó a formar parte del XLVIII Panzerkorps durante la operación Fall Blau, cruzando el río Don, capturando Voronezh y participando en los combates de la operación Wintergewitter para liberar Stalingrado.

En enero-febrero del 43, tras la debacle de Stalingrado, los soviéticos volvieron a lanzar otra ofensiva; la división, junto con el XLVIII Panzerkorps y el II SS Panzer Corps tomaron parte en la 3ª batalla por Kharkov, en la cual, sufrió muchos daños y tuvo que ser retirada del frente para reequiparse y descansar.

En este tiempo, la división fue equipada con una compañía de carros Tigre I convirtiéndose en la única división de Panzergrenadier alemana en tener una compañía de carros pesados y la única división NO Waffen-SS en contar con carros Tigre (lo más normal es que dichos carros formaran compañías independientes de carros pesados).



**Königstiger abriendo la marcha**

En junio de 1943, con la adición de transportes acorazados de personal y Tigres la división es transformada y designada como Panzergrenadier-division Großdeutschland, aunque en realidad tenía más vehículos armados y más potencia que muchas de las divisiones panzer. Con esta equipación entró en lucha el 4 de julio de 1943.

## Operación Citadel (Ciudadela)

La operación Ciudadela realizada por la Wehrmacht en 1943 estaba destinada a destruir los ejércitos soviéticos ubicados en el sector que tenía la ciudad de Kursk como centro del dispositivo, éste era una saliente que había quedado dentro del frente alemán durante las batallas del año anterior. La división inició su ataque el 4 de Julio de 1943 bajo una fuerte lluvia; entró en los campos minados y el sistema defensivo construido por los soviéticos, sufriendo fuertes bajas. El 12 de Julio la

unidad redobló sus esfuerzos tratando de penetrar el sistema defensivo ruso, pero sin conseguirlo.

Para el 13 de Julio, el Alto Mando alemán decidió parar la ofensiva, pero esta orden sólo llegó a la Grossdeutschland entre el 16 y 17 de Julio, cuando los soviéticos ya habían iniciado su ofensiva. El resto del tiempo la unidad volvió a asumir su papel de brigada apagafuegos cubriendo la retirada alemana, fue entonces asignada al Grupo de ejércitos Sur, ayudando en el esfuerzo contra los soviéticos en Belgorod.

Los largos periodos de entrenamiento y reequipamiento de la Grossdeutschland nunca volverían, en parte debido a la cada vez mas deteriorada posición de la

**"Los largos periodos de entrenamiento y reequipamiento de la Grossdeutschland nunca volverían"**



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

Wehrmacht y también por la gran preponderancia que cada día tomaban las unidades de la Waffen SS en el conjunto general y a las que se destinaban los mejores hombres y equipos.

Tras la cancelación de Ciudadela, la división fue transferida al XLVIII Panzerkorps luchando en las batallas defensivas alrededor de Karachev a finales de agosto. El resto del 1943 se tuvo que retirar luchando, auxiliando a diferentes unidades en sus marchas durante las retiradas, tapando brechas, etc. como en Kharkov, Belgorod, y finalmente sobre el Dnieper, terminando el año luchando contra fuerzas enemigas superiores cerca de Michurin-Rog, al este de Krivoi Rog. Durante este período la división se ganó el apodo "Die Feuerwehr" (el Cuerpo de bomberos).

Durante enero del 1944, la división siguió luchando en el área de Krivoi Rog hasta que fue transferida al oeste para descanso y reequipamiento. Durante este período, el 1/Panzer Regiment 26, equipado con Panther, fue traspasado al Panzer Regiment

Großdeutschland y junto con el I Batallón fue trasladado a Francia para equiparse y entrenarse con los nuevos tanques, pero no volvieron a unirse a la división hasta el final de la invasión de Normandía.

Durante los siguientes meses, la división no paró de moverse continuamente de crisis en crisis a lo largo de todo el frente haciendo honor a su sobrenombre. Luchó en la bolsa de Cherkassy, en el Dnister, al norte de Bessarabia... Siguió luchando en multitud de batallas defensivas hasta marzo, fecha en que acabo su marcha al entrar en Rumanía en la batalla de Târgul Frumos, donde luchó junto a la 24 Panzer Division y libraron



una batalla defensiva que destruyó las diferentes penetraciones blindadas soviéticas (impidiendo la caída de Rumanía y los pozos de Ploesti) y que hoy día se estudia como modelo de batalla defensiva en multitud de academias militares del mundo.

En dicha batalla, el comandante en jefe de la Großdeutschland, Hasso Von Manteuffel se encontró por primera vez con el tanque IS-2 y dijo sobre ellos:

"En la batalla de Târgul Frumos nos enfrentamos por primera vez con los tanques Stalin. Fue un shock cuando nos encontramos que los disparos de nuestros Tigers, a una distancia de 3000 metros, rebotaban contra su blindaje y no éramos capaces de penetrarlo nada más que a corta distancia. Pero fuimos capaces de contrarrestar la superioridad rusa por medio del mejor uso de la maniobrabilidad, movilidad y un mejor uso de la cobertura del terreno".

*"En la batalla de Târgul Frumos nos enfrentamos por primera vez con los tanques Stalin. Fue un shock cuando nos encontramos que los disparos de nuestros tigers, a una distancia de 3000 metros, rebotaban contra su blindaje y no éramos capaces de penetrarlo nada más que a corta distancia. Pero fuimos capaces de contrarrestar la superioridad rusa por medio del mejor uso de la maniobrabilidad, movilidad y un mejor uso de la cobertura del terreno".*

Tras un breve descanso a principios de junio, la lucha continuo en Rumanía hasta que en julio fue trasladada al este de Prusia, donde siguió luchando en durísimos



Pelotón de Pz IV avanzando



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



combates, tanto en dicha zona, como en los países Bálticos, sufriendo inmensas pérdidas tanto humanas como de material. En estas fechas, la división fue virtualmente aniquilada durante los combates de la cabeza de playa de Memel, donde solo escaparon 4000 hombres en uno de los últimos ferrys.

Mientras tanto, en noviembre de 1944, y mientras la división seguía conservando su estatus como Panzer-grenadier Division, varias unidades fueron adjuntadas y se unieron siendo ampliadas a nivel divisional, formando el Panzerkorps Großdeutschland. El Cuerpo se compuso principalmente de dos Divisiones (la Großdeutschland y la Brandenburg, la cual tenía un fuerte vínculo histórico que la mantenía unida con la Großdeutschland).

Pero la guerra ya estaba perdida. 1944 fue un año muy duro para ellos. Solicitada para demasiadas crisis, la División sufría muchas bajas que, debido a la pérdida de terreno patrio, recursos y ciudadanos, no podían ser recuperadas. Los repuestos materiales y humanos se reducían mientras que aumentaban las carencias. Se creaban nuevas unidades con rimbombantes nombres patrios que se adjuntaron al Panzerkorps Großdeutschland ("Führer-Grenadier Brigade" o la "Führer-Begleit Brigade"), las cuales lucharon en todo el frente del este (Prusia, Polonia, Rumania...) e incluso en Bélgica (la Führer-Begleit Brigada participo en la Ofensiva de las Ardenas).

Dichas unidades no fueron tampoco suficientes para cubrir las bajas diarias de la guerra. Paralelamente, la infantería fue perdiendo su componente motorizado, por lo cual, cada vez eran más vulnerables ante un enemigo más móvil, equipado y preparado técnicamente.

Muchas unidades, envueltas en luchas defensivas extremas, simplemente dejaron de existir...

El año acabó para la división intentando volver a organizarse en Prusia, donde pudo descansar y reequiparse cerca de Rastenburg mientras la Brandenburg llegaba desde Hungría para ayudar en la defensa.

En 1945 el fin ya se veía cerca. Las Führer Brigade se convirtieron en Panzer Division, pero más sobre el papel que realmente. El 25 de abril de 1945, combatiendo cerca de Pillau, la división dejó de existir. Los pocos supervivientes (unos pocos cientos) se encaminaron hacia Schleswig-Holstein para rendirse a los británicos. La mayoría fueron obligados a darse la vuelta y rendirse a los soviéticos donde les esperaba una agonía sin fin en los gulags siberianos.

Unidad de élite del ejército alemán sin ningún linaje político; la mejor equipada (incluso por encima de muchas unidades de las Waffen SS), con un sentimiento de unidad y espíritu de lucha sin igual; desde aquí este mi pequeño homenaje a todos los que lucharon y murieron...

## Comandantes

Cuerpo	Comandantes
GeneralMajor	Walter Hörnlein
Panzer Regiment Großdeutschland	Oberst Hyazinth Graf Strachwitz von Gross-Zauche und Camminetz
Panzer-grenadier Regiment Großdeutschland	Oberst Karl Lorenz
Artillery Regiment Großdeutschland	Hauptmann Hans-Friedrich af zu Rantzau



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



## Großdeutschland en Flames of War

Lista de ejército de la Panzergrenadier Division Großdeutschland para Flames of War

### 1ª Comppany/I Battalion (SWP) Panzergrenadier Regiment Großdeutschland

#### HeadQuarter

- Comppany command SMG team (SdKfz 251/1C)
- 2iC Command SMG team (Sd Kfz 251/1C): **75 puntos**

#### Combat Platoons

- Armoured Panzergrenadier Platoons (Command Panzerknacker SMG, 2 squads con Sd Kfz 251/10C y 2 Sd Kfz 251/1C): **215 puntos**
- Armoured Panzergrenadier Platoons (Command Panzerknacker SMG, 2 squads con Sd Kfz 251/10C y 2 Sd Kfz 251/1C): **215 puntos**

#### Support Platoons

9 Comppany/III Battalion/Panzer Regiment "Großdeutschland"

- Heavy Tank Platoon (1 Tiger I E): **385 puntos**

2 Platoon/1 Comppany/Panzerjäger Battalion "Großdeutschland"

- Tank-Hunter Platoon (3 Marder II): **325 puntos**

2 Battery/Anti-Aircraft Artillery Battalion "Großdeutschland"

- Motorised Light Anti-Aircraft Platoon (2 Sd Kfz 10/5 2 cm) 60 puntos

7 Battery/III Battalion/Artillery Regiment "Großdeutschland"

- Motorised Artillery Battery (2 gun sections) 225 puntos

**Total: 1500 puntos**



## Adelante hacia el oeste!

*Análisis de las listas soviéticas en el Stalin's Onslaught*

El libro Stalin's Onslaught, centrado en las jornadas iniciales de la operación Bagration, supone la primera revisión seria de las listas soviéticas para el periodo 1944/45. Como quiera que la lista del octavo batallón penal independiente representa una unidad histórica muy específica y es sumamente restrictiva (no solamente por las muy limitadas opciones de apoyo, sino por que esta obligada a asaltar en cualquier circunstancia y la infantería ni siquiera tiene la opción de atrincherarse) este artículo de táctica se centrará en las dos listas de ejército más "genéricas" del libro: el Udarny Strelkovy Batalon y el Regimiento de Carros Pesados de la Guardia.

### El final de la horda roja

Para mediados de 1944 el Ejército Rojo empezaba ya a sufrir serias carencias de personal tras tres años de guerra sin cuartel contra la Wehrmacht y sus aliados; por otro lado hace ya tiempo que se habían superado los tiempos de confusión e improvisación de inicios de la contienda y las fuerzas soviéticas usaban tácticas y equipos mucho más sofisticados.

El Udarny Strelkovy Batalon o batallón de asalto refleja de un modo bastante fiel estos dos hechos. Lo primero que hay que tener en cuenta es que esta es una formación especializada en tomar posiciones fortificadas por tanto tenderá a ser mucho más efectiva atacando contra otra fuerza de infantería (contra las que tiene preferencia en el ataque) que defendiendo contra una Panzercompagnie.

El corazón de esta lista es obviamente la compañía de Udarny Strelkovy: en términos soviéticos estamos hablando de una unidad de elite pues no solo es Fearless Trained, sino que en asaltos impacta con 3+. El único problema es cada uno de los "pelotones" tiene solo cuatro peanas, por lo que la unidad completa incluyendo mando, comisario y dos HMG's (300 puntos) tiene "sólo" 15 peanas. Esto por un lado puede ser positivo ya que al ser de un tamaño más manejable es más fácil cubrirse con el terreno disponible, pero alcanzar los beneficios del Quality of Quantity es mucho más complicado sin recurrir a los destacamentos del HQ.

De estos lo más recomendables son los Zapadores (por desgracia sólo cinco peanas por batallón) y en segundo lugar los cañones de 45mm, pero incluso los rifles antitanque pueden resultar de cierta utilidad. Añádeles unos cuantos lanzallamas y no hay duda de que las compañías Udarny son la mejor unidad de salto disponible. Por tanto lo más razonable es jugar con las dos compañías completas, pero si sientes que todavía necesitas más infantería, puedes incluir una compañía de subfusiles de la división.

No obstante tu infantería necesitará de buenos apoyos para eliminar a las HMG's o blindados y en general ablandar al enemigo antes de pasar al asalto. Por suerte el Udarny Batalon tiene buenas opciones de apoyo en cantidades casi ilimitadas. Empezando por las armas antitanque de fuego directo las reglas de Volley Fire (repetir tiradas para impactar a menos de 40cm





# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



Infantería soviética tomando posiciones

si se ha mantenido estático) y Heavy Breakthrough Gun (ignorar las tiradas de salvación para objetivos no blindados) han dado nueva vida a unidades soviéticas que hasta ahora tenían muy poco interés. Incluso los modestos cañones de 45mm o los SU-76m pueden dar alguna que otra sorpresas desagradable, pero no hay duda de que los reyes del baile son los tanques y cañones de asalto pesado. Aunque como arma antitanque el cañón de 122mm es superior, la combinación de Volley Fire, Heavy Breakthrough Gun y Bunker Buster que ofrece el ISU-152 no tiene rival (¡basta con impactar a un edificio para destruir **automáticamente** a todos sus ocupantes!) y todo ellos por un precio razonable (370 puntos por tres).

Las opciones de artillería son tan variadas como eficaces: empezando por los abaratados morteros de 82 y 120mm, pasando por las baterías de artillería que ahora pueden bombardear con los obuses de 122mm mientras disparan en fuego tenso con los cañones de 76mm y con la opción de adquirir una segunda batería de la reserva de artillería de cuerpo que se puede equipar con potentes obuses de 152mm, para terminar con las baterías completas Katiushas que por el ridículo precio de 250 puntos te permiten plantar encima de la mesa una plantilla de artillería de 30x30cm... ¡repitiendo además los fallos!

También hay opciones de apoyo más especializadas como pueden ser los PT-34 con dragaminas, los carros lanzallamas OT-34 o las compañías de zapadores (recuerda que estos últimos no obtienen el bono de asalto de las compañías Udarny) y que forman parte íntegra de los grupos de asalto especiales de los que tu Udarny Batalon forma parte. Finalmente me gustaría señalar

la importancia de una unidad clave en cualquier lista Udarny, pero que puede pasar desapercibida ante otras opciones aparentemente más atractivas, me refiero a los exploradores, quienes sin necesidad de disparar un sólo tiro pueden ser de gran utilidad, primero al infiltrar a una unidad de Udarny cerca del objetivo y segundo usando Eyes and Ears para retirar el status de cuerpo a tierra a las unidades enemigas, con lo que la eficacia de tus armas de apoyo y artillería aumentará exponencialmente, especialmente contra fuerzas veteranas como suelen ser las alemanas.

Una buena lista de Udarny Strelkovy Batalon, maximizada para romper un frente fortificado pero capaz de defenderse en cualquier situación sería la siguiente:

## Lista de ejército

- HQ con 5 peanas de zapadores y 2 cañones AT (175)
- Dos compañías Udarny con dos HMG's (570)
- Compañía de Morteros de tres tubos de 82mm (80)
- Pelotón de exploradores (165)
- Sección de lanzallamas (90)
- Compañía de cinco PT-34 (280)
- Compañía de tres ISU-152 con AAMG (385)

**Total: 1745 puntos**

Una lista de estas características debe usarse agresivamente, estando a la ofensiva y resolviendo la batalla al asalto siempre que sea posible. Piensa que si no asaltas, estas desperdiciando las habilidades especiales de tus unidades de infantería. Cada una de las unidades de la lista deben apoyarse mutuamente y tienen una misión específica que cumplir. Los PT-34 deben abrir un hueco en las fortificaciones enemigas, o en su defecto proporcionar apoyo móvil, los ISU 152 deben eliminar búnkeres y ametralladoras enemigos guiados por los exploradores, mientras las Maxim y los morteros suprimen al resto de sus unidades, finalmente si la infantería llega a asaltar los objetivos con fuerza suficiente será muy difícil para el enemigo recuperarlos.

## Un tanque a la altura de nuestro gran líder

El IS-2 es el carro pesado soviético definitivo: un cañón capaz de atravesar el blindaje de un Tigre como si fuera de papel, un blindaje casi invulnerable, una capacidad de asalto sin igual... ¿quién no querría ponerse al mando de una docena de estos behemoths de acero y expulsar con ellos a la canalla fascista de la madre patria?



# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*



**T-34/85 avanzando a través de un edificio**

Esto es precisamente lo que te permite el Regimiento de Carros Pesados de la Guardia, pero antes de que te lances a la tienda más cercana a comprar dos o tres cajas de Stalin's valora las inmensas limitaciones de una lista de carros pesados. A 160 puntos la pieza (incluyendo la indispensable ametralladora antiaérea), no vas a poder incluir más de 10 carros incluso jugando a 1750 puntos, lo que no es una potencia de fuego demasiado impresionante considerando el ROF de 1. Ciertamente vas a dominar como un matón a las listas de tanques medios, pero los alemanes tienen un arma que vuelve virtualmente inútil al IS-2: el cañón largo de 8.8cm con su AT de 16 y que no sólo esta disponible para los King Tiger y Ferdinand sino en sistemas de armas mucho más asequibles como los Jadpanthers, los Hornisse y los Pak 43.

Pero además el IS-2 no es sólo vulnerable a la aviación o a la artillería pesada como cualquier otro carro pesado sino que a pesar de sus evidentes ventajas en el asalto (blindaje lateral de ocho y superior de dos, moral fearless y ametralladora trasera) sigue estando bastante inerme frente a la infantería equipada con armas antitanques (bastarán un par de panzerfausts) sencillamente por lo escaso de su número.

Así las cosas quien quiera sacar el máximo provecho a su Regimiento de Carros Pesados de la Guardia debería incluir tanto infantería para resolver asaltos y tomar zonas abruptas como artillería para suprimir a la infantería y cañones enemigos. Las opciones no son muchas pero si bastante eficientes: Udarny o Zapadores para la

infantería, sin olvidar a los Tankodesantinikis, y para bombardear tenemos los fiables morteros pesados o la devastadora potencia de fuego de los katiushas, amén de la aviación con la que podremos eliminar cualquier tanque pesado enemigo sin exponer los nuestros.

Otra lista interesante sería:

## Lista de ejército

- IS-2 de mando con AAMG (160)
- Compañía de cuatro IS-2 con AAMG (645)
- Compañía de cuatro IS-2 con AAMG (645)
- Compañía Udarny con comisario y dos HMG's (300)

**Total: 1750 puntos**

Curiosamente, una lista como esta debe de llevarse con bastante cautela, eliminando metódicamente todas las amenazas potenciales (que son más de las que parecen) antes de lanzarse a ocupar el objetivo. En cualquier caso el IS-2 funciona mejor como un carro de apoyo a infantería (y gracias a la regla de Heavy Breakthrough Gun eso puede representarse sobre el tablero) y en mi opinión es más efectivo apoyar dos compañías de infantería con una compañía de IS-2 que viceversa.

En definitiva, Stalin's Onslaught nos ofrece una serie de fuerzas soviéticas de calidad y que ofrecen la posibilidad de jugar con el ejército Rojo de un modo muy diferente a como hasta ahora había sido posible. Esperemos que los próximos libros dedicados a Bagration



**Aviones rusos castigando una columna alemana**



## Cómo hacer un gaitero escocés

*Paso a paso de cómo convertir un soldado británico en un gaitero escocés*

### Introducción

Partimos de una miniatura de la marca Old Glory, de 15mm perteneciente al octavo ejército británico. Recortamos el casco con un cúter y preparamos masilla verde de dos componentes para modelar el resto de complementos.

### Modelado

Recortamos el casco con la ayuda de un cúter y preparamos masilla verde de dos componentes para modelar el resto de complementos.

A continuación modelamos una boina con su cope-te; un kilt, (resultaría deshonoroso llamarlo falda), con su monedero y una gaita.

Utilizamos un trozo de alfiler para simular el tubo de la gaita.

### Pintado

Aplicamos los colores base, en este caso he optado por un Verde Militar (Vallejo, 975) para el kilt y la boina; y un color granate para la gaita.

Después cubrimos toda la miniatura con una tinta marrón, para de este modo realzar el volumen y crear sombras en la figura. La tinta puede ser tanto de Vallejo, como de Citadel, o podremos crearla nosotros haciendo una mezcla de pintura y agua (en una proporción de 1 a 2 respectivamente).

Posteriormente vamos aplicando luces a cada uno de los colores, con dos subidas suele ser suficiente. Finalizamos la figura dibujando los cuadros escoceses tan característicos en el kilt.



▲ Patrones del Kilt



## Sdkfz 234/2 Puma

*Historia del vehiculo de reconocimiento 234/2 PUMA*

En 1938 el alto mando alemán sugirió la necesidad de tener un arma que pudiera hacer frente a los carros ligeros rusos, como el T-26. Así, a partir de 1939 se empieza a fabricar un nuevo vehículo, denominado: Panzerkraftwagen H Ausf L SdKfz 123 Luchs, vehículo ligero de reconocimiento, cuyas variantes llegarían a convertirse en unos de los mejores vehículos de reconocimiento de la guerra.

Este vehículo contaría con 8 ruedas y con un motor de 12 cilindros diesel (único motor alemán refrigerado por aire), basado en la serie sdkfz 231, especialmente diseñado para poder usarse tanto en el norte de África como en las estepas de Rusia.

De la serie 234 se fabricaron 4 variantes que se diferencian fundamentalmente en su armamento:



**Pumas revelando su posicion en una poblaci3n**

- **SdKfz 234/1:** armado con un cañ3n de 2cm KwK38 L/55 y una MG 38 de 7.92mm en una torreta abierta. Su producci3n comienza en Junio del 1944. Inicialmente se construyen 100 unidades con este cañ3n, siendo sustituido por un cañ3n 5cm KwK 30L/60, que se llamaría Leopard. Posteriormente, este veh3culo se convirti3 en el SPzSpWg Sdkfz 234/2 Puma.

- **SdKfz 234/2:** primera variante producida y armada con un cañ3n 5cm KwK 39/1 L/60 y una MG 42 de 7.92mm en una torreta totalmente cerrada. Su producci3n comienza en Septiembre del 1943 y continúa hasta Septiembre de 1944, cuando la producci3n pasa al resto de variantes.

- **SdKfz 234/3:** armada con un canon de 7.5cm KwK51 L/24 y una MG 42 7.92mm en una torreta abierta, similar a la de la Sdkfz 233. Su producci3n comienza en Junio del 1943 y a finales del 1944 deja de construirse a favor de la variante SdKfz 234/4.

- **SdKfz 234/4:** la última versi3n de SdKfz 234. Estaba armada con un cañ3n 7.5cm PaK 40 L/46 y una MG 42 en montaje AA. La producci3n continu3 hasta el colapso de la industria alemana.

La Sdkfz 234/2 estar3a tripulada por 4 hombres: comandante, artillero y dos conductores. Ten3an un conductor delantero y otro trasero, ya que todas las ruedas eran directrices, lo que permit3a conducir el veh3culo en cualquier direcci3n (la marcha atr3s es muy importante en veh3culos de reconocimiento, ya que permite huir r3pidamente de situaciones peligrosas).

La torreta oval ten3a los laterales inclinados y estaba equipada con un cañ3n 5cm KwK 39L/60 de alta velocidad (id3ntico al del Pak 38), y una MG42 7.92mm coaxial. Las dos armas estaban situadas sobre un manlete denominado saukopf ("cabeza de puerco"), con un blindaje m3ximo de 100mm en su parte principal. Adem3s, contaba con 3 lanzahumos a cada lado de la torreta, y otros montados en el interior del motor (el humo sal3a a trav3s de las rejillas).

El cañ3n disparaba proyectiles de 2.06Kg, capaz de penetrar un blindaje de 55mm a 250m. Contaban con 55 proyectiles de 5cm para el cañ3n y 2.850 de 7.92mm para la MG42.

En Enero de 1944 se construyen 101 unidades equipadas con un cañ3n de 2cm y 7,5cm. Estos veh3culos se dividieron en cuatro compań3as de 25 Pumas (Panzersp3hwagen Kompanie Typ A), y son asignadas a cuatro divisiones Panzer que servir3an en los frentes del Este y Oeste:

- *Panzer Lehr Div. (1 Kompanie/PzAufkAbt 130):* 25 unidades. Amarillo oscuro y sin cruces o numerales.

- *2 PzDiv (1.Kompanie/PzAufkAbt 2):* 25 unidades. Algunos de sus veh3culos parecen pintados de amarillo oscuro y sin ning3n distintivo apreciable, salvo un pequeño tridente (s3mbolo de la divisi3n) y el s3mbolo del Batall3n de reconocimiento, ambos en el frontal izquierdo. Otros, como el conocido 1111 tuvieron ca-



# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm

muflaje tricolor, numerales y cruces.

- 1 SSPzDiv (SSPzAufkAbt 1): 16 unidades. Pintados de amarillo oscuro con camuflaje, probablemente tricolor. Cruces y numerales (tres dígitos)
- 20 PzDiv (PzAufkAbt 20): 16 unidades.
- 7 PzDiv (1Kompanie/ PzAufkAbt 7): 6 unidades
- 13 PzDiv: Un número indeterminado.
- Waffen Pru Amt y Unidades de entrenamiento: el resto

## Datos de interés para modelismo

- **Radio:** estos vehículos se usaban por parejas, con lo que solo uno de ellos contaba con una radio de largo alcance, mientras que el otro contaría con una de corto alcance (es decir, solo uno llevaría una antena en estrella).

Los equipos utilizados serían:

- *Funksprechgerät f:* de corto alcance. Montado sobre la parte trasera de la torreta, con una antena de 1,4-2 metros sobre el techo de la torreta.
- *Fu 12:* de largo alcance. Montado en la parte trasera derecha del vehículo. La antena sería de tipo "estrella" o "pata de cuervo".

- **Pintura/camuflaje:** en la mayoría de fotos aparecen los vehículos en el amarillo original (dunkelgelb), mientras que en otras tantas aparecen diferentes tramados con verde oliva y marrón chocolate (cada tripulación pintaría su propio camuflaje). Así, podemos encontrar desde bandas anchas de cada color hasta bandas muy finas verdes. En el artículo posterior el camuflaje se basa en pequeñas manchas verdes y marrones juntas sobre el color base.



Pelotón de Pumas acechando en un bosquecillo

*"El Panzerspähwagen es rápido, móvil, ligeramente blindado y equipado con una radio de largo alcance, con gran potencia de fuego, aunque sin munición perforante. Como vehículo de ruedas es capaz de cruzar fácilmente terreno ligero. Son los ojos del batallón y sólo luchar para defenderse a sí mismos o para ser capaces de llevar a cabo su misión de reconocimiento. Usarlos como cañones de asalto o tanques es un delito. El grupo de reconocimiento blindado no debe ser mayor de 3 vehículos.  
¡Ver mucho, pero no ser visto!"*

*Guderain, 1 de Octubre de 1944*







## Sdkfz 234/2 Puma

Artículo de pintura

### Paso 1

Lo primero que haremos será preparar el vehículo. Para ello limpiamos todas las rebabas del plomo e imperfecciones de la resina (especialmente hay que quitar la silicona que usan para sujetar la torreta). En mi caso, para preparar un vehículo lo suelo pegar con bluetack o cianocrilato (depende de la estabilidad) sobre corchos o tapones de botes de pintura, por una parte la torreta y por otro el chasis.

Después imprimaremos todo con negro. Para imprimirlo podemos usar un spray directamente, o bien utilizar el aerógrafo. Personalmente prefiero utilizar el spray, ya que la pintura agarra mejor y protegerá mejor la miniatura.

### Paso 2

Una vez preparado e imprimado, pasaremos a pintar el color base. En esta ocasión me he decantado por el Dark yellow de Model air (Vallejo), que es el típico amarillo oscuro (Dunkelbeg) pero en un tono más verdáceo. Las pinturas de model air vienen bastante diluidas, así que con que usemos un 50% de disolvente (thiner para airbrush o alcohol + agua) la pintura estará perfecta (debe presentar la consistencia de la leche).

Así pues aplicamos una primera capa base con este color. Como partimos de una imprimación negra, será necesario dar varias capas para cubrir todo correctamente. Una forma de aprovechar esta fase e ir recreando sombras es aplicar la pintura con el vehículo girado, inclinado respecto al foco de luz. Es decir, el aerógrafo





# FLAMES OF WAR

Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm



es como si fuera el foco de luz, por lo que para que al pintar cree las sombras el vehículo deberá estar algo inclinado.

Una vez aplicada esta capa base daremos una única luz (no tiene sentido dar varias luces y sombras... ya que luego con los filtros y washes que llevará apenas se notará en esta escala).

Para aplicar esta luz añadiremos un poco de blanco al Dunkelbeg utilizado, y lo aplicamos teniendo especialmente en cuenta que el vehículo ahora debe estar muy inclinado, para limitar las luces a las aristas y zonas mas prominentes.

Una vez pintado todo el color base, con sus luces y sombras, pasaremos a pintar el camuflaje. En este caso me decanté por pequeñas manchitas (juntas, 2 a 2 más o menos) en Marrón chocolate y Verde oliva. Para el camo use pinturas de Tamiya, que al estar más solidas habrá que añadir más disolvente (60% thinner).

Deberemos aplicar manchas muy pequeñas, para eso tendremos que utilizar el aerógrafo con la aguja lo mas sacada que podamos por la punta del aerógrafo (siempre dejando que pase la pintura...si se deja demasiado metida no saldrá). Así conseguimos limitar la salida de pintura, con lo que conseguimos trazos más pequeños.

## Paso 3

Al llegar a este punto ya podremos guardar el aerógrafo, ya que no lo necesitaremos más. Antes de darle con filtros y demás habrá que poner las calcomanías y pintar todo lo que vaya a pincel. Si hacemos esto, después, cuando demos los filtros y tintas conseguiremos también envejecer las partes de pincel ( por ejemplo ,las cadenas del vehículo), además de perfilar los contornos.

Para las calcomanías yo uso *MICRO SET* y *MICRO SOL*:

**-MICRO SET:** este componente sirve para mejorar la adhesión de la calcomanía. Se debe aplicar previamente





# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*



en la zona donde situaremos la calca, y una vez puesta volveremos a dar una pasada.

**-MICRO SOL:** este componente nos sirve para ablandar la calcomanía. Esto es especialmente útil en superficies irregulares (ej. Zimmerit, puerta de Kubelwagen, etc). Se aplica una vez fijada la calca, ¡y hay que tener cuidado de no partirla!.

Para conseguir eliminar el brillo de las calcas yo uso barniz mate de Games Workshop. Para asegurarme de que quede mate mate remuevo bien el bote con un palillo y después diluyo un poco el barniz antes de aplicarlo sobre la figura. CUIDADO: hay que dejar que se seque totalmente la calca tras usar el producto MICRO SOL, ya que si se aplica el barniz se formaran cuerpos extraños solidificados que estropean la zona (aunque con cuidado se pueden quitar).

Después pintamos todos los detallitos. En mi caso, uso Negro mate para pintar todo lo que son cajitas, heramientas, antenas, etc. Y después ya pinto la madera o lo que sea con sus colores correspondientes. Esto hace que resalten dichas piezas a esta escala.

Para los neumáticos usaremos un color similar al del caucho, para ello mezclaremos Gris negro (862, Vallejo) con Negro mate a partes iguales. NO se debe iluminar (sería poco realista), en todo caso oscurecer/ensuciar con pigmentos.

En el caso de las cadenas (no es el caso), suelo hacer una mezcla de un color plomizo amorronado, para recrear un acero desgastado a la vez que ligeramente oxi-

dado. Para ello mezclo Marrón mate + Gris negro + Gris metalizado con un poquito de negro mate. El efecto de óxido y suciedad se ve recreado después al aplicar los filtros y washes.

## Paso 4

Tras esto, ya empezaremos con las tintas (washes). Yo utilizo Dark Wash de MIG productions, aunque un buen análogo serian los óleos + trementina (ej. 60% trementina + 20% negro + 20% marrón). Lo bueno de esta tinta es que una vez dada difunde, con lo que deja un efecto bastante más realista que un simple perfilado con acrílicos.

Así pues, con oleos o con la tinta, iremos dando un perfilado por todos los recovecos (se trata de resaltar cada zona y "separarla" de las adyacentes). Es como si fuera un simple perfilado, por tanto usaremos un pincel redondo fino. Es importante que el pincel esté ligeramente humedecido (NO ENCHARCADO), ya que si se deposita demasiada pintura esta difunde mal y estropeará la zona (demasiado oscura).

Otra forma de aplicar las tintas, que no corresponde a estos vehículos, sería aplicar la tinta a todo el carro, como si fuera un lavado (aunque con el pincel humedecido, no encharcado). La propia tinta se irá repartiendo y concentrándose en los recovecos. Además, si el vehículo tiene camuflaje, este lavado actuará como filtro y fundirá los colores. Con una o dos capas basta, y los resultados son bastante buenos. Para este método, es recomendable usar un pincel plano ancho.



# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*



## Paso 5

A continuación, para fusionar los colores y dar más cuerpo a la pintura usaremos filtros (filters). De la misma manera que con las tintas, podemos usar filtros ya preparados (ej. MIG productions) o hacerlos nosotros mismos con oleos (80% trementina y el resto oleo; el filtro tendrá mucha menos carga de pintura). En mi caso, uso Tritonal cammo de MIG.

El objetivo del filtro, como ya he dicho, es dar cuerpo y fusionar los colores. Esto lo conseguimos creando películas/capas de pintura muy diluida sobre el vehículo ya pintado. Estas capas serán colores neutros (ej. El Tritonal cammo es un marroncito, color neutro para la combinación de Dunkelbeg, verde oliva y marrón chocolate).

La forma de aplicarse es muy importante, ya que si no puede estropear la figura: el pincel debe estar poco hu-

medecido (conviene restregar un par veces el pincel sobre un papel). Jamás debe haber exceso de pintura en el pincel, ya que si no actuaría como una tinta, y al tener tan poca carga de pintura quedaría mal (o sea, el pincel estará aun menos humedecido que en las tintas). Para conseguir un efecto apreciable habrá que aplicar varias capas (3 ó 4 sería lo suyo).

## Paso 6

Por último, para detallar más algunas zonas podemos usar pigmentos en polvo (recomiendo los de MIG). Por ejemplo, se puede usar Black smoke para la bocacha del cañón y tubo de escape, Russian earth para las ruedas, etc. Para aplicarlos usamos un pincel gordito, cogemos pigmento y restregamos sobre la pieza que queremos. Hay que tener cuidado en no coger demasiado pigmento con el pincel, ya que si luego lo aplicamos sobre la figura no va a quedar difuminado (a modo de polvillo) si no como un "mazacote", quedando poco realista.





# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*

## Renovando el parque móvil

Debido al enorme retraso con el que ha aparecido este numero de TOW, he repintado estos vehículos (junto a otros pocos), ya que a que ahora conozco nuevas técnicas que antes me eran desconocidas. Por tanto, voy a aprovechar estas líneas para explicar cómo repintar o renovar nuestros vehículos con un par de detalles.

En primer lugar, en algunas zonas apenas se nota profundidad en el blindaje. Esto posiblemente se deba a que apenas apliqué tinta por ahí. En lugar de dar de nuevo la tinta, aproveché para darle más realismo al carro y apliqué por todas las ranuras óleos para simular óxido.

Para ello mezclé óleos ocre y rojo (si es demasiado claro, se oscurece con marrón oscuro), todo disuelto en trementina o esencia de petróleo. La textura final de la mezcla debe ser bastante diluida (más o menos 1 de pintura por cada 4 de disolvente). Para aplicarlo, se sigue lo mismo estilo que el explicado más arriba para las tintas. Poco a poco se va perfilando y remarcando todas las ranuras.

En segundo lugar, para corregir los posibles defectos de los óleos (tienen la mala costumbre de expandirse demasiado) aplico una nueva capa del filtro de MIG. Esto tiene otra ventaja, y es que al corregir los excesos del óxido dado con óleos, nos llevaremos esa pintura, por

lo que ganaremos este color para cambiar ligeramente el tono del vehículo. Es decir, aprovecharemos los óleos para aplicarlos también a modo de filtro.

En tercer lugar, para ganar aún más realismo aplico desconchones con una esponjita. Para ello, primero me preparo la esponjita. Yo utilizo la de los mismos blisters, recortándola para que tenga una forma manejable. Después preparo la pintura: negro mate + marrón mate (2:1) bastante diluido (pero no en exceso, debe ser suficiente para que corra bien la pintura sin dejar pegotes).

A continuación, “mojo” la esponjita en la pintura y elimino el exceso sobre un papel, presionando o espolvoreando sobre este. Una vez lista, pasamos al vehículo. Se trata de presionar / espolvorear principalmente por las aristas (zonas más proclives a erosionarse), y alguna que otra en zonas planas o interiores para darle homogeneidad. NO HAY QUE SER GENEROSO, hay que tener cuidado de no pasarse, que podemos ensuciar el carro estropeando todo el trabajo anterior. Es recomendable probar primero en vehículos viejos, para cogerle el punto.

Para terminar, habrá que repasar y perfilar los objetos del vehículo que vayan pintados a pincel, ya que entre los óleos y el filtro muy posiblemente hayamos estropeado esas zonas.





# FLAMES OF WAR

*Juego de la Segunda Guerra Mundial en 15mm*







# Montecassino

*Una resistencia feroz*

## Cassino, el último obstáculo antes de Roma

En septiembre de 1943 los aliados desembarcaron en Salerno y Tarento (Italia), el nuevo gobierno italiano se rindió, lo que provocó que las fuerzas alemanas asumiesen el papel de un ejército de ocupación y la lucha contra los invasores. Desde entonces el V Ejército Aliado del General Mark Clark se había enfrentado a dos hechos irreversibles: los ríos discurrían perpendicularmente a su avance, convirtiéndose en aquel invierno tan lluvioso en obstáculos muy difíciles de superar, y habían soportado una fuerte resistencia a su avance hacia Roma gracias a una inteligente y tenaz defensa, pero la defensa planteada por las fuerzas alemanas ante Cassino, durante los cinco primeros meses de 1944, superó los cálculos más pesimistas y desencadenó una de las más cruentas batallas de la II Guerra Mundial.

Debido a la carencia de buques de desembarco, reservados para la operación "Overlord" – Normandía, el General Harold Alexander, comandante en jefe de las fuerzas aliadas en Italia, se vio obligado a depender únicamente de sus acciones por tierra.

Al este, la cabeza de puente conquistada por el VIII Ejército británico en Ortona, sobre el río Sangro, no llevaba a ninguna parte. Ya que los Apeninos, en el centro eran imposibles de atacar, menos aun en invierno, donde las tropas que les hacían frente el X Ejército Alemán de Von Vietinghoff, sembraron campos de minas en cada hondonada, en vados, laderas y sembrados; emplazaron en zig-zag nidos de ametralladoras cubriéndose entre sí y

sin ángulos muertos; colocaron inesperadas trampas de contracarros -los temibles cañones 88- y, al acecho, sus pocos pero poderosos carros, Panther y Tiger I. Esto sólo dejaba un camino hacia Roma: el estrecho valle del Liri, de ocho kilómetros de ancho, entre los Apeninos y las montañas Lepini y Aurunci.

Desde el norte de Cassino al mar se extiende un frente de cuarenta kilómetros, atravesado por los ríos Rápido, Gari y Garellano. Al norte del valle Liri se alza el Monte Cairo, de 1.500 metros de altitud, que baja hasta los 450 metros de Montecassino, donde se encuentra la famosa abadía benedictina, y los 180 metros de la colina del Castillo justo encima del pueblo de Cassino. En el sur del valle, los 900 metros del Monte Maio guardaban los pasos sobre el río Garellano.

## La impresionante "Línea Gustav"

En este terreno repleto de accidentes geográficos que favorecían la defensa, los alemanes construyeron en tres meses la imponente "Línea Gustav", considerada la posición fortificada más poderosa del continente. Aprovecharon al máximo los obstáculos naturales reforzándolos: las orillas de los ríos fueron minadas y se inundaron zonas de fácil acceso.

Todo el valle del Liri se convirtió en un hormiguero de cemento y acero, con casamatas, nidos de ametralladoras y torretas de carro enterradas, alambradas y minas. Cada pueblo era una fortaleza, y la más poderosa de ellas, Cassino: que resistiría cinco meses el ataque de la abrumadora fuerza Aliada.







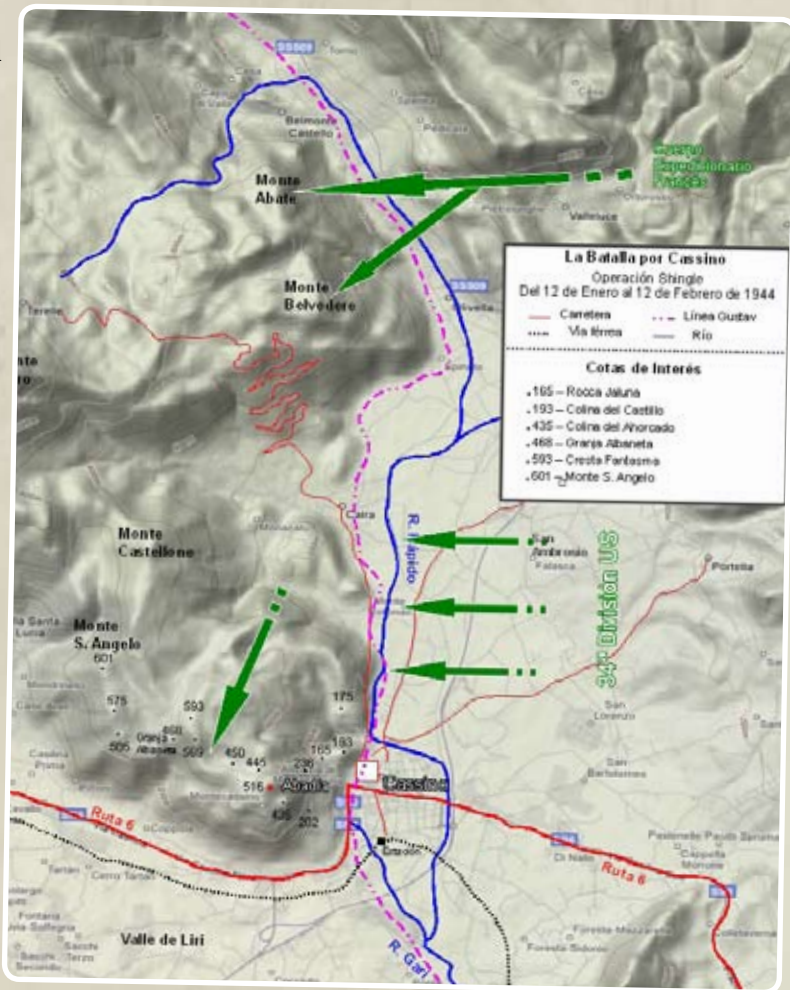
Cassino era un pequeño pueblo italiano a orillas del Río Rápido en el centro de la “Línea Gustav”, en una zona montañosa, coronado por un monte. Montecassino es una colina rocosa a una milla al oeste del pueblo Cassino y a unos 520 metros de altitud. Es célebre por ser el lugar donde Benito de Nursia estableció su primer monasterio, la fuente de la orden benedictina, alrededor del año 529. Antes del inicio de las batallas, la irremplazable biblioteca de la abadía fue enviada a Roma, salvándose así de la destrucción.

### Primera batalla: Operacion Shingle

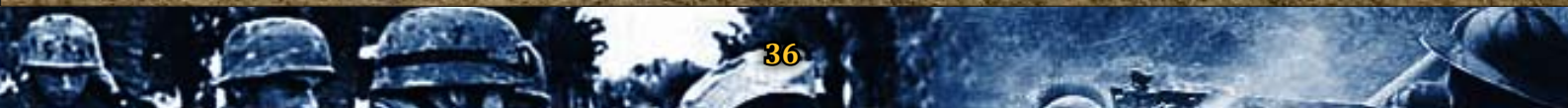
La primera batalla de Cassino duró del 12 de enero al 12 de febrero, y en ellas el general Harold Alexander intentó combinar un ataque por tierra con el desembarco en Anzio. La operación Shingle debía iniciarse con un triple ataque, en el centro y por ambos flancos.

En el flanco Norte, por la zona de Monte Cairo, atacó el Cuerpo Expedicionario de la Francia Libre, del general Juin (Divisiones 2ª y 4ª marroquíes, y 3ª argelina), bajo terribles condiciones meteorológicas. El frío y la tenaz defensa germana les harían pagar un alto precio a cambio de modestos éxitos.

El 17 de enero, el X Cuerpo Británico de McCreery (Divisiones 5ª, 46ª y 56ª) avanzaba desde el sur, entre la costa y el río Liri, y en un día la 5ª y 56ª Divisiones hicieron cruzar el río Garellano a diez Batallones. El comandante en jefe alemán en Italia, el Mariscal Kesselring, envió en auxilio de su apurada 94ª División Panzergrenadier a todas las reservas disponibles, logrando detener, a la postre, el avance británico, a base de contraataques.



La 46ª División Británica que debía guardar el flanco sur del II Cuerpo no pudo cruzar el Garellano por el pueblo de San Ambrosio. El II Cuerpo del Ejército Norteamericano de Keyes debía vadear el río Gari y establecer una sólida cabeza de puente, a fin de que los tanques de la 1ª División Acorazada avanzaran por el valle del Liri.







### La matanza de la División "Texas"

Se eligió a la veterana 36ª División "Texas" para el ataque. La orilla izquierda frente a San Angelo, estaba ocupada por seis batallones norteamericanos preparados para el cruce del río y ocultos tras los matorrales y las redes de camuflaje, a los que la niebla que entonces se levantaba parecía añadir una salvaguardia definitiva. La tensión era enorme por los fracasos anteriores y por la gran acumulación de pertrechos que, forzosamente, habrían sido advertidos por los alemanes, pero no había ni la menor huella de tropas alemanas.

El Regimiento 141 cruzó al norte del pueblo San Angelo la noche del 20 de enero. Avanzando entre sombras y niebla, las tropas se extraviaron en pasillos abiertos en los campos minados, tras una noche de pesadilla, sólo dos Compañías y parte de otra alcanzaron el objetivo, pero una vez allí, quedaron aisladas buscando cobijo desesperadamente ante el aluvión de fuego que se les venía encima y no pudieron consolidar la cabeza de puente. El Regimiento 143, que probó fortuna al sur del pueblo, fue rechazado por un fuego de ametralladoras y morteros. El cruce del río se convirtió en una matanza.

A pesar de las terribles pérdidas, el General Mark Clark ordenó volver a intentar el cruce, asumiendo que los defensores alemanes también habrían sufrido pérdidas difíciles de reponer y ordenó un segundo intento de cruce la noche siguiente -el 21 de enero.



Paracaidistas haciendo fuego de cobertura



Combates cerca del pueblo de San Angelo

**La División "Texas" había perdido 1.681 hombres: 143 muertos, 663 heridos y 875 desaparecidos.**

Amparados por la oscuridad, a pesar de las terribles bajas, un batallón completo consiguió alcanzar la orilla enemiga y tender dos puentes, pero los alemanes, dándose cuenta de que con los puentes operativos llegarían rápidamente refuerzos y perderían sus posiciones contraatacaron en mitad de la noche. Apoyados

por los cañones 88 bien atrincherados, -lo que les hacía ilocalizables-, disparaban directamente contra las posiciones estimadas enemigas, los Panzergrenadier pulverizaron a los estadounidenses. Fue tal la matanza que del batallón, sólo sobrevivieron algunas compañías incompletas que para salvar la vida tuvieron que retroceder nuevamente hasta la orilla sur abandonando los puentes y el material.

Antes de que la oscuridad se hiciera total, cuarenta hombres reventados y con los ojos idos pudieron regresar a las líneas americanas. Era todo lo que quedaba del 141ª. La más negra desesperación reinó aquella noche en el cuartel general de la División. Definitivamente, era imposible desalojar de allí a los alemanes. La División "Texas" había perdido 1.681 hombres: 143 muertos, 663 heridos y 875 desaparecidos. Su jefe, el General Fred L. Walker, manifestó haber sido presionado por su superior, el General Mark Clark, para efectuar un ataque que consideraba descabellado.

### La baza del desembarco en Anzio

El día 22 se produjo el desembarco del VI Cuerpo norteamericano en Anzio y Neptuno, a 57 kilómetros al sur de Roma y a 110 kilómetros al noroeste de la Línea





## Dossier Montecassino

Deutsch Feldzug von 1944

Times of War

Gustav, que tomó completamente por sorpresa y sin reservas al Alto Mando Alemán. Entonces pudo decidirse la campaña, pero a la cautela aliada respondió Kesselring con medidas improvisadas de defensa.

Elementos de la 29ª y 30ª Divisiones de Panzergranadier, así como la División Panzer "Hermann Goering", fueron retirados del frente del Garellano y destinados apresuradamente a Anzio.

Tras un inicio tan prometedor las cosas se torcieron, las tropas aliadas quedaron atrapadas en una bolsa, resistiendo la presión alemana en un episodio que luego se conocería como la Batalla de Anzio.

### Tras el desastre

El Mando Aliado decidió ejercer presión al norte de Cassino. El 24 de enero los franceses de Juin asaltarían Terella y Predimonte, mientras la 34ª División Norteamericana cruzaría el río Rápido, para alcanzar la reta-



guardia del pueblo, permitiendo reorganizarse a la 36ª División.

Se eligió una zona del río donde la poca profundidad facilitaría el cruce de los infantes y el material, al norte del pueblo de Cassino. La idea era tras cruzar el Rápido, dividirse la fuerza en dos grupos, uno que atacaría Cassino y otro que intentaría alcanzar las colinas que dan paso al valle del Liri. Para apoyar a los atacantes, los norteamericanos decidieron emplear carros de combate con la 34ª División.



Los alemanes, conocedores de que el enemigo intentaría cruzar el río, volaron una presa provocando un desbordamiento del río y convirtiendo ambas orillas en un lodazal. Cuando los carros junto con la infantería avanzaron hacia el río, quedaron atrapados completamente en el barro veinte carros y tuvieron que ser abandonados. A pesar de que esta vez se consiguió dominar parte de la orilla alemana, la 15ª División Panzergranadier había minado las laderas de las montañas que seguían al río, y construido varios puestos fortificados que se cobraron un fuerte peaje en vidas enemigas. Gracias al apoyo de los carros, los hombres de la 34ª División consiguieron alcanzar los arrabales de Cassino, pero allí fueron finalmente detenidos de nuevo por fuego concentrado de cañones anticarro y de ametralladoras. Esta situación duró casi una semana.

El 31 de enero el Cuerpo Expedicionario Francés con sus excelentes soldados de montaña, en una sangrienta lucha, ocupó Monte Belvedere y Monte Abate, pero fue

HQ paracaidista acompañado de un Puma





bloqueado por unidades de la experta 90ª División Alemana de Panzergranadier, no consiguiendo su objetivo, la unión con la 34ª División para presionar sobre los alemanes. La 34ª División norteamericana, por el contrario, alcanzó sus objetivos.

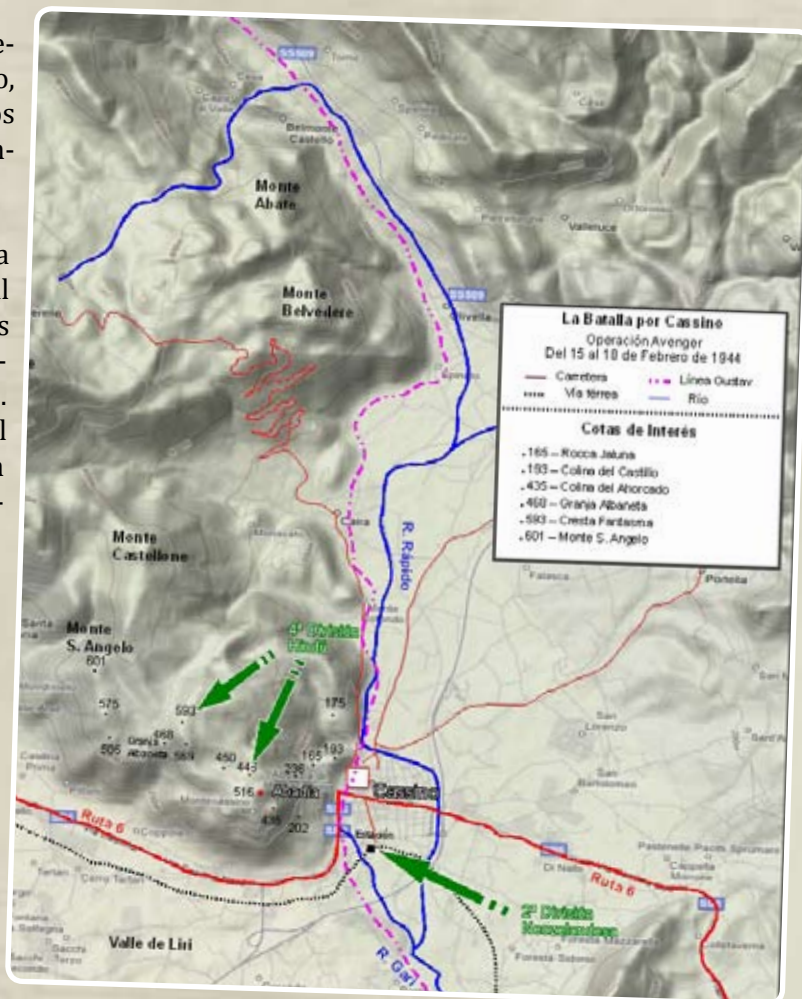
Siguieron doce días de salvajes combates en un clima gélido y un terreno rocoso. El 12 de febrero el General Clark suspendió la ofensiva a unos cientos de metros de Cassino y a tan sólo dos kilómetros del objetivo final, la "ruta 6" hacia Roma, que seguía el valle del Liri. Las tropas aliadas, exhaustas, no podían continuar el avance, para entonces las bajas aliadas alcanzaban la cifra de 4.200 estadounidenses y 2.500 franceses caídos en acción.

## Segunda batalla: el polémico bombardeo de la abadía

Para la segunda batalla, el II Cuerpo Norteamericano del General Mark Clark fue reemplazado por el Cuerpo Neozelandés del General Bernard Freyberg, que comprendía dos de las mejores unidades aliadas, fogueadas en África, las Divisiones 4ª Hindú y 2ª Neozelandesa.

La situación en Anzio era crítica, y obligaba a aliviar urgentemente la presión alemana sobre la precaria cabeza de playa de los norteamericanos. Freyberg planeó atacar por el norte con las tropas hindúes, desde las posiciones alcanzadas, y por el sudeste, por la vía de ferrocarril hacia Cassino, con los neozelandeses.

Como preparación del asalto se tomó una discutida decisión: Freyberg pidió permiso para bombardear ma-



sivamente la abadía, al Papa Pío XII que aceptó, curiosamente el monasterio no estaba ocupado por tropas alemanas. Las únicas unidades alemanas la 1ª División Fallschirmjäger que cerraban el paso al Liri en Cassino se hallaban desplegadas en el pueblo y en las laderas próximas, al haberse acordado por el mando germano que el monasterio era un monumento histórico y no debía ser convertido en fortaleza. Fue un error de apreciación aliado el que convirtió Montecassino en una fortaleza.

Convencidos de que los alemanes habían fortificado el monasterio, lanzaron un terrorífico ataque aéreo entre las nueve veinticinco de la mañana y la una y media de la tarde del 15 de febrero de 1944, 135 bombarderos B-17 -fortalezas volantes- y 87 B-25 Mitchell y B-26 Marauder, arrojaron 443 toneladas de bombas sobre el monasterio, que quedó completamente arrasado, la basílica y los edificios del interior se vinieron abajo,







pero las paredes externas de aquella ingente mole resistieron. El General Senger dio por fin permiso a los paracaidistas para ocupar las ruinas y convertirlo en un segundo baluarte defensivo detrás del pueblo. Los paracaidistas de Heidrich, con sus granadas de mango, lanzallamas, ametralladoras MG-42 y los nuevos fusiles de asalto, los Sturmgewehr, tomaron su lugar parapetándose tras las enormes montañas de escombros. Anticarro y morteros pesados se ubicaron bajo cada ángulo forzado, en cada grieta disponible. Los aliados les proporcionaron la más impresionante y perfecta fortificación que pudieron imaginar.

### La gesta de los paracaidistas de Heidrich

La 4ª División Hindú con el batallón Sussex, tras el bombardeo, salió de sus posiciones en la cresta "Cabeza de serpiente", intentando ocupar la cota 593. Sufrió bajas del noventa por ciento entre los oficiales y el cincuenta por ciento entre la tropa, a manos de la 1ª División Fallschirmjäger del general Heidrich, que cosechaban el primero de los sangrientos laureles que iban a distinguirla como una de las unidades más formidables de toda la contienda.

La noche del 17 al 18 de febrero se realizó un asalto masivo contra el 3º Regimiento de Paracaidistas Alemanes. Dos batallones de Gurkhas y uno de fusileros Raptjutana fracasaron, sufriendo más de 400 bajas en las laderas montañosas.

En el sur, dos compañías maoríes de la 2ª División cruzaron el río Rápido y conquistaron la estación de ferrocarril, pero un contraataque germano de la ya fogueada 15ª División Panzergranadier a cargo del 211º Regimiento Panzergranadier desplazó a los neozelandeses hacia la orilla opuesta. De 200 hombres, 130 fueron bajas en esta operación.

A partir del 18 de febrero, comenzó a nevar copiosamente y se detuvo el ataque británico, que además de no conseguir ningún avance, había supuesto ya centenares de muertos y heridos para sus unidades. Era evidente que los alemanes no estaban dispuestos a ceder y que contraatacarían cualquiera que fueran las circunstancias donde hiciera falta.

La segunda batalla de Cassino había concluido con un rotundo éxito alemán. Los aliados, conscientes de la fortaleza de las tropas y posiciones que les hacían frente, planearon, simplemente, aplastarlas con la superioridad de su fuego.



Ametralladora cubriendo un bosquecillo

### Tercera batalla: La táctica del desgaste - Operación Strangle

Los mandos Aliados planifican una operación que están seguros que los alemanes no podrán vencer, el ataque continuado de las líneas de abastecimientos del Mariscal Kesselring. Las fuerzas alemanas debían abastecer a 18 Divisiones que se encontraban luchando en la "Línea Gustav", la mitad de ellas en contacto directo con el enemigo.

El tiempo empeoró, y los paracaidistas alemanes, los maoríes, los gurkhas y los ingleses pasaron un mes bajo intensas lluvias y fríos vientos, en abruptas pendientes, observándose mutuamente desde unas trincheras separadas por menos de 500 metros.

Toda la zona de Cassino quedó en manos de la 1ª División Alemana de Paracaidistas, que el 15 de marzo sufría un demoledor bombardeo de tres horas y media. Cuatrocientos cuarenta y cinco aviones lanzaron 992 toneladas de bombas sobre ellos, la mitad en el pueblo de Cassino y el resto sobre el monasterio. Por si fuera poco, siguieron ocho horas de bombardeo artillero, en las cuales, 890 cañones aliados realizaron 195.000 disparos.

Teóricamente, nadie podía sobrevivir a aquella tormenta de fuego. Pero sucedió lo increíble, y de cuevas, sótanos y escombros, salieron los supervivientes, tan sólo quedaban 160 paracaidistas alemanes con vida, que para colmo obligaron al 25º Batallón Neozelandés a progresar tan sólo cien metros a la hora, a la vez que las ruinas impedían pasar a los tanques Sherman de 19º Regimiento acorazado de Nueva Zelanda.





## Dossier Montecassino

Deutsch Feldzug von 1944

Times of War

Del 16 al 17 de marzo se entablaron durísimos combates, cambiando las posiciones de mano con frecuencia. Bajo una lluvia torrencial, en el flanco derecho los neozelandeses lograron hacerse con la Colina del Castillo y la Cota 165 conocida como Rocca Janula, tal y como estaba planeado; y unidades de la 4ª División Hindú siguieron avanzando para tomar las Cotas 236 y 435, pero el asalto a la 236 por parte de los fusileros Rajputna había fracasado. Al final del 17 de Marzo las cosas pintaban mejor. Los Gurkhas ocupaban la Colina del Ahorcado (Cota 435), a 250 metros del monasterio con un batallón, aunque sus líneas de suministro se encontraban comprometidas por el fuego alemán desde las posiciones de la Cota 236.

Cuatro batallones neozelandeses tomaron por enésima vez la estación y casi todo el pueblo, pero no pudieron desalojar a los paracaidistas alojados en el hotel des Roses, el hotel Continental y el hotel Excelsior. Durante nueve días y nueve noches, los paracaidistas diezmaron seis Batallones Neozelandeses, uno tras otro cada vez que pretendieron tomar la población.

### El desastre del “Camino Cavendish”

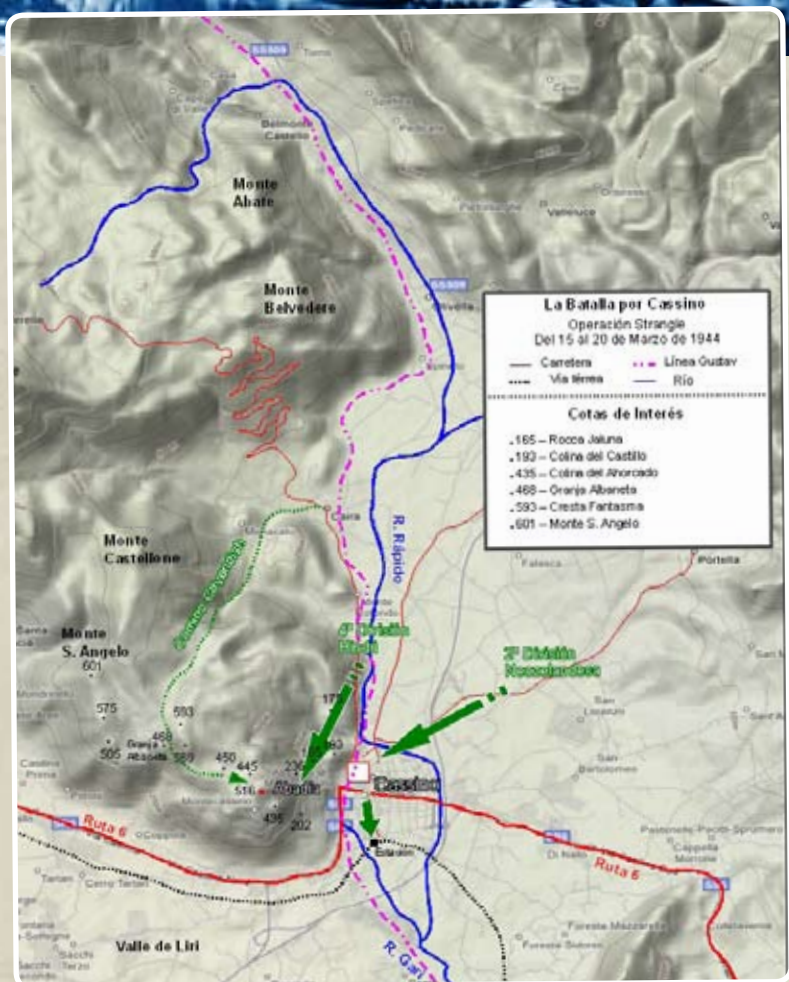
En las primeras horas de día 19 de marzo, los alemanes contraatacaron desde la abadía obligando a los aliados a evacuar la Colina del Castillo, tras cuatro valientes asaltos, lo que impidió cualquier posibilidad de asalto al monasterio.

Freyberg decidió jugar su última carta. Los ingenieros de la 4ª División Hindú habían construido secretamente un camino practicable para los carros a través de los montes al norte de Cassino, que llevaba casi hasta la retaguardia del pueblo.

Tras once días de intenso trabajo, el “camino Caven-



Americanos acercándose a la cota 593



dish” quedó listo, ordenándose atacar a los carros, dieciséis Sherman neozelandeses, cinco Stuart hindúes y dieciséis Sherman norteamericanos, a las ordenes del Teniente Coronel Adye, avanzaron desde Caira, a las seis de la mañana del día 19. Alcanzaron la granja de Albaneta y aparecieron por sorpresa a retaguardia de los paracaidistas alemanes, a menos de un kilómetro de la abadía. Pero la compañía contracarro alemana los detuvo, obligándoles a retirarse una vez más.

El día 20 Freyberg ordenó la retirada. Los siguientes tres días fueron empleados por los aliados en estabilizar el frente, sacar a los Gurkhas aislados en la Colina del Ahorcado, y reorganizarse. La exhausta 4ª División Hindú y la 2ª División Neozelandesa fueron retiradas del frente, y reemplazadas, respectivamente, por las británicas 78ª División de Infantería y la 1ª Brigada de Guardias. La 4ª División Hindú había perdido 3.000 hombres, y los neozelandeses 1.600, entre muertos, heridos y desaparecidos.

### Cuarta batalla: La conquista de franceses y polacos - Operación Diadem

El general Alexander decidió que la cuarta sería la definitiva batalla por Cassino. Para ello concentró ocho divisiones del V Ejército Norteamericano y nueve del VIII Ejército Británico entre Cassino y el mar Tirreno. Para





## Dossier Montecassino

Deutsch Feldzug von 1944

Times of War

forzar al enemigo a emplear en Italia el mayor número de divisiones, coincidiendo con el lanzamiento de la invasión a través del Canal.

El II Cuerpo Polaco atacaría el pueblo y el monasterio; el XIII Cuerpo Británico avanzaría hacia el río Liri, y hacia la costa el II Cuerpo Norteamericano. En vanguardia el Cuerpo Francés abriría brecha. Quedaban aún dos divisiones canadienses, una sudafricana y la castigada división "Texas" como reserva. Frente a este gran despliegue, el X Ejército Alemán alineaba a la 1ª División Paracaidista y a la 44ª Panzergranadier en el área de Cassino, con el equivalente de otras tres divisiones en el resto del frente.

A las once de la noche del 11 de mayo, 1.600 cañones aliados iniciaron un bombardeo de dos horas, y tras él se produjo una ofensiva general. La 4ª División Británica fracasó y el II Cuerpo Norteamericano apenas logró algún progreso. Los polacos ocuparon una cresta a 1500 metros de la abadía (hacia el este) llamada Cresta Fantasma (cota 593). A pesar de las bajas acumuladas y del volumen de fuego, los paracaidistas organizaron un nuevo contraataque obligando al enemigo (por enésima vez) a abandonar su conquista, retrocediendo los polacos con gran número de bajas. Fue finalmente el Cuerpo Expedicionario Francés el que ganó la batalla para los aliados. Avanzando por un terreno complicadísimo, las tropas marroquíes del General Juin tomaron Monte Maio y Ausonia. Los avances aliados pusieron en grave peligro de quedar cercados a los defensores



Fallschirmjager con Pzfaust

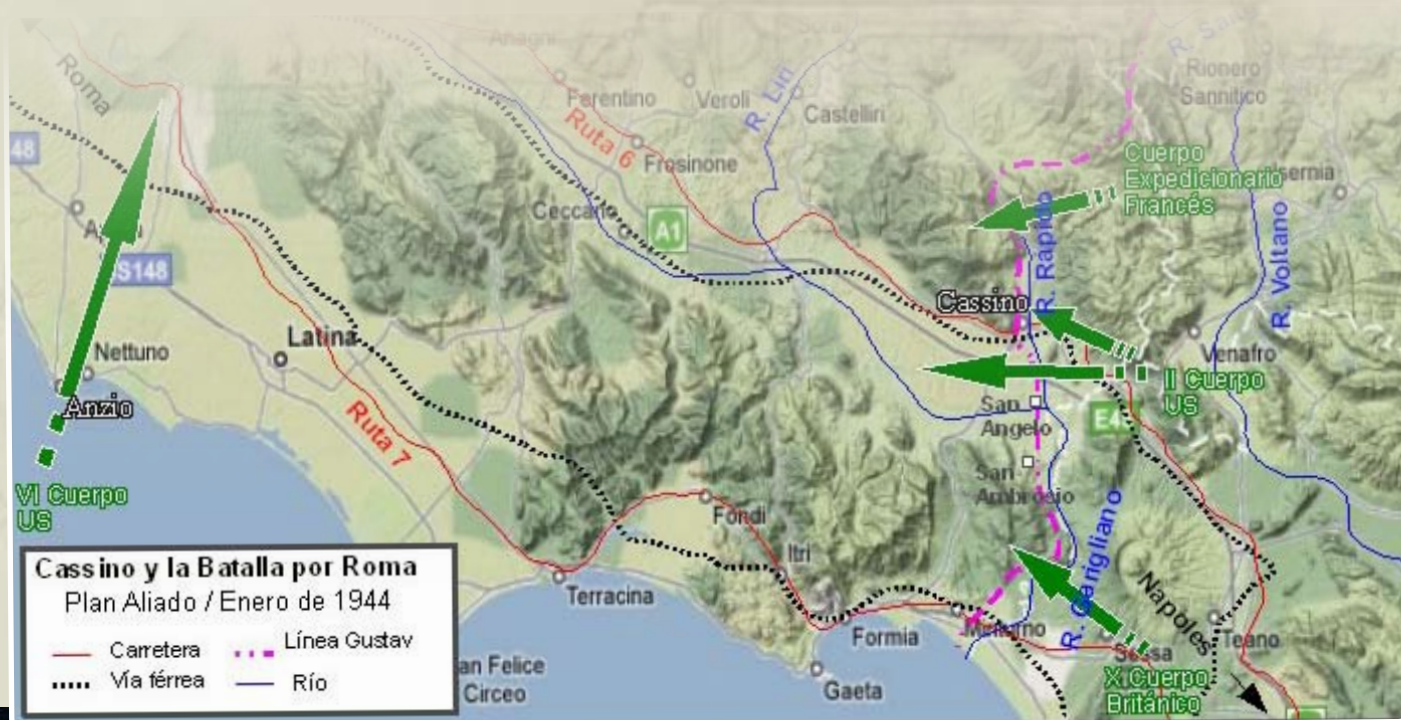
de Cassino y del monasterio. El 17 de mayo, Kesselring ordenó, satisfecho y orgulloso, que la 1ª División abandonara sus posiciones. La evacuación se hizo de noche y en orden, aunque no pudieron cargar con los heridos.

**[...] de cuevas, sótanos y escombros, salieron los supervivientes, tan sólo quedaban 160 paracaidistas alemanes con vida [...]**

El 17 de mayo, a las diez y veinte de la mañana, una patrulla del 12º Regimiento de lanceros de Podolski izó la enseña del águila

polaca en las ruinas de la abadía, donde sólo quedaban unos pocos heridos germanos.

La batalla había terminado, tras cinco meses de combate y un total de 50.000 bajas entre ambos bandos. Se cerraba una de las páginas más horribles de la sangrienta y baldía campaña de Italia.







# 1ª División Fallschirmjäger

Historia de la 1ª División Paracaidista

## Activación de la División

La 1ª División Paracaidista Alemana fue una División de elite del ejército Alemán que luchó durante la Segunda Guerra Mundial. La división paracaidista se denominó División Fallschirmjäger. Originalmente se creó como la 7ª División Flieger o División del Aire, antes de ser reorganizada y cambiada de nombre como la 1ª División Fallschirmjäger en 1943.

En octubre de 1938, se tomó la decisión de crear la 7ª División Flieger (Aire). Iba a ser una formación paracaidista de elite destinada a operaciones de envolventes desde el aire contra las defensas enemigas. El comandante elegido para dirigir la 7ª División Flieger fue el General Kurt Student.

*"Nuestra formación es joven. No tenemos ninguna tradición. Debemos crear tradiciones mediante nuestras acciones en el futuro. Depende de nosotros que el signo del Águila en picado entre en la historia como un símbolo de valor y honor militar"*

*Hauptmann Friedrich August Freiherr von der Heydte - Abril 1941*

## Organización de la División

La División Fallschirmjäger iba a ser organizada como una división de infantería alemana, con tres regimientos de fusileros paracaidistas, un regimiento de artillería, las divisiones y unidades de apoyo. Sin embargo, la División no estuvo plenamente operativa hasta 1941. Sin embargo, elementos de la división desempeñaron un importante papel durante las operaciones de la Wehrmacht en 1940. Al inicio de la Segunda Guerra Mundial, la División consistía en el 1º y 2º Regimiento Paracaidista.

## Organización

### Septiembre de 1939

- » 7ª División Aérea
  - 1er Regimiento de Rifles Paracaidistas  
3 batallones
  - 2º Regimiento de Rifles Paracaidistas  
2 batallones

### Mayo de 1941

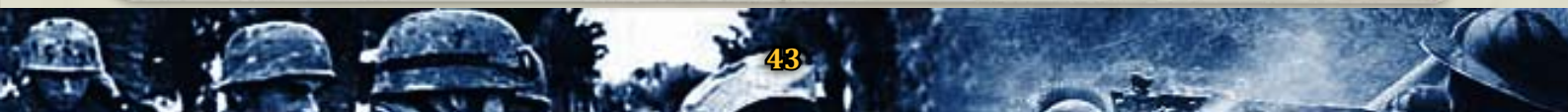
- » 7ª División Aérea
  - 1er Regimiento de Rifles Paracaidistas
  - 2º Regimiento de Rifles Paracaidistas
  - 3º Regimiento de Rifles Paracaidistas
  - 7º Batallón de Artillería
  - 7º Batallón Antitanque
  - 7º Batallón Antiaéreo
  - Batallón de Ametralladoras
  - Batallón de Ingenieros
  - Otras unidades divisionales

### Abril de 1943

- » 1ª División Paracaidista
  - 1er Regimiento de Rifles Paracaidista
  - 3º Regimiento de Rifles Paracaidistas
  - 4º Regimiento de Rifles Paracaidistas
  - 1er Regimiento de Artillería Paracaidista
  - 2 batallones
  - 1er Batallón Paracaidista Antitanque
  - 1er Batallón Paracaidista de Ingenieros
  - 1er Batallón Paracaidista de Ametralladoras
  - Otras unidades divisionales

## Comandantes

Fecha	Comandantes
9 de Septiembre de 1938	Teniente-General Kurt Student
16 de Mayo de 1940	Teniente-General Richard Putzier
21 de Enero de 1941	Teniente-General Wilhelm Süssmann
20 de Mayo de 1941	Comandante-General Alfred Sturm
1 de Junio de 1941	eniente-General Erich Petersen
1 de Agosto de 1942	Teniente-General Richard Heidrich
18 de Noviembre de 1944	Comandante-General Kart-Lothar Schulz







Fallschirmjäger emboscando a una columna blindada aliada

### Acciones bélicas de la División

**La Invasión de Polonia (*Operación Fall Weib*):** La 7ª División Flieger no realizó casi ningún saldo de paracaidistas sobre Polonia, sin embargo, al final de la campaña, el 1er Batallón del 2º Regimiento fue lanzado para capturar el aeródromo de Deblin y el 2º Batallón fue lanzado para otros aeródromos cerca del Paso de Dukla. El objetivo de estas misiones era evitar que los oficiales superiores del ejército polaco se escaparan del país antes de que pudieran ser capturados. El 2º batallón del 1º Regimiento participó en operaciones de combate en Gulowska-Wola, contra de un regimiento de artillería Polaco, fue aquí donde se registró el primer combate de Fallschirmjäger.

**La Invasión de Dinamarca y Noruega (*Operación Weserübung*):** En abril de 1940, el 1er Batallón del 1er Regimiento fue utilizado para capturar los principales aeródromos en Dinamarca y Noruega. Estas misiones tuvieron éxito, y los aeródromos fueron claves como bases de la Luftwaffe para el transporte de tropas a Noruega, así como aviones de combate que operaban fuera de Dinamarca. Más tarde, una parte de la Compañía fue lanzada en Dombås lo que fue un fracaso, ya que, la unidad rápidamente se quedó sin suministros y fue hecha prisionera por el Ejército noruego.

El 14 de mayo, el 1er Batallón del 1º Regimiento fue concentrado y lanzado en Narvik (Noruega), para reforzar las tropas alemanas de montaña en la batalla por los principales puertos. La Campaña de Noruega llegó a su fin el 10 de junio, la actividad bélica cesó el 9 de junio.

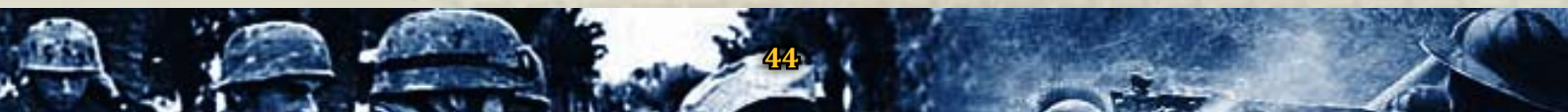
**La Batalla de Francia (*Operación Fall Gelb*):** El plan alemán para la invasión de Bélgica, Francia y los Países Bajos en mayo de 1940 instó a la utilización de la 7ª División Flieger para ayudar en el avance con la captura de los principales puentes y la fortaleza de *Eben Emael*. Para las operaciones en Bélgica, se formó un Batallón de asalto. Las cuatro Compañías del Batallón fueron asignadas a los siguientes objetivos:

- Capturar el puente Schachter.
- Capturar el puente Veldwezelt.
- Capturar el puente Vroenhoeven.
- Tomar la fortaleza de Eben Emael.

De estas misiones, tres fueron totalmente completadas, con la excepción del puente *Schachter*, que fue volado por los defensores belgas.

El ataque contra los Países Bajos incluyó la mayoría de la 7ª División Flieger en cooperación con la 22ª División de Infantería Luftlande. El objetivo principal de los saltos era capturar la capital Holandesa, La Haya; El objetivo secundario era crítico, asegurar los puentes con el fin de permitir el avance alemán mecanizado a través de los puestos fortificados de las defensas holandesas. Estos eran los puentes Dordrecht, Moerdijk, y Nieuwe Maas. Los lanzamientos de paracaidistas también se utilizaron para capturar el aeródromo de Waalhoven cerca de Rotterdam, en el que fuerzas adicionales serían desembarcadas desde el aire.

Inicialmente los ataques tuvieron éxito, pero la lucha fue dura y algunas unidades tuvieron muchas bajas. El ataque a La Haya fue un fracaso: muchos paracaidistas







fueron capturados, 1.200 prisioneros de ambas Divisiones fueron transportados a Inglaterra. Sin embargo, todos los puentes capturados resistieron los contraataques holandeses. Los lanzamientos de paracaidistas coparon a las tropas holandesas en un momento en que se necesitan para frenar el avance alemán por tierra. Poco después de la entrega de Rotterdam, el General Student fue herido por fuego amigo, al ser accidentalmente alcanzado por un disparo en la cabeza por soldados de la Leibstandarte Adolf Hitler. Si bien se recuperó, el mando de la División fue asumido temporalmente por el General Putzier. Los holandeses se rindieron el 14 de mayo, después de que Rotterdam, fuera duramente bombardeada.

La invasión de Francia se realizó sin más operaciones de la División. Con la firma del armisticio el 22 de junio, la victoria alemana contra el ejército francés fue completa.

**Planificación de la Invasión de Inglaterra (Operación Seelöwe):** Los meses de verano se utilizaron en la preparación de la proyectada invasión de Inglaterra. Las tropas aerotransportadas jugarían un papel importante durante los primeros desembarcos, ya que se les asignó la tarea de capturar el aeródromo Lympne en Romney Marsh. Sin embargo, la 7ª División Flieger y la 22ª División Aérea de Desembarco Alemana habían tenido pérdidas durante la anterior campaña, quedando disminuidas sus fuerzas. Los planes de invasión fueron archivados el 12 de octubre, dándole tiempo a la División de formar a los nuevos reclutas.

Al inicio de 1941, el OKW decidió crear el XI Cuerpo Aéreo alemán, que incluía a la 7ª División Flieger. El Cuerpo se puso bajo el mando del General Student, y el General Sussmann se convertiría en el nuevo comandante de la 7ª División Flieger.

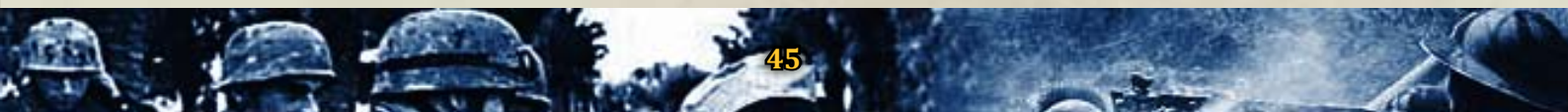
**La Batalla de Grecia (Operación Marita):** El 6 de abril de 1941, el ejército alemán invadió Grecia avanzando rápidamente, llegando a Tebas (Grecia) el 26 de abril. Esa misma noche, el 2º Regimiento de la División de que se eliminó en Corinto, con el objetivo de capturar el puente sobre el canal que corta el istmo de Corinto. Inicialmente el ataque perpetrado tuvo éxito, pero los bri-



tánicos contraatacaron y el puente resultó destruido. Sin embargo, la fuerza consiguió establecer una cabeza de puente a través del Istmo, y los alemanes procedieron a la captura del Peloponeso.

**La Batalla de Creta (Operación Merkur):** Las fuerzas aliadas que sobrevivieron a la Batalla de Grecia, se retiraron a Creta, los alemanes decidieron lanzar una operación aerotransportada para capturar la isla. La operación Merkur (Mercurio) donde fue utilizada la 7ª División Flieger para capturar los aeródromos de Creta y, a continuación, utilizar las tropas alemanas de montaña de la 5ª. La División Gebirgs fue asignada como refuerzo. La 7ª División Flieger fue lanzada en paracaidas sobre la isla el 20 de mayo de la siguiente manera:

*Maleme - Luftlande-Sturmregiment (Comandante General Eugen Meindl); 3ª Compañía (Teniente Wolf von Plessen), 4ª Compañía (Capitán Kurt Sarrazin) / I Batallón HQ (Mayor Walter Koch), y un regimiento de la fuerza HQ Luftlande-Sturmregiment bajo el mando del Mayor Franz Braun. Estas fuerzas aterrizaron en planeadores,*







Von Braun Plessen y sus destacamentos aterrizaron exitosamente en el lecho del río, para asegurar el Puente Tavronitis, destruyendo unas baterías antiaéreas cercanas y obtención a pie de campo el aeródromo de la RAF en Maleme, aunque ambos comandantes fueron asesinados. Los destacamentos de Koch y Sarrazin descendieron la ladera sur de la Colina 107, directamente en las posiciones de las compañías A y B, del 22º Batallón de Infantería de Nueva Zelanda. Sufrieron fuertes bajas resultando Sarrazin muerto y Koch herido en la cabeza, mientras que los supervivientes estaban dispersos por toda la ladera.

El resto de la fuerza fue lanzada en Maleme siendo parte de la *Luftlande-Sturmregiment* y saltando de aviones de transporte Ju-52. Las fuerzas consistían concretamente en:

- *II Batallón / LLSR (Mayor Edgar Stentzler)*; Este batallón aterrizó indemne por Rapaniana, con un pelotón bajo el mando de Subteniente Peter Mürbe fue lanzado más al oeste para capturar un aeródromo inacabado cerca de Kastelli.

Meindl después envió a la *5ª (Teniente Herterich)* y *7ª Compañía (Capitan Barmetler)* para atacar la colina 107 en una maniobra de flanqueo desde el sur.

- *III Batallón / LLSR (Mayor Otto Scherber)*; El III Batallón fue lanzado en la zona este del aeródromo de Maleme, a la derecha en la parte superior de las posiciones defensivas Neocelandesas al sur de la carretera de la costa.

El Batallón sufrió bajas muy altas con muchos Fallschirmjäger muertos cuando descendían y luchaban con sus arneses, o mientras buscaban los contenedores de armas. Sin embargo, pequeños grupos de supervivientes entraron en acción y llevaron a cabo ataques rápidos contra posiciones enemigas o reteniendo el terreno resistiendo contraataques locales.

- *IV Batallón / LLSR (Capitan Walter Gericke)*; IV Batallón desembarcado en buen estado al oeste del río Tavronitis, junto al II Batallón. Sólo la 16ª Compañía (Teniente Höfeld) aterrizó en otros lugares, es decir, al sur de la principal fuerza cerca de Polemarhi, para actuar guardando el flanco.

- *Canea y Suda Bay* – 3er Regimiento.

- *Retymnom* – 1er y 3er Batallón del 2º Regimiento.

- *Herakleion* - 1er Regimiento; 2º batallón del 2º Regimiento.



Armas de apoyo paracaidistas

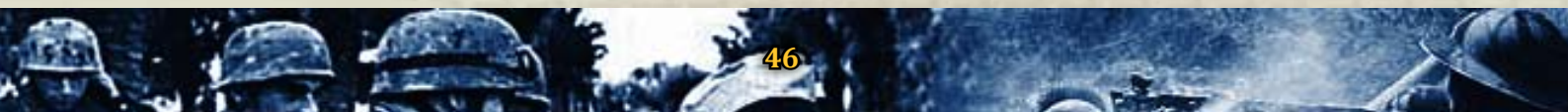
Durante la aproximación, el general Sussmann fue asesinado y el General Sturm asumió el mando. Las fuerzas Aliadas en la isla realizaron una obstinada defensa y las tropas de la 7ª División Flieger sufrieron fuertes pérdidas, con más de 6.700 muertos y 22.000 hombres heridos. Sin embargo, con la ayuda de la llegada de los refuerzos, los Aliados se vieron obligados a evacuar la isla en 29 de Mayo.

**La Invasión de la Unión Soviética (Operación Barbarossa):** En Agosto de 1941 la 7ª Flieger regresó a Alemania. La invasión de la Unión Soviética estaba en marcha, pero la División no jugó ningún papel el primer verano. Las pérdidas sufridas en los lanzamientos de Creta se remplazaron con los nuevos reclutas, y en Septiembre de 1941, la División volvió a estar preparada con su fuerza completa. El 24 de Septiembre la División recibió órdenes de pasar al frente de Leningrado en Rusia.

Al igual que en anteriores campañas, la 7ª División de *Elite Flieger* fue de nuevo utilizada con frecuencia en unidades de combate de la Compañía y del Batallón, parcheando las líneas de batalla cada vez que las defensas Alemanas comenzaron a flaquear contra los ataques Soviéticos. Esta experiencia llevó a los paracaidistas a autodenominarse “*Los Bomberos del Führer*”.

A partir del 29 de Septiembre, los Regimientos 1º y 3º de la 7ª División Flieger se unieron a la defensa de los salientes a lo largo del río *Neva*. La batalla continuó en invierno, las unidades tuvieron grandes pérdidas durante el conflicto. Por último, a mediados de Diciembre, la División fue relevada y regresó a Alemania.

Mientras tanto, el 2º Regimiento en Noviembre fue desplegado en el sector meridional para participar en la







## Dossier Montecassino

Deutsch Feldzug von 1944

Times of War

defensa contra la ofensiva de invierno rusa. Permanecieron en el frente durante la temporada de invierno, sufrieron más por las difíciles condiciones climáticas que por las acciones del enemigo. En Marzo de 1942 el 2º Regimiento fue enviado al frente de Volkhov, al sureste de Leningrado, donde se defendió de la ferocidad y los continuos ataques Rusos

Cuando el 2º Regimiento fue devuelto a Alemania en Junio de 1942, fue separado de la 7ª División *Flieger* y para formar el núcleo de la 2ª División Paracaidista Alemana.

La 7ª División *Flieger* se estaba recuperando en Normandía, Francia. Para sustituir al 2º Regimiento, se eligió al 4º Regimiento de Paracaidistas. Más adelante en el año, se hicieron planes para utilizar la División en la ofensiva de verano alemana en Rusia. Sin embargo, la operación fue cancelada, y la División fue desplegado en el sector de Rzhev cerca de Smolensk, en Octubre.

Gran parte de los meses de invierno se gastaron en realizar patrullas y realizar ataques limitados a lo largo del frente. La Batalla de Stalingrado estaba en marcha, y la atención soviética se centró en la parte meridional del frente. Esta situación cambió en marzo de 1943 cuando el ejército Soviético asaltó la División frontalmente. Este ataque fue contestado provocando fuertes pérdidas a los rusos.

En Mayo, la División había regresado a Alemania, después de haber sido utilizada para formar la 1ª *Fallschirmjäger*, o División Paracaidista. La formación se trasladó a Avignon, Francia para descansar y recuperarse. Sin embargo, este breve respiro llegó a su fin en Julio, cuando las fuerzas Aliadas desembarcaron en Sicilia el 10 de Julio.

**La Invasión Aliada de Sicilia (Operación Husky):** La mayor parte de la División fue trasladada al aeródromo de Catania a partir del 12 de Julio para participar en la defensa de la isla. Los principales elementos de la División entraron en acción en el puente Primosole, donde el 3er Regimiento de Paracaidistas fue lanzado y desplegado sólo unas horas antes del intento de ataque principal Británico. El resto de la División fue desplegada en la isla y poco después fue utilizada como cuerpo de ataque a partir de entonces, debido a la rigidez de las defensas de la isla se inició la retirada. Cuando se tomó la decisión de retirarse, la 1ª División Paracaidista fue empleada como retaguardia y se procedió a la evacuación. Fue la última unidad alemana en abandonar la isla el 17 de Agosto.

*"No hay otros soldados en el mundo más que los paracaidistas Alemanes que puedan haber resistido semejante calvario y continuar luchando con tanta ferocidad"*  
Mariscal Alexander.

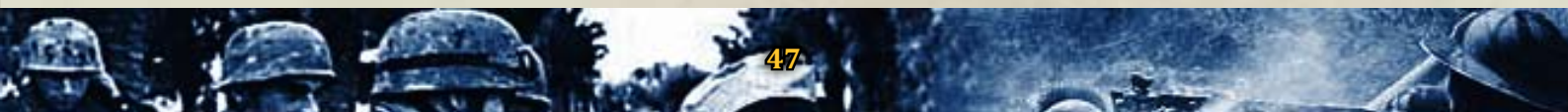
**La Campaña Italiana:** El resto de la contienda, la División combatió en la campaña Italiana. Fue empleada de forma fragmentada para evitar los posibles desembarcos por mar en *Salerno* y *Taranto*, combatió en más acciones contra el avance de los Aliados, hasta su retirada de la costa *Adriática* de Italia. La División en invierno fue unida nuevamente para tomar parte en la defensa de la *Línea Gustav* al sur de Roma, contra el avance del VIII Ejército Británico del General Montgomery.



**Fallschirmjäger respaldados por blindados**

En enero de 1944, el IV Cuerpo de los EE.UU. realizó un desembarco anfibio en Anzio, a unos 50 kilómetros al sur de Roma. Desafortunadamente para los Aliados el desembarco rápidamente quedó estancado sin que pudieran avanzar. Para apoyar el desembarco, los ejércitos Aliados en el sur necesitaban romper las defensas Alemanas a través de la Línea Gustav.

En febrero de 1944, la 1ª División Paracaidista Alemana fue sacada de la línea y pasó a la defensa de *Monte Cassino*. Esta posición dominante situada sobre la carretera a Roma, debía ser tomada por los Aliados en su avance. La División, ahora conocida como *Los Demonios Verdes (Green Devils)*, realizó una feroz defensa del lugar, incluso un bombardeo masivo de la Abadía de *Mon-*







## Dossier Montecassino

Deutsch Feldzug von 1944

Times of War



### Fallschirmjäger apostados tras unos frutales

te Cassino el 15 de Marzo no consiguió desalojarla. La Batalla fue interrumpida el 22 de Marzo.

Durante la contienda la División tuvo muchas pérdidas, incluido el 3º Batallón del 1er Regimiento. Sin embargo, los Aliados no reanudaron sus ataques hasta el 11 de Mayo, dando tiempo a la División de rehacerse bien de sus pérdidas.

Cuando se reanudó el ataque con la cuarta Batalla por Cassino, los Alemanes retuvieron las posiciones defensivas hasta el 17 de Mayo, cuando la línea fue flanqueada a lo largo de la costa por Comandos de zapadores de Montaña Marroquíes. Esto hizo la lucha para Cassino irrelevante, por lo que la 1ª División Paracaidista se unió a una retirada general alemán al norte de Roma. El 18 de Mayo, el 12ª de Lanceros Podolski, una Unidad Polaca de la 3ª División de Infantería Cárpatos ocupó el monasterio, que se encontraba desierto, con excepción de algunos soldados heridos.

Los paracaidistas realizaron acciones contra los aliados para retrasarlos, hasta que llegaron a posiciones defensivas en las montañas de los Apeninos, al sur de Boloña. Pasando a formar parte del I Cuerpo Paracaidista Alemán, junto con la 4ª División Paracaidista Alemana. El frente italiano se mantuvo estable durante los meses de invierno, únicamente con patrullas esporádicas y acciones de incursión.

En Enero de 1945, el I Cuerpo Paracaidista Alemán fue desplegado en la costa del Adriático detrás de Senio

Rivier. Los Aliados reanudaron su avance el 8 de Abril, la 1ª División Paracaidista Alemana se vio obligada a una constante retirada hacia el río Po provocada por el VIII Ejército Británico. El 25 de Abril la División terminó por cruzar el río. Inmediatamente marcharon hacia las montañas de los Alpes.

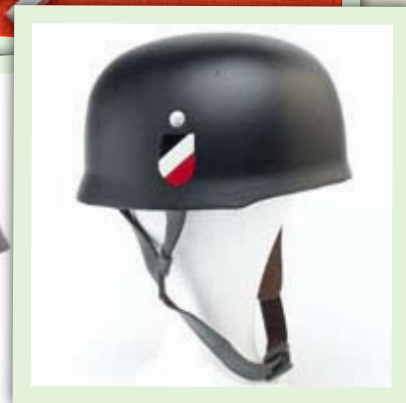
### Al Final de la Guerra

Finalmente, la rendición alemana en Italia se produjo el 2 de Mayo de 1945, e incluyó a los hombres de la 1ª División Paracaidista. La rendición incondicional de Alemania, se produciría una semana más tarde.

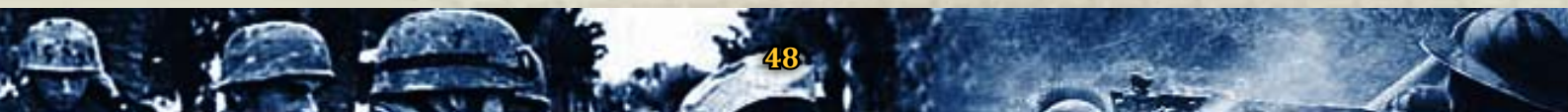
### Emblemas de la Division:

Los distintivos más singulares que se utilizaron, fue en los primeros cascos que estaban adornados con los colores nacionales en el lado derecho y el águila de la Luftwaffe en el izquierdo. Luego se le quitaron los colores nacionales porque representaban un punto muy visible y un buen blanco, dejando sólo el águila que fue quitada mas tarde.

La única insignia usada en el mameluco posteriormente a Marzo de 1940 fue el águila de la Luftwaffe, hecha de algodón blanco y bordada en el lado derecho del pecho.



Fotos by <http://www.achtung-blitzkrieg.com>







## Lista histórica de Fallchirmjägers

*Cómo hacer una lista histórica de Fallschirmjägers en Montecassino*

### I jäger Kompanie del Primer batallón(I/FJR 3) del Tercer Regimiento (FJ3) de la Primera Fallschirmjäger División

#### HeadQuarter

· Company Command SMG Team, 2iC Command Panzerknacker SMG team y Mortar Section (3x 8cm GW42 mortar): **150 puntos**

#### Combat Platoons

· 1 Fallschirmjäger Platoon: HQ Command Panzerfaust team, 3x Fallschirmjäger Squads: **265 puntos**

· 2 Fallschirmjäger Platoon: HQ Command Panzerfaust team, 3x Fallschirmjäger Squads: **265 puntos**

· 3 Fallschirmjäger Platoon: HQ Command Panzerfaust team, 3x Fallschirmjäger Squads: **265 puntos**

#### Weapon Platoons

· 1 Machine-Gun Platons (4 Fallschirm-MG-Kompany; asignada al 3FJ Platoon: HQ Section y 1 MG42 HMG section: **100 puntos**

#### Support Platoons

· 1 Parachute Tank-Hunter Platoon (1/3 Brückner 1Fs-PzJ (mot.): 3x Marder II: **265 puntos**

· 1 Light Artillery Battery (1/I Scheller I/1 1 Fs Artillerie): HQ section y 2x 7.5 cm GebG36 gun sections/ 10.5 cm LG 40 10.5 cm recoilless gun sections: **260 puntos**

· 1 Rocket Launcher Battery (2/3 Brückner 1Fs-PzJ (mot.): HQ Section, Anti-Tank Section (7.5 cm PaK40 gun) y 1x Launcher Section (3x 15 cm NW41 Rocket Launcher): **180 puntos**

**Total: 1750 puntos**





### Un poco de historia

El 3er. Regimiento Paracaidista del Oberst Heilman, perteneciente a la 1ª División paracaidista del General-leutnant Richard Heidrich, quedó desplegado en Cassino y en la montaña del Monasterio al comienzo de la 3ª batalla de Cassino. El 15 de marzo de 1944 la batalla dio comienzo con un intenso raid aéreo por parte de 600 aviones aliados, seguido del fuego de más de 750 cañones disparando durante varias horas. Toda la zona fue reducida a escombros. Los paracaidistas que sobrevivieron salieron tambaleándose de las ruinas y las reforzaron y fortificaron y lucharon después con tenacidad contra los asaltos de los aliados, aferrándose a cada metro cuadrado. Los paracaidistas, con absoluta inferioridad de medios, y aunque parezca increíble, mantuvieron las posiciones durante toda la tercera batalla de Cassino y buena parte de la cuarta (2\*, pág 68).

Los hombres de la 1ª División Paracaidista eran conscientes de que habían conseguido llevar a cabo un golpe notable. Superaba incluso los precedentes de Eben Emael, Creta y las actuaciones en Rusia. Ninguno de los más altos mandos pensaba que la ciudad de Cassino pudiera ser conservada, pero parecía que los pocos supervivientes del bombardeo habían conseguido lo imposible. Por ello sus superiores apreciaron el sobrehumano esfuerzo llevado a cabo por estas tropas: todo paracaidista que luchaba en la ciudad durante dos semanas, conseguía automáticamente la Cruz de Hierro. La 1ª División Paracaidista era la división madre de la que surgieron todas las demás. Era la élite de la élite. Incluso los periodistas Aliados que se encontraban en casa, completamente pasmados por los acontecimientos



Fallschirmjäger desplegados en una pradera



Dotaciones antitanque protegen un risco

en Montecassino, hablaron con admiración de la capacidad de combate y de la determinación de los paracaidistas. El General Alexander se vio obligado a admitir que sus tropas no eran rivales para esas tropas alemanas de élite: "Por desgracia, estamos combatiendo contra los mejores soldados del mundo. ¡Qué hombres! No creo que ninguna otra unidad hubiera podido resistir lo que soportaron esos muchachos".

Esta fuerza de élite era plenamente consciente de sí misma, eficiente y muy unida, según recuerda uno de los paracaidistas del tercer regimiento: estábamos allí los unos por los otros. Este vínculo se había forjado en Creta y en Rusia, y es como una cadena en que cada hombre es un eslabón y si uno falta la cadena se rompe. En nuestro grupo de combate siempre estábamos juntos, y uno siempre sabe donde estaban los otros. Puedo contar con ellos por que se que no se darán por vencidos.

Junto al espíritu de cuerpo, los paracaidistas también habían sido entrenados para actuar según su iniciativa. Hasta cierto punto esto era cierto para todos los soldados alemanes, pero era especialmente evidente entre los paracaidistas, y Heidrich, su oficial al mando, fomentaba esta actitud. (1\*, págs 435 á 439).

El 17 de mayo de 1944, al final de la cuarta batalla de Cassino, casi completamente rodeados por innumerables tropas aliadas, únicamente unos 200 paracaidistas permanecían en el área del Monasterio. (1\*, pág 569) Pero los hombres de la 1ª División Paracaidista no querían ni oír hablar de rendir "SU" Montecassino. Kes-







selring tuvo que ordenar a los últimos recalcitrantes que se retiraran.

En el Monasterio se recibió el radiograma que confirmaba la orden "Cassino debe ser abandonado. Retirada sobre la Senger Riegel. Montecassino nunca cayó. Larga vida al Führer"(1\*, pág 573).

El Hauptmann Herbert Beyer, que acababa de ganar una cruz de hierro, y se encontraba herido en las piernas, tuvo que esperar entre los heridos, en las ruinas del Monasterio, la rendición. Otros dejaron la Abadía encaminándose al sur para rendirse a los británicos en lugar de a los polacos. Otros cuantos consiguieron atravesar las líneas y llegar a la zona controlada por los alemanes (1\*, págs 573- 574).

La noche del 17 de mayo, una parte de la 1ª División Paracaidista se retirará de Montecassino y de la ciudad, para evitar ser rodeados; replegándose a la denominada Línea Hitler. Los defensores alemanes, con tropas aliadas enfrente, en su retaguardia y en sus flancos se desvanecieron. Pero no fue una desbandada: la batalla por Italia duró todavía otros once meses (2\*, págs 86 á 90).

### Datos de reconstrucción histórica

Además de las menciones de datos y bibliografía ya indicadas en anteriores apartados de esta lista, se han utilizado para la representación y fidelidad, en lo posible, histórica los siguientes datos; tanto para la composición de la lista de ejército y las miniaturas que la representan, como para las viñetas/ dioramas (porción ruinas de Abadía/ Hotel Continental):

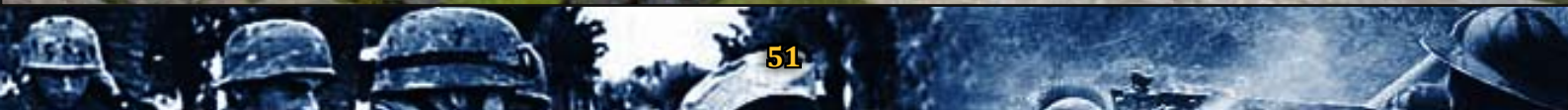
- Diagramas de organización, composición, estructura y mandos de las páginas 39 a 46 del libro de Osprey "German Airborne Divisions: Mediterranean Theatre 1942- 1945" de Bruce Quarri (3\*).

- Del mismo libro la información del recuadro (pág 34) "Strenght and weaponry". Es interesante la información sobre las rifles companies (170 hombres), con 20 MG y tres lanzacohetes que sustituyen a rifles antitanques (he interpretado los lanzacohetes por Pzchreck o Pzfaust, eligiendo éstos últimos por ser la única posibilidad en número permitida por la FJ company de FOW) y 3 morteros ligeros. El resto de datos se han interpretado teniendo en cuenta las limitaciones de puntos y tipos y características de armamento establecidas en el Festung Europa y en las reglas del torneo. Simplemente resaltar la indicación de cañones AT de 75mm y de cañones AT autopropulsados desde 1944.

- También se menciona la disposición de cañones autopropulsados por los paracaidistas de Cassino, ocultos en los edificios bombardeados, en el libro (2\*) en castellano "Truenos en Montecassino " (pág 69) de Ken Ford y editorial Osprey/ RBA Colecciones. También se menciona la disposición de carros de combate por los paracaidistas.

- Tanto en el libro anterior como en el titulado "La batalla de Monte Cassino" (1\*) de Matthew Parker se menciona continuamente la existencia de artillería (cañones y obuses), nidos de ametralladoras, morteros, campos de minas y lanzacohetes antitanques de mano. En (1\*) se hacen referencias explícitas a los lanzacohetes Nebelwerfer (págs 420 y 422).

- Se considera que para la mayor representatividad histórica de la lista se debería haber incluido, al menos, la miniatura de un Francotirador; tipo de combatiente al que se alude en variadas ocasiones en (1\*) y en (2\*). No obstante, decidí no incluir esta posibilidad en aras de no disminuir la potencia de fuego de alguna de los FJ Platoons.







## Por un puñado de ruinas

"Por vuestra libertad y la nuestra"

Es el 16 de Mayo de 1944, en la cota 593, *Monte Cassino*. El monasterio de Monte Cassino no era de gran valor estratégico. Es cierto que su posesión mejoraba las oportunidades de romper la línea *Gustav*, pero a estas alturas de la guerra, y tras medio año de combates, tres batallas y miles de muertos y heridos, su posesión se había convertido en motivo de orgullo más que en valor táctico. Los cuerpos de cientos de norteamericanos, sudafricanos, franceses, neocelandeses, hindúes, alemanes y franceses cubrían sus laderas. Toneladas de bombas de aviación y proyectiles de artillería habían convertido el monasterio y sus alrededores en un paisaje lunar. La defensa alemana no había dado síntomas de debilidad, y los aliados habían arrojado lo mejor de sus fuerzas contra los *diablos verdes* con escasos resultados.

Pero ahora, a mediados de mayo, habían llegado nuevas tropas de refuerzo. El *II Cuerpo de Ejército Polaco* se disponía a entrar en combate. Dispuestos y con ánimo de revancha, 40.000 polacos de dos divisiones de infantería y una Brigada Blindada se disponían a vengarse de sus enemigos.

Por fin, el 12 de mayo, tras la habitual barrera artillera, la *3ª División de Fusileros de los Cárpatos* se lanzó al ataque. Su objetivo: varias cotas que dominaban el monasterio, la 593, la 569 y la 505. Tras unas pocas horas de lucha las compañías de vanguardia habían sufrido

el mismo destino que los cientos de aliados muertos o heridos en los días anteriores.

Para el 16 de mayo sólo la cota 593 se mantiene en manos de los *fallchirmjäger* del 3º Regimiento. Esa misma noche los fusileros de montaña de la *2ª Brigada de los Cárpatos*, se disponen a ocupar la cota cueste lo que cueste. Reuniendo elementos de toda la Brigada se forma una compañía de asalto, que dando tumbos en la oscuridad, y bajo el fuego incesante de morteros y ametralladoras, trata de abrirse paso hasta la cota.

### Escenario para FOW en solitario

Somos jugadores, y sabemos que en ocasiones es difícil encontrar un oponente para que haga de *sparring* de nuestras impecables tropas. Otras veces queremos probar un tipo de pelotón o tropa específica para ver su comportamiento (más o menos) práctico. Por eso hemos tratado de diseñar un escenario para probar nuestras compañías en soledad, a la espera de encontrar un digno rival. Lo que aquí proponemos es un sencillo escenario con el que poder usar nuestras compañías sin rival, únicamente interaccionando con un esquema prefijado. Si entre los lectores hay algún valiente que se atreva a usarlo: **Suerte**.

### Misión

No se juega ninguna de las misiones propuestas en el libro de reglas de *Flames of War*. En su lugar, al ser un juego en solitario, se considera que se ha logrado la victoria si el jugador consigue sacar al menos la mitad más uno de los pelotones por el borde opuesto del tablero antes del turno 8 de juego.

### Despliegue

El jugador no coloca ninguna unidad al inicio de la batalla, en su lugar, durante el primer turno de juego, entran en juego la mitad de los pelotones de su compañía por el borde corto que él elija. El resto entra en juego por el mismo borde del tablero según la regla de reservas. El jugador aliado es el primero en mover.

Las tropas alemanas no despliegan en el tablero ninguna unidad. Entran en juego según la regla reservas pero necesitando un resultado de 4+ (en vez del habitual 5+) para su despliegue.



HQ aliado ultimando los planes de avance







## Dossier Montecassino

Deutsch Feldzug von 1944

Times of War



### Reglas especiales

**Emboscadas:** En el turno de las fuerzas alemanas se determinan qué fuerzas se despliegan (según la regla reservas modificada en el apartado anterior). Se elegirá la unidad que se despliega según lo siguiente:

- En primer lugar se calcula que unidad aliada está situada cerca de la zona de salida.
- Si es una unidad blindada o con transportes se despliega en primer lugar una unidad de carros o cañones de asalto, a continuación una unidad de artillería AT, artillería ordinaria, infantería, y finalmente cualquier otra de armas de apoyo. En caso de duda: la unidad que creas que puede hacer más daño.
- A continuación se despliega en el tablero de la siguiente manera. Si la unidad a desplegar puede impactar y destruir (AT superior al blindaje) a una unidad blindada (empezando por la que este más próxima de la salida) desplegará a la mínima distancia posible de la misma según la regla de emboscada (terreno *conceded* y distancia), de tal manera que el máximo número posible de armas pueda hacer fuego. Si la unidad que vamos a desplegar no puede impactar o destruir a esa unidad blindada desplegará lo más cerca posible (según emboscada) de la unidad que este más próxima de la zona de salida.

**Precaución:** los atacantes saben que el enemigo acecha, por lo que no van a asumir riesgos innecesarios. Ninguna unidad puede mover al doble.

**Acciones automáticas:** En el turno alemán se decide qué hace cada pelotón según estas prioridades:

- Disparar, si hay una unidad a la que pueden impactar y (en su caso) perforar el blindaje (AT mayor que el blindaje de la unidad objetivo). Las prioridades de disparo son las mismas que para el despliegue.
- Mover, si hay unidades a las que no pueden disparar (fuera de alcance) o provocar daños (por ejemplo infantería contra carros).
- Asaltar, si tras el movimiento la unidad enemiga está al alcance de asalto (si es infantería, sólo si está *pinned down*).

**Combate nocturno:** Sólo durante el primer turno se usan las reglas de combate nocturno.

### Orden de batalla

A continuación se muestran las posibles listas para este escenario. Los aliados serán los manejados por el jugador; mientras que las fuerzas alemanas serán las que se muevan automáticamente.







### Elementos de la 2ª Brigada de los Fusileros de los Cárpatos KOMPANIE PIECHOTY

#### HeadQuarter

- Company HQ: **30 puntos**

#### Combat Platoons

- 1 Pietochy Platoon (3 squads): **160 puntos**
- 2 Pietochy Platoon (3 squads): **160 puntos**
- 3 Pietochy Platoon (3 squads): **160 puntos**

#### Weapon Platoons

- Mortar Platoon (3 sections + 2 PIAT): **205 puntos**
- Anti-Tank Platoon (3 sections): **185 puntos**

#### Support Platoons

- Armoured Platoon (3 Sherman III + AAMG): **270 puntos**
- Field Artillery Battery (4 sections): **320 puntos**

**Total: 1490 puntos**

### Elementos del 3º Regimiento paracaidista FALLSCHIRMJÄGERKOMPANIE

#### HeadQuarter

- CCompany HQ (+ 1 Pzf): **70 puntos**

#### Combat Platoons

- 1 Fallschirmjäger Platoon (3 squads, + Pzf): **265 puntos**
- 2 Fallschirmjäger Platoon (3 squads, + Pzf): **265 puntos**

#### Weapon Platoons

- Mortar Platoon (2 squads): **140 puntos**

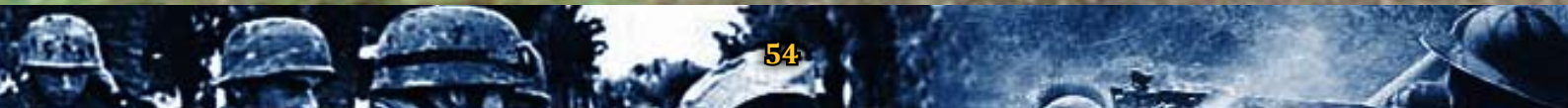
#### Support Platoons

- Heavy Mortar Platoon (2 squads): **220 puntos**
- Anti-Tank Gun Platoon (4 PaK 40): **250 puntos**

#### Divisional Support

- Assault Gun Platoon (3 STUG G): **285 puntos**

**Total: 1495 puntos**







# Cómo pintar Fallschirmjäger

*Paso a paso de cómo pintar paracaidistas del ejército alemán*

## Fallschirmjagers en Italia

Como el título indica este artículo trata sobre “Cómo pintar un paracaidista alemán, paso a paso”. En concreto un paracaidista de la campaña de Italia.

## Un poco de historia

Aunque ya os hemos hablado de la participación en la Segunda Guerra Mundial de las fuerzas paracaidistas alemanas, a continuación os mostramos un pequeño resumen.

En la “*Campaña de Italia*”, desde los desembarcos en Sicilia hasta Mayo de 1945, participaron tres divisiones de paracaidistas alemanes:

**-1ª División:** Formó parte del contingente germano-italiano que se enfrentó a los aliados en Sicilia, aunque seguramente se les recuerde más por su obstinada defensa en Monte Cassino. Los últimos elementos activos de esta División se rindieron en Imola en 1945.

**-2ª División:** Enviada a Italia en Junio de 1943, fue utilizada en septiembre de ese mismo año para sofocar las revueltas en Roma. Algunas de sus unidades operaron en el Elba, Gran Sasso (rescatando a Mussolini), en Leros... gran parte de la división fue enviada a Normandía antes del Día-D.

**-4ª División:** Combatió principalmente en el desembarco de Anzio, donde sufrió graves pérdidas. Siguió en Italia hasta 1945 y se rindió a los aliados cerca de Venecia.

## ¿Uniformidad?

Durante las operaciones en Italia, las Divisiones paracaidistas usaron una importante variedad de uniformes y equipo. Algunas unidades llevaban combatiendo desde los desembarcos de Sicilia, y las tropas aun conservaban parte del uniforme “Tropical”, mientras que otras llegaron directamente desde Alemania o Francia, tras ser reformadas y rearmadas. También resultó que tras la capitulación de los italianos, los alemanes capturaron cierta cantidad de material, y entre otras cosas, suficiente tela de camuflaje para confeccionar nuevos uniformes, de otra tonalidad diferente a las utilizadas hasta el momento.

Concretamente, el tipo de tela de camuflaje que utilizaron se llamaba “1929 Telo Mimético” o “Modello M29”, y fue usado durante toda la guerra por los italianos.







En este artículo voy a pintar unos paracaidistas que han tenido suerte y han podido sustituir sus gastados uniformes de color amarillento, por unos flamantes uniformes de nueva confección.

### Lista de colores

No siempre es fácil encontrar buenas fotos que permitan hacerse una idea real de cómo eran los colores y esquemas reales de los uniformes. Además las fotos tampoco tienen por qué representar los uniformes en su “mejor momento”. Después de darme una vuelta por la red encontré esto:

De todos modos creo que la mejor idea es utilizar siempre que sea posible los mismos colores base que aparecen en la tabla de equivalencias del libro de FOW correspondiente, en este caso “Diving Eagles”. Esto es:

- Carne:** Carne Enana.
- Chaquetón y Casco:** Olive Green (VJ 888)
- Camuflaje:** German Cammo Brown (VJ 826) y Sand Yellow (VJ 916)
- Pantalones:** Desert Yellow (VJ 977 )
- Correaes:** Chocolate Brown (VJ 872)

Después, junto a cada fotografía, indicare que colores he usado para las mezclas.

### Paso 1: imprimación

Bien, lo primero he pegado las miniaturas sobre unas pequeñas bases redondas. Por dos motivos, así me es más fácil manejarlas y además quiero usarlas para jugar a “Disponable Heroes”. Una vez pegadas, con un poco de masilla cubro la base y la peana, y con un cepillo de cerdas duras le doy la textura. Para imprimir, las miniaturas yo prefiero usar spray negro, así me ahorro un poco de trabajo a la hora de perfilar y demás. Imprimamos, y dejamos secar.

Aquí tenemos a nuestros 4 voluntarios bien preparados para las siguientes fases. Para que esto no sea tan frío y distante, les he puesto nombre: Hans, Otto, Ludwig y Mathias.

### Paso 2: Carne...de cañón

Yo suelo seguir siempre la misma secuencia a la hora de pintar las miniaturas. Lo primero que me gusta pintar es la carne, así que me pondré a ello. Como he dicho antes, una primera capa de Dwarf Flesh, dejando unas pequeñas líneas negras junto al caso, en las zonas de ojos y boca, y entre las manos (o brazos) y el uniforme. Después unas luces con Elf Flesh y los retoques finales con Carne Pálida (un poquito solo en la nariz, pómulos y nudillos).







### Paso 3: Pantalones

Después de las zonas de carne, normalmente paso a pintar los pantalones. Para el color base del uniforme que llevaban los paracaidistas he usado Desert Yellow, después lo he aclarando con

Iraqi Sand (1:1) y por ultimo, unos retoques solo con Iraqi Sand. Para terminar he usado un poco de Smoke Ink muy diluido para “manchar” ligeramente la parte baja de los pantalones. En la foto se pueden ver las diferentes etapas.

### Paso 4: Chaquetones & Camuflaje

Bueno, este paso tiene dos partes, la primera consiste en aplicar el color de fondo de los uniformes y cascos y la segunda agregar las manchas de camuflaje. Para la primera parte he usado el color que nos recomiendan los chicos de BF en sus libro (Olive Green) y como en el caso anterior lo he ido aclarando con Iraqi Sand. En la foto se puede ver, primero 100% Olive Green, luego una mezcla 1:1 con Iraqi Sand y después añadimos algo mas de Iraqi Sand para el retoque final. En la última miniatura he aprovechado para pintar de nuevo la parte negra del casco.

Y ahora viene lo bueno, el camuflaje. He usado dos colores German Camo Brown y Sand Yellow. Primero he ido poniendo, aleatoriamente, unas manchas de color marrón y después he añadido las manchas amarillas más pequeñas y normalmente pintando dos alrededor de cada mancha marrón. Una vez secos los dos tonos, he dado una capa muy diluida de Smoke Ink a toda la zona, y por último he repasado alguna de las zonas amarillas.

### Paso 5: Correaes, armas y detalles finales

Finalmente nos vamos a poner con los detalles.

Para los correaes he usado Chocolate Brown, que aunque se parece bastante al German Camo Brown del camuflaje, al aclararlo con blanco después para dar unas luces, no queda mal.

La panera era de color gris, así que he utilizado Medium Grey para la primera capa, y después Medium Grey con Blanco para las zonas mas claras. Aquí hay que tener un poco de ojo y procurar no tapar con pintura los dos orificios que tienen las bolsitas, así queda mejor el efecto.







## Dossier Montecassino

Deutsch Feldzug von 1944

Times of War



Las bolsas de munición van en el mismo color que los pantalones, así que los tonos son los mismos: Desert Yellow para el color base y después aclaramos con Iraqi Sand.

Las cantimploras son el único objeto del equipamiento que yo siempre pinto como si fuera completamente metálico... para dar un poco de contraste con el resto de cosas que lleva la miniatura.

Así que, un poco de Chainmail de GW y solucionado.

Para los rifles, el rifle en este caso, utilizo para el color base una mezcla de Carne Oscura y Khaky Commando, y después le doy unas luces con esta misma mezcla aclarada con un poco de blanco. Por último las partes metálicas de las armas, o las armas completas en el caso de los MP-40, las pinto con Chainmail, con cuidado de dejar unas líneas en negro que separen unas zonas del arma de otras.

Y esto es todo, nuestros 4 voluntarios ya están completos y listos para salir hacia la batalla.





## El ejército Persa Aqueménida

*Historia del ejército Persa del siglo VI a.C.*

Autor | Carthaginian

### Introducción

El estudio del ejército persa de época aqueménida lucha con el problema de las fuentes de información.

Básicamente, la problemática radica en la veracidad de las mismas.

La información sobre esa época proviene de tres tipos de documentos: los textos literarios griegos, los yacimientos arqueológicos y las inscripciones (epigráficas, relieves o mosaicos). La fuente que más información ofrece es la procedente de autores griegos, entre los que destacan Heródoto, Jenofonte y Arriano. El principal problema con estos autores es que la información proporcionada está sesgada y muy influenciada por una xenofobia acentuada, sobre todo en Herodoto, contra el archienemigo de los helenos en esa época. Esto provoca que hayan llegado hasta nosotros ideas preconcebidas, en su mayoría negativas, sobre los persas, como la corrupción de sus gobernantes o la poca fiabilidad de sus soldados y cosas por el estilo.

Tanto los yacimientos como las inscripciones ofrecen muy poca información y de dudosa interpretación en el caso de las inscripciones, debido al carácter propagandístico de su mensaje.

### Creación del Imperio

El origen del pueblo persa hay que situarlo entre los pastores de caballos de la meseta irania, al sur del actual Afganistán, en la primera mitad del primer milenio antes de Cristo. Migraciones de estas tribus, militarmente caracterizadas por el uso del hierro y el empleo masivo de caballos, las asentaron en la zona de Media y el sureste de los Montes Zagros, mezclándose con los pueblos nativos en relativa armonía. Gradualmente fueron haciéndose con el poder aristocrático, formando centros políticos que llevaron a la formación de los Reinos Medo y Aqueménida, ambos bajo el control de aristocracia persa. El uso magistral de la caballería de esta época ayudó a los persas a evadirse de invasores tan formidables como los asirios, que con sus carros no podían perseguirlos cuando huían hacia las montañas.

Hacia el final del siglo VII a.C. los medos alcanzaron un gran progreso militar gracias a la aportación del rey Ciaxares (625-585 a. C.), “el primero en organizar un ejército asiático, dividiendo las tropas en compañías, y formando cuerpos de lanceros, arqueros y caballería,

antes de esto todo formaba una masa de hombres confusa” (Herodoto 1.103).

Con la ayuda de Babilonia, Ciaxares consiguió invadir y derrocar al Imperio Asirio. Dos generaciones más tarde, su nieto Ciro II “el Grande” (559-529 a.C.) unirá los medos, persas y otros iraníes, estableciendo el Imperio Aqueménida.

### Educación Persa

La sociedad persa era de un tipo que podríamos llamar “feudal”, salvando las distancias. Una estructura piramidal en cuya cima se hallaba el rey, por debajo encontramos a los *azata* (o nobles), más abajo tenemos a los *bandaka* (o ciudadanos de pleno derecho), y en el fondo del sistema están los *mariaka* (o esclavos).

El sistema de educación para los niños persas era obligatorio, tanto para los Azata como para los Bandaka. En lo que concierne a los niños (puesto que las niñas no tenían los mismos derechos), era como sigue, según Jenofonte:

Hasta los 5 años los niños vivían junto a sus madres que los cuidaban. A partir de los 5 años convivían en grupos de 50 en un edificio de la ciudad donde empezaban su aprendizaje. Su entrenamiento era arduo. Debían correr, nadar, cuidar a los caballos, cultivar la tierra, atender al ganado, aprender artesanía y acostumbrarse a estar alerta. Debían entrenarse en el arte de la caza (a pie y a caballo), arquería, lanzamiento de lanza y jaba-



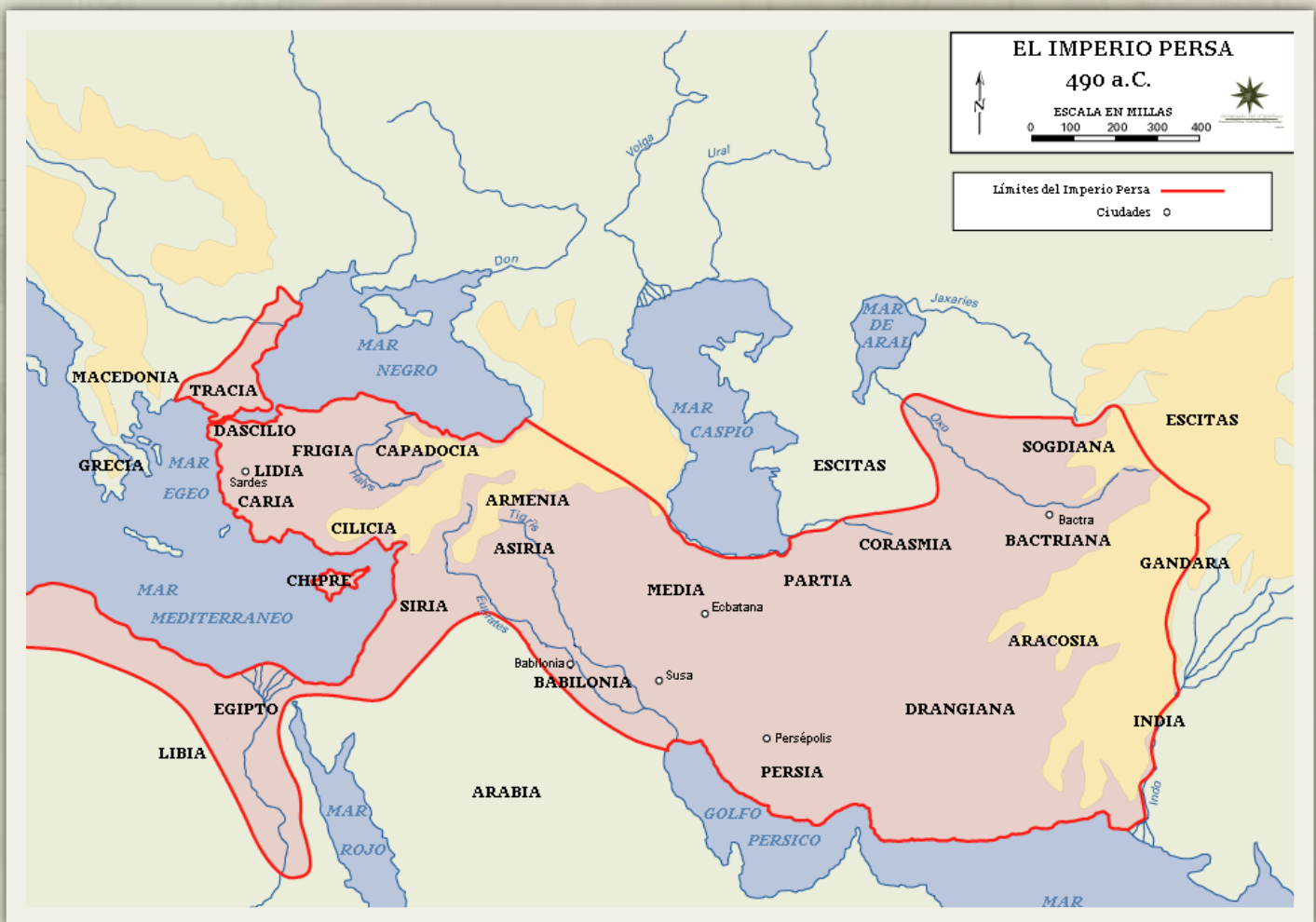
Ejército Persa avanzando

Fotos de Caliban66



# STRATEGION

Guerras de la antigüedad en 15mm



lina y aguantar marchas forzadas bajo clima adverso. A los 20 años empezaban su servicio militar en el ejército como soldado a pie o a caballo (la aristocracia se entrenaba para ambas cosas), hasta los 50 años, cuando eran desmovilizados y los afortunados que llegaban vivos a esa edad, podían ser premiados con tierras y esclavos, dependiendo de lo destacado de su servicio.

## Organización militar

El término genérico para el ejército profesional era *Spada*. Este consistía en infantería (*Pasti*), caballería (*Asabari* "llevado a caballo", y ocasionalmente *Usabari* "llevado a camello"), y jinetes de carros (sólo los nobles usaban el obsoleto pero simbólico carro).

Al principio el ejército Aqueménida consistía únicamente de guerreros persas, e incluso cuando otras regiones fueron subyugadas, los persas formaban el núcleo del ejército imperial.

Con la expansión del pequeño reino persa a un gran imperio, abarcando todos los grupos iraníes desde Asia Central hasta el Danubio, se formó un ejército regular con persas, medos y pueblos vecinos, y también un

ejército imperial incorporando guerreros de todas las naciones conquistadas. Después de los persas fueron los medos quienes más soldados aportaron al ejército, además de que muchos generales imperiales se escogieron entre los medos. Después estaban los sacios, bactrios, hircanios y otros grupos iraníes del Este.

La organización del *SPADA* estaba basada en un sistema decimal, algo que no fue empleado por ningún ejército asiático hasta la llegada de los mongoles. Diez hombres componían una Compañía bajo un *Datapatis*; diez compañías hacían un Batallón bajo el mando de un *Satapatis*; diez batallones formaban una División bajo un *Hazarapatis*; y diez divisiones comprendían un Cuerpo al mando de un *Baivarapatis*. El *Spada* entero estaba dirigido por un comandante supremo (*Spadapatis*) que encarnaba el Gran Rey asimismo o algún amigo cercano o confidente.

El Batallón, o *Satabam*, era la unidad básica a la hora de formar en batalla, donde se desplegaban en cuadros de 10 hombres de lado. Esta organización decimal no siempre era perfecta y a menudo el número de efectivos era menor.



Aparte del ejército regular (persas y medos), el resto de levases eran reclutadas cuando se les necesitaba, y llevaba mucho tiempo, a veces años, convocar un gran ejército. Había muchas guarniciones persas en centros importantes del imperio, y los sátrapas (gobernadores) también tenían sus guardias y levases locales, pero éstos eran reducidos para formar un ejército con poca antelación por el riesgo de revuelta, siempre presente. Las tropas tribales, especialmente las del este de Irán, estaban disponibles más rápidamente. Las levases eran convocadas en un punto de reclutamiento, donde eran ordenadas y revisadas. Las campañas empezaban normalmente en primavera. Las provisiones se almacenaban en almacenes a lo largo de la ruta del ejército y también se llevaban en trenes de bagaje.



**Carga de caballería Persa**

Había un excelente sistema de comunicaciones: correos a caballo recorrían el camino real cambiando de montura en cortos intervalos para entregar sus mensajes con rapidez; también mediante luces y espejos de señales los reyes en Susa y Ecbatana recibían noticias de todo el imperio el mismo día. Incluso puertas fortificadas se instalaron en los pasos estrechos para detener el avance de ejércitos enemigos.

Los persas no gustaban de marchar ni atacar de noche; sus marchas diurnas eran, de todos modos, a paso lento debido al pesado bagaje que comprendía a menudo literas para las esposas y concubinas de los comandantes. Cuando caía la noche, se acampaba en terreno plano y abierto, y si estaban próximos al enemigo, cavaban una trinchera añadiendo sacos de arena para reforzar la po-

sición. Los ríos se vadeaban usando barcazas, puentes improvisados, pieles infladas o simplemente atravesados a caballo o en camello.

Antes de la batalla, se discutían los planes de acción en un consejo de comandantes. La línea de batalla se desplegaba normalmente de la siguiente manera: los arqueros a pie se situaban en el frente, flanqueados por la caballería y apoyados por infantería ligera y pesada. El comandante en jefe ocupaba el centro de la formación, observando las líneas y dirigiendo las acciones desde un punto elevado, donde estaba más protegido y sus órdenes llegaban a ambas alas al mismo tiempo. Cuando empezaba la batalla los arqueros descargaban sus flechas, y los honderos lanzaban sus misiles de plomo. El objetivo era causar confusión en las líneas enemigas. Entonces la infantería pesada con lanza y espada avanzaba, apoyada en los flancos por la caballería. Estas tácticas funcionaron bien contra los ejércitos asiáticos, pero fallaron contra la infantería acorazada griega (hoplitas) y la falange macedonia: las flechas simplemente se estrellaban en la armadura y el gran escudo de los hoplitas, y una vez empezaba el combate cuerpo a cuerpo, el valor personal de los persas no podía compensar la debilidad de su armadura y la inferior calidad de sus armas.

## Panoplia Persa

El soldado de a pie llevaba una espada corta (ACINACES), una lanza de madera con cabeza y pie de metal, un carcaj lleno de flechas de caña con punta de bronce o hierro, y un arco de 1 metro de largo con los finales en forma de cabezas de animales. Símbolo de la monarquía y arma nacional iraní, el arco era depositado en la mano del Gran Rey en su tumba. El hacha de batalla también era usada, sobretudo en el norte de Irán. Para protegerse, la infantería confiaba en el escudo de mimbre. El escudo era, o bien pequeño y en forma de luna creciente (TAKA), o bien grande y rectangular (SPARA); el último podía plantarse en el suelo permitiendo al arquero disparar detrás de él. Algunos Guardias llevaban el gran escudo en forma de 8, conocido como "Beocio", mientras los Gandarios portaban escudos redondos similares a los de hoplitas griegos. Algunos persas vestían yelmos de metal, pero sólo los egipcios y mesopotamios vestían armadura o protección para el cuerpo. La infantería de élite tenía costumbres diversas: unos el sombrero aflautado, capa corta sobre la camisa, falda plegada y sandalias con correas de estilo elamita, o el sombrero cónico de fieltro, túnica ajustada y pantalones y botas del vestido de caballería meda.



# SCRAETIKON

Guerras de la antigüedad en 15mm

Una división de infantería comprendía a “los mil lanceros, los más nobles y valientes de todos los persas”, quienes formaban una guardia real especial; sus lanzas tenían manzanas doradas como pie, lo que les daba el nombre de “Portadores de manzana” (o *Arstibara*) (Herodoto 7.41). Su comandante era el Hazarapatis del imperio, quien poseía gran poder. Todos los miembros de esta guardia cayeron en la batalla de Platea defendiendo su posición.

Un Cuerpo del ejército, consistente en 10.000 soldados a pie de élite, era de los llamados “Inmortales” (o *ARMTAKA* en persa), cuyo nombre se refiere al hecho de que siempre tenía la misma cantidad de soldados, reemplazados cuando morían, así parecían no morir nunca. Formado por unos 9.000 arqueros y unos 1.000 lanceros, los 10 Regimientos se diferenciaban por su color, siendo el dorado el Regimiento más valorado. Sus hombres eran escogidos entre los mejores arqueros. Su forma de luchar se distinguía por una primera fila de lanceros con escudo y nueve filas de arqueros, lo que permitía una concentración mortal de disparos sobre el enemigo.

La caballería fue muy importante en la conquista de nuevas tierras, y mantuvo su importancia hasta el final del imperio Aqueménida. Los jinetes estaban equipados más o menos igual que la infantería pero llevaban dos jabalinas, una para lanzar y otra para cuerpo a cuerpo. Algunos portaban yelmos de metal y coseletes acolcha-



La *sparabara*

dos de lino cubiertos con escamas metálicas (predecesores de los Catafractos Partos). Un documento Babilonio datado en el segundo año del reinado de Dario II “Oco” (423-404 a.C.) hace una lista de los requisitos de un jinete como sigue: un caballo con su faja (quizá silla) y bridas, un yelmo, una coraza de hierro, un escudo de bronce, 120 flechas, una maza de hierro, y dos lanzas de hierro.

La élite de la caballería la formaban 3 Regimientos de tropas de origen Noble, tanto persas como Medos, de los cuales el más conocido es el regimiento de los *Kinsmen* (*Huvaka* en persa), de los que se decía eran iguales al rey y los únicos con permiso para besarle.

Había también unidades de camellería, y algunos carros montados y carros falcados, pero estos eran raramente útiles contra las masas de infantería. En Gaugamela también hubo presentes 15 elefantes pero su acción no fue recordada.

## Evolución histórica

La política de ocupación que inicio *Ciro II “el Grande”* durante sus conquistas consistía en respetar las leyes y la religión de cada región. Mediante gobernadores, llamados “*Sátrapas*”, los persas se encargaban de la administración y la defensa militar. Para esto último se asignó a cada satrapía una guarnición de 1.000 soldados, en un principio persas y posteriormente mercenarios extranjeros. De esta manera se podían ver egipcios en Anatolia, griegos en Egipto o bactrios en Asiria. Esta política permisiva y flexible consiguió que las regiones conquistadas, en general, tuvieran cierta autonomía, con la única obligación de pagar al rey un tributo que consistía en dinero y tropas para el ejército. Conforme





las conquistas se sucedían, más y más tropas de diferentes lugares se agregaban a las fuerzas imperiales, configurando un ejército polifacético, peculiar y difícil de cohesionar.

Fue Ciro II “el Grande” quien comenzó la línea de conquistas capturando Babilonia en 539 a.C. y la incorporación al ejército de arqueros y lanceros babilonios. En el 530 a.C. el mismo Ciro conquistó la región de Bactria en su última expedición, a partir de la cual empezaron a verse jinetes bactrios en el ejército, que aportaron a su vez nuevas técnicas de combate montado.

La conquista de Egipto por su hijo Cambises II (528-521 a.C.) en el 525 a.C. supuso el aporte de lanceros egipcios así como marineros e infantes de marina para la futura flota persa en el Mediterráneo.

La campaña de Darío I “el Grande” (521-486 a.C.) contra la tribu escita de los Saka en el 519 a.C. consiguió mercenarios de esa etnia así como nuevas tácticas de caballería ligera. El mismo Darío, en 515 a.C., completa la expansión del imperio por Oriente con la campaña en la frontera del río Indo contra los hindúes, consiguiendo también arqueros y elefantes, aunque a estos últimos no les encontró la utilidad que demostrarían tener siglos más tarde. Acto seguido, Darío se embarcó en la campaña contra Occidente donde se sucedieron los primeros fracasos del ejército aqueménida. Primero contra los escitas europeos en torno al Mar Negro, donde sufrió la táctica escita de “tierra quemada”, que popularizarían siglos después los rusos frente a Napoleón, consiguiendo que los persas se retiraran con cuantiosas pérdidas en el 513 a.C.

23 años más tarde Darío se decidió a enviar una fuerza expedicionaria a la Península Griega. Las fuentes nos dicen que se trataba de una expedición de castigo contra Atenas por instigar la rebelión entre las polis griegas de Asia Menor controladas por los persas. No se sabe si esto fue cierto o no, pero la poca cantidad de soldados enviada, unos 10.000 en su mayoría medos, era insuficiente para una conquista. En el 490 a.C. la fuerza persa desembarca en Eubea (Eretria) con su nueva y flamante flota. Nada más poner un pie en tierra, los atenienses les hicieron frente en la llanura de Maratón. Fue el primer encuentro serio contra hoplitas griegos. La humillante derrota persa supuso un efecto psicológico, no sólo para los griegos, sino para todo el mundo conocido: a los persas se les podía ganar.



La panoplia acorazada de los hoplitas, así como su formación más cerrada y protegida, fue muy superior a la escasa armadura persa y a los poco protegidos arqueros, que vieron como sus disparos no penetraban el muro de escudos de la masa que se acercaba inexorablemente.

Tras esta derrota, los persas, con Jerjes I (486-465 a.C.), hijo de Darío, introdujeron cambios en el equipo de las tropas, el más destacado fue entregar escudos grandes (*Spara*) a los arqueros, que se denominaron *Sparabara* a partir de entonces.

En el 449 a.C. se firma la Paz de Kallias con los griegos. Esto dio tiempo a los persas para enfrentarse a revueltas internas de algunos sátrapas rebeldes. De esta época tiene su origen la adopción de escudos por parte de la caballería. Un escudo pequeño, similar al TAKA pero más pequeño, práctica adoptada de los Saka.

En este periodo de rebeliones se inscribe la revuelta de Ciro “el Joven” contra el rey, su hermano mayor Artajerjes II “Mnemón” (404-358 a.C.) en el 401 a.C. Ciro pidió ayuda a Esparta, que accedió a la petición con el envío de un contingente de 10.000 griegos entre los que se hallaba el propio Jenofonte.

Los hoplitas griegos se revelaron como tropas excelentes en el choque y fieles como mercenarios. Aún así, Ciro no consiguió su objetivo, siendo muerto en tierras



# STRATEGY

Guerras de la antigüedad en 15mm

babilonias y obligando a los espartanos a realizar una retirada a través de toda Asia, gesta que quedó reflejada en el libro "Anábasis" escrito por el mismo Jenofonte.

Debido a la ayuda espartana a Ciro, el rey Artajerjes declaró la guerra a Esparta, la que se llamaría 1ª Guerra Persia-Esparta. En el 396 a.C. la caballería persa al mando del general Farnabazo sorprende al rey Agesilao de Esparta, derrotándolo en Daskyleion. Dos años más tarde la guerra culmina con la derrota espartana en las costas de Cnidos que permitiría a los persas establecerse en Kythera y alcanzar la propia Esparta. En esa guerra se formó una Liga Griega en apoyo de los persas contra Esparta.

En el 387 a.C. se firma una paz pactada. A partir de entonces los persas utilizarán continuamente mercenarios griegos en su ejército, considerados la mejor tropa de la época.

Farnabazo, el héroe persa, reclutó en el 379 a.C. una fuerza expedicionaria contra una revuelta en Egipto, que contaba con los griegos como punta de lanza, al mando de los cuales colocó al general ateniense Ifícrates. Esta fuerza consistía en 8.000 hoplitas y 12.000 persas. Pero el inicio de la 2ª Guerra Persia-Esparta aplaza la invasión de Egipto.

En el 375 a.C. se produce en el seno del ejército una



importante reforma que provocará una revolución en el mundo conocido. Al general Ifícrates se le permite reequipar a los 12.000 no-hoplitas del ejército con la adopción del escudo *Taka* (o *Pelta* en griego) y una lanza de más de 12 pies en vez de la lanza hoplita de 8. A esta tropa se le llamó Peltasta Ificrateano. Asistimos a la creación del piquero, modelo que copiaría Filipo de Macedonia en el 359 a.C.

La invasión por mar de Egipto acabó en desastre y los persas destituyeron a Farnabazo y a Ifícrates, sustituyéndolos por Datames y Timoteo respectivamente, que prosiguen con la guerra en Egipto.

Con la derrota espartana en Leuctra (371 a.C.), disminuye definitivamente el poder de Esparta en beneficio de las Ligas Arcadia y Aquea, lo que provoca un descenso del uso de mercenarios griegos por parte de Persia. Esta falta de hoplitas obliga al general Datames a reformar de nuevo el ejército. Hace entrenar a 120.000 asiáticos como mercenarios hoplitas. También la caballería sufre cambios, transformándose en catafractos y cambiando sus tácticas de combate. La técnica militar evoluciona pero Datames tuvo que abandonar el cargo debido a presiones desde la corte, que no veían de buen agrado dichos cambios.

En los 10 años que transcurrieron entre el 368 a.C. (cuando Datames dimite) y el 358 a.C. se suceden las rebeliones de sátrapas y las intrigas palaciegas, hasta la muerte del rey Artajerjes II. Su hijo Artajerjes III "Oco" (358-338 a.C.) le sucede y automáticamente desautoriza a los sátrapas del Oeste. Esto provoca la revuelta de Artabazo que volverá a reclutar mercenarios griegos, creando el Cuerpo de los *Epilektoi* o ciudadanos griegos con la panoplia de Ifícrates.

Durante la década del 350 al 340 a.C. el rey persa establece pueblos o colonias de militares retirados (*Kardakes*) con el estatus social de Ciudadano, y que aportan un servicio militar en compensación a la cesión de la colonia.

Por fin, en 343 a.C., Artajerjes III reconquista Egipto exclusivamente con tropas griegas. Pero un conjunto



Arqueros protegidos tras infantería Persa





de intrigas, usurpaciones y envenenamientos colocan a Darío III "Codomano" (336-330 a.C.) en el trono en el 336 a.C., a las puertas de la invasión de Alejandro Magno. Las conquistas de Alejandro fueron imparables, como todo el mundo conoce. Quizá sea el periodo en que más información tenemos sobre el derrotado ejército persa.

En la Batalla de Isos, Darío alineó contra los macedonios lo mejor de su ejército: en el ala derecha desplegó 30.000 jinetes incluyendo medos, bactrios y sakas; en la izquierda 30.000 guardias con arco y en el centro el propio Darío al mando de 3.000 jinetes de élite o Kinsmen y 40.000 infantes, entre los cuales 10.000 "inmortales" y 30.000 hoplitas (entre griegos y Kardakes). Aún así, los persas no fueron capaces de derrotar a la maquinaria bélica macedonia.

## Conclusión

Durante todo el periodo aqueménida que se ha explicado, se puede observar que el imperio que crearon y mantuvieron los persas durante poca más de dos siglos, fue inmenso. Era necesaria una fuerza militar potente, cohesionada, efectiva, numerosa y fiel. Queda claro que el ejército persa tenía esas características, como no podía ser de otro modo.

Impresiona cómo se consiguieron los objetivos con un ejército en el que se mezclaban 46 nacionalidades distintas, algunas enemistadas entre sí por años de

guerras. Esto sólo pudo ser posible gracias a una administración eficiente, que copiaría Alejandro tras su conquista, y generales con muchas aptitudes, que supieron adaptarse a cada nueva circunstancia y aplicaron reformas adecuadas y modernizadoras, algunas originales, otras copiadas.

Los persas, como legado, contribuyeron a la historia militar con la peculiar forma de lucha, basada en grandes masas de arqueros (jamás vista antes en Occidente) que desmoralizaban al enemigo con una importante cantidad de disparos antes de lanzarse con la caballería para romper la línea. Esto no funcionó contra la coraza de los hoplitas griegos, pero los persas supieron adaptarse para seguir venciendo, hasta que llegó el fenómeno macedonio. Un ejército muy superior al persa, tanto en táctica como en armas. Ello, sumado a la mente brillante de Alejandro, consiguió derrotar para siempre a uno de los mayores imperios de la antigüedad.

Fue el tributo a la historia que los persas tuvieron que pagar. Una evolución militar, una nueva etapa, el caso del arquero y del hoplita como tropa principal y el ascenso de un nuevo modelo que dominaría el mundo durante más de un siglo: la Falange.

## Para saber más

- *El Ejército Persa: 560-330 a.C.* Sekunda, N. Osprey. 1992

- *Historias.* Herodoto. Gredos 1989

- *Anábasis.* Jenofonte. Gredos 1992



Sátrapa y su séquito en vanguardia



## Los Persas en FOG

Cómo utilizar un ejército Persa en Fields of glory

Autor | Julian

En este artículo vamos a explicar cómo diseñar una lista de ejército a 800 puntos para un ejército **Persa aqueménida** y como utilizarla después en el campo de batalla.

El presupuesto de 800 puntos se reparte más o menos de la siguiente forma:

- **300 puntos para tropas de choque:** estas unidades son las que van a ganar la batalla cargando contra el enemigo o disparando. Suelen ser superiores y preferentemente acorazadas.
- **300 puntos para tropas de apoyo:** estas unidades deben apoyar las tropas de choque para que lleguen a su destino en buen orden, proteger sus flancos y defender el bagaje. En cuanto tengan la oportunidad tienen que impedir el avance de las tropas de choque enemigas, amenazar sus flancos, atacar las tropas de apoyo enemigas y amenazar el bagaje enemigo. En condiciones óptimas también pueden enfrentarse a tropas de choque enemigas.
- **200 puntos para generales.**
- **Lo restante se destina a unidades de relleno.**

### Tropas de choque:

- **Caballería:** CAV, drilled, elite, arco, espada, acorazada
- **Caballería:** CAV, undrilled, superior, arco, espada, acorazada
- **Inmortales:** MF, drilled, superior, arco, lanza ligera, acorazado/protegido
- **Hoplitas griegos:** HF, undrilled, average, lanza ofensiva, acorazado

### Tropas de apoyo:

- **Infantería Persa:** MF, undrilled, average, arco, lanza ligera, protegido
- **Caballería ligera:** LH, undrilled, average, arco, desprotegido con o sin espadas
- **Infantería ligera:** LF, undrilled, poor, arco o lanza ligera + jabalinas

### Early Achaemenid Persians

En las siguientes líneas se van a describir las unidades antes mencionadas y se va a comentar dos formas de jugar con un ejército Persa: con o sin hoplitas griegos.

Los Persas pueden funcionar de dos maneras:

### Con hoplitas

La versión con hoplitas es la más versátil en un torneo abierto ya que tiene dos unidades muy sólidas que se pueden enfrentar a cualquier enemigo y buenas tropas de apoyo. El único inconveniente de los hoplitas es que no muy maniobrables por lo cual tienen que desplegarse en el centro de la mesa. En consecuencia, están en el último grupo de despliegue con los Inmortales para encararlos con sus objetivos.

### Despliegue

- **Primer Grupo:** Hostigadores varios, LF en el centro y LH en los flancos.

- **Segundo Grupo:** Los LF griegos donde más sirven, la caballería elite en cada flanco del centro, la caballería superior en un flanco abierto.

- **Tercer Grupo:** hay tres opciones. La primera es juntar la caballería y las dos infanterías persas con la caballería superior ya desplegada. Es arriesgado, pues deja el otro flanco cubierto únicamente por ligeras y una caballería elite, pero crea un flanco poderoso y móvil. Las otras opciones son las dos caballerías en un flanco y las dos infanterías en el otro o uno de cada en cada flanco. la decisión dependerá del ejército contrincante, el terreno y la agresividad del jugador.

- **Cuarto Grupo:** Los hoplitas en el centro, frente a sus objetivosm fijados y los Inmortales en el flanco mas débil para protegerlo.

### Sin hoplitas

La versión sin hoplitas es más maniobrable pero la victoria depende únicamente del disparo y quizás no es tan recomendable para principiantes.

### Despliegue

- **Primer Grupo:** Hostigadores varios, LF en el centro y LH en los flancos.



# STRATEGY

Guerras de la antigüedad en 15mm

**- Segundo Grupo: Los LH donde más sirven, la caballería elite en cada flanco del centro.**

**- Tercer y cuarto grupo:** formando una línea de disparo, alternando caballería con infantería. La infantería persa es la unidad mas débil por lo cual hay que tener mucho cuidado al desplegarla, preferentemente frente a terreno donde estará protegida de tropas pesadas enemigas. Los Inmortales son acorazados por lo cual pueden enfrentarse a cualquiera.

## Notas

Con ambas listas la caballería elite requiere cuidado en su uso. Una sola baja y el grupo está perdido. Por lo tanto habrá que protegerlos del disparo enemigo con otras unidades para asegurar que no puede sufrir más de dos impactos. Esto grupos de elite son muy maniobrables y sirven principalmente para concentrar disparos contra unidades. Conjuntamente con la otra caballería o ligeras puede maniobrar para luego cargar a unidades enemigas por el flanco. Es arriesgado pero en la mayoría de los casos estas cargas suelen ser decisivas.

En ambas listas los cuatro generales son de tropa ya que no interesa tener un general inspirado para tener iniciativa alta. Es mas importante mover primero que elegir el terreno. Habrá que utilizarlos en primera línea si la infantería persa, Inmortales, hoplitas y caballerías entran en combate cuerpo a cuerpo.

Las tropas ligeras no deben entrar en combate cuerpo a cuerpo si no tienen una gran ventaja y tampoco hay que arriesgarlos excesivamente en situaciones de disparo. Sirven como pantalla en los dos primeros turnos mientras las tropas pesadas avanzan. Luego sirven para proteger los flancos extremos del ejército y amenazar los del contrincante. Los jabalineros son especialmente vulnerables. Realmente solo están incluidos en el ejército para incrementar el numero de grupos.

En la siguiente página aparecen dos ejemplos de listas de ejército siguiendo estas indicaciones.

## Early Achaemenid Persians (479BC)

TC x4	140
Libyan Javelinmen (LF)	12
Bactrian archers (LF)	24
Other light horse archers (LH)	32
Saka cavalry (LH)	40
Medizing Greek Javelinmen (LF)	8
Guard cavalry (Cv)	44
Guard cavalry (Cv)	44
Persian Cavalry (Cv)	72
Persian Cavalry (Cv)	2
Persian foot (MF)	24
Persian foot (MF)	24
Persian foot (MF)	24
Persian foot (MF)	24
Immortals (HF)	72
Medizing Greek Hopliters (HF)	72
Medizing Greek Hopliters (HF)	72

**Total: 800**  
**nº BG: 13**

## Early Achaemenid Persians (479BC)

TC x4	140
Libyan Javelinmen (LF)	12
Bactrian archers (LF)	24
Other light horse archers (LH)	32
Bactrian light cavalry (LH)	36
Saka cavalry (LH)	40
Persian Cavalry (Cv)	72
Persian Cavalry (Cv)	72
Guard cavalry (Cv)	44
Guard cavalry (Cv)	44
Persian foot (MF)	24
Persian foot (MF)	24
Persian foot (MF)	24
Persian foot (MF)	24
Immortals (HF)	96
Immortals (HF)	96

**Total: 804**  
**nº BG: 13**





## Inmortal Persa

*Cómo pintar un soldado Inmortal del ejército Persa*

Los **inmortales** era el cuerpo de elite persa, de infantería pesada: la guardia real. Este cuerpo estaba formado únicamente y de forma permanente por 10.000 hombres (cualquier baja era sustituida inmediatamente, con lo que parecía que el regimiento era inmortal). De ahí viene su nombre dado por Herodoto: los Diez mil o *Anathoi* ("inmortales"), aunque algunos autores creen que este nombre viene de una deformación del nombre que les daban los persas: *Anusiya* ("compañeros"). También eran conocidos como "Portamanzanas", por la forma del extremo de sus lanzas.

El armamento sería un escudo de mimbre o cuero, lanza corta, espada (*akinaka*) o hacha (parecido a un pico). Además de un arco, carcaj y daga. En el centro de la formación se situarían los lanceros, respaldados desde los flancos por los arqueros.

El uniforme de los inmortales (bien lejos del representando en la película "300") se trataba del "vestido real" (*soliti vestem exceipere regalem*), que era entregado como regalo del rey. Este vestido real estaba compuesto por una tiara o gorra de fieltro y túnica (de color amarillo membrillo o morado) con una banda central (blanco, azul, roja o amarilla, con distintos motivos), con puños en morado con rebordes internos blancos y sujeta por un cinturón de diversos colores (posiblemente azul).

Los pantalones serían amarillos o morados principalmente, aunque también habría de otros colores (rojos, azules, marrones, etc.), con diversos motivos (ej. rombos escarlata, blanco, azul, etc.). Los zapatos posiblemente serían azules, aunque también habría variedad de colores. Para complementar, algunos soldados llevaban capas de diversos colores, muchas veces combinados con pieles de animales (pieles de guepardos en el haz y pieles de castores en el envés).

Según esto, los colores fundamentales serían el morado y el amarillo. El morado era el tinte más caro de la antigüedad, llamado purpura-mar obtenido de las conchas de unos moluscos. El siguiente tinte más caro era el azafrán, del cual se necesitan 20.000 capullos para conseguir 1kg. Esto demuestra la calidad de estas tropas, que tenían el privilegio de llevar las mejores ropas que se podrían encontrar en aquel momento.

### Carta de colores

Para el amarillo he decidido utilizar un color "azafranado", esto es, ocre o anaranjado. Este color lo he encontrado en la nueva gama de Citadel: Citadel Foundation. Lo bueno de este amarillo es que cubre MUY bien, con lo que soluciona el principal defecto del amarillo!. En cuanto al morado me decante por la gama de Andrea, ya que con sus tonos pasteles podría dar más vida y calidad a este color. El resto serían colores de Vallejo.

Color	Sombra	Base	Luz
Rojos	Marrón Rojizo (985)	+ Rojo Mate (957)	Rojo Mate (957) puro
Amarillo	Tausept ochre (Citadel F)	+ Blanco mate (951)	++ Blanco mate (951)
Violeta	Violeta (Andrea, 23)	+ Blanco mate (951)	++ Blanco mate (951)
Azul	Azul Prusia (965)	+ Blanco mate (951)	++ Blanco mate (951)
Marrón	Uniforme inglés (921)	+ Blanco mate (951)	++ Blanco mate (951)



## Preparación de la figura:

Como cada vez que se empieza un nuevo proyecto, empezaremos por preparar la figura. Para ello con ayuda de un cúter y una lima iremos quitando rebabas y ante todo la línea de molde. En este caso, muchas de las miniaturas deben llevar lanza, por lo que habrá que practicar un agujero con ayuda de un taladro manual o berbiquí, con la broca adecuada.

Una vez limpia de impureza le daremos una imprimación. Para esta figura he escogido el color negro por dos razones fundamentalmente: en primer lugar, al ser una escala tan pequeña ayuda al perfilado final, ahorrando mucho trabajo. Y en segundo lugar, con el negro consigo que los colores finales estén más apagados, ya que el esquema de estas miniaturas es muy colorido, así le resto un poco de vitalidad que los haría parecer un "circo" (opinión personal).

## Uniforme:

Empezaremos dando los colores base a cada parte del uniforme:

**-Túnica y gorro:** utilizaremos un amarillo. Como bien es sabido, el amarillo es un color bastante complicado por la razón de que tiene muy poca fuerza a la hora de cubrir una superficie, con lo que requiere múltiples capas (y aun mas usando color negro de base). La solución ante este problema es utilizar una base de color blanco (en nuestro caso no sirve) o bien utilizar una pintura muy pigmentada, que cubre bastante bien. Estas pinturas las podemos encontrar en Andrea color y en la nueva gama de Citadel Foundation. Yo me decante por la segunda, al tener un color amarillo / ocre que además de cubrir muy bien le da un toque azafranado: Tausept Ochre.

Para aplicarlo se mezcla con agua (2 de pintura x 1 de agua). Quizás sea necesario dar una segunda capa.

En cuanto a las luces, Xyston trabaja con unas miniaturas con mucho relieve, con lo que son bastante sencillas de dar. Para las luces mezclaremos con blanco. Con cada nueva luz, aplicaremos más blanco. En mi caso he llegado hasta darle cuatro subidas de luz. La primera luz será muy general, buscando marcar la sombra. Las siguientes luces ya serán más definidas e irán buscando la luz, la zona de mayor relieve. Hasta llegar a la última luz, que será justo en los extremos de los relieves.

Para los brazos (o piernas si se da el caso) muchas veces es complicado ver el relieve. Un truquillo es dar las luces de manera transversal por la superficie, es decir, hacer trazos transversales por el brazo (a modo de aros). Estos trazos tienen que dar la vuelta completa al brazo, y si es posible unirlos con otros trazos, mejor (para que no parezca que la ropa está formada precisamente por aros :P). Las luces irán sobre la parte superior de estos aros, en gradiente, hasta llegar a la última luz que será una delgada línea en el extremo superior.

**-Pantalones y botas:** en ambas piezas el color a utilizar puede variar entre: azul, rojo, morado o marrón.

Para el azul usaremos Azul Prusia (Vallejo, 965) como color base, e iluminaremos mezclando blanco. Para el rojo utilizaremos Marrón rojizo (985) como color base, e iluminaremos con Rojo Mate (Vallejo, 957). Para el morado utilizaremos Violeta (Andrea, 23) como color base, e iluminaremos añadiendo blanco. El marrón es bastante variable, según el color que escojamos: color base oscuro e iluminación mezclando con blanco o con otro marrón más claro.





# STRATEGION

Guerras de la antigüedad en 15mm



Las luces de los pantalones serán aprovechando los relieves y de forma similar a la explicada para los brazos (en “aros”). En la rodilla debería haber una luz continua (olvidando los “aros”), que vaya desde la rodilla hasta el extremo superior. Para las botas, tras aplicar el color base aplicaremos un par de subidas, especialmente en la punta, laterales y parte posterior.

Para terminar todo el uniforme (tanto túnica como pantalones y botas) damos un perfilado de negro (1 de pintura x 2 de agua). Con ayuda de un pincel fino aplicaremos este perfilado para separar las distintas zonas. Por ejemplo: la parte superior de las botas, para separarlas de los pantalones; el cinturón, para remarcarlo sobre el color base de la túnica; las armas, con la misma finalidad; etc. En el caso del gorro y túnica no será necesario ya que, por un lado el color amarillo base sirve de perfilado, y por otro lado si luego se aplica morado, este servirá de perfilado.

## Detalles del uniforme:

**Túnica:** hay varios esquemas a seguir, yo daré algunas ideas. Con Violeta podemos trazar: un triángulo invertido en el cuello / pecho de la figura (tanto en la parte delantera, como en la trasera), una banda ancha por medio de la túnica (también por ambas partes), una banda que recorra toda la parte inferior de la túnica, las muñequeras, etc. También se pueden utilizar el rojo y azul.

Además, con blanco se pueden dar más detalles: trazar una delgada línea sobre la banda morada de la parte inferior de la túnica o/y sobre las muñequeras, líneas longitudinales por la banda del centro de la túnica, trazar una cuadrícula, etc. Todas estos patterns los podemos combinar como queramos, para dar más variedad a las figuras.

**Pantalones:** se puede realizar un ajedrezado en blanco y morado (muy complicado, claro está, aunque realmente son rombos y no cuadrados), líneas longitudinales blancas sobre el color base, etc.

Para el ajedrezado: habrá dos colores base: Azul americano (Vallejo, 903) y Violeta (Andrea, 23). Como primera capa base se usará Azul americano. Después, con Violeta se pintan rayas horizontales y verticales (todas del mismo grosor, dejando entre medias líneas de Azul americano también del mismo grosor).

Con esto, más o menos está hecho el trama. Ahora, siguiendo con Azul americano se pintarán los cuadros que faltan, para que estén contrapeados. Después, se usa de nuevo Violeta para repasar los cuadros, y completar el contrapeado. Para terminar se dará una luz a cada cuadrado (blanco para el Azul americano y blanco + violeta para el Violeta). Lo más difícil es determinar los cuadros en las zonas curvas y demás. En superficies planas es muy sencillo.

Tanto en el caso de la túnica, como en los pantalones, estos detalles NO se perfilan con negro (pertenecen a la misma prenda!).

**Correaes, cinturón, etc.:** para estas piezas usaremos dos colores: rojo y azul (los mismos colores que se usan en los pantalones y botas). Tras aplicar el color base por toda la superficie de la prenda, se aplicará la luz en las zonas más prominentes.

Al finalizar, por si nos hemos pasado al pintar estas partes se perfila con negro, para identificar claramente los correaes sobre la ropa.



### Armas

Podemos encontrar tres tipos de armas: lanza, un hacha parecido a un pico y akinaka (espada). Las dos primeras tendrían parte de metal y parte de madera, pero la segunda sería de hierro y bronce.

**Madera:** utilizaremos Marrón mate (Vallejo, 984) e iluminaremos mezclando con Marrón claro (Vallejo, 929). Las luces serán uniformes, cubriendo toda la superficie. La zona de sombra la dejaremos en la zona cercana a la mano / correa.

**Metal:** para esta parte usaremos Metalizado Bolter (Citadel) en el caso de hierro, y Oro bruñido (Citadel) en el caso de bronce. Para diferenciar claramente entre madera y metal perfilaremos con negro.

**Vaina:** a decir verdad, en las fuentes que he mirado hay muy poca información. Serían de madera con refuerzos de bronce, pero no dice nada respecto al color. Al final, me decidí por pintarlas de negro con detalles en dorado.

Como color base usaremos Negro mate (Vallejo, 950) e iluminadas con Gris negro (Vallejo, 862). Para la parte metálica utilizaremos Oro Bruñido (Citadel) e iluminaremos mezclando con Plateado Mithril (Citadel).

Carne:

Para el color de la carne elegí uno que se asemejara a la tez cenicienta / parda de los árabes. Me decante por el Tallarn Flesh (Citadel Foundation). Otra opción es utilizar Carne mate (Vallejo, 955) y meterle Tierra (Vallejo, 873) o Arena clara (Vallejo, 837).

Como color base usaremos Marrón mate (Vallejo, 984) que daremos por TODA la cara y manos (incluyendo ojos, zonas interdigitales, etc...todo). Como segunda capa base, o como color definitivo de piel, usaremos el Tallarn Flesh. A la hora de aplicarlo aprovecharemos el marrón mate base para dejar las sombras.

Un truco para esta escala es hacer contrastes grandes, con lo que conseguimos que resalten los detalles. Con ello, para las manos dejaremos en sombra las zonas interdigitales (y si se quiere, también una línea transversal que separe los dedos del haz de la mano). En el caso de la cara, daremos color carne en: frente, nariz, pómulos, , labio superior y barbilla. Cada zona estará separada de otra por la sombra en marrón mate.

Para las luces mezclaremos el Tallarn flesh con blanco, e iremos aplicando las luces en las zonas con más relieve. Con un par de subidas bastará.

Para la barba se puede utilizar como color base negro o un marrón oscuro. Para las luces se añade blanco o un marrón mas claro.

### Escudo

Este ejército presenta una variedad de escudos bastante amplia, debido a la diversidad de tonos y a la infinidad de diseños. En mi caso me he decantado por un diseño sencillo: una estrella sobre fondo liso.

Como color de fondo he utilizado Azul de Prusia (965, Vallejo) y como color base del diseño Marrón mate (984, Vallejo). Para dar el color base se utiliza la pintura un poco diluida para facilitar su aplicación. En el caso del diseño, la pintura se da aun mas diluida (OJO; no encharcada), ya que es mas fácil aplicar así los pequeños detalles. Con un pincel fino empiezo pintando el círculo central que me servirá de referencia para las líneas. Para las líneas empiezo pintando los trazos de un símbolo +, para después pintar otros 4 trazos entre medias de estos, para acabar haciendo un asterisco alrededor del círculo central.

Después vendría la fase de iluminación, donde se trata de ganar contraste para resaltar la figura (y la pequeña escala). Para el rojo utilizo Rojo mate (957, Vallejo) y aplico por encima del color marrón un par de pinceladas con la pintura un poco diluida (si se diluye mucho el rojo queda demasiado traslucido). Para el azul aplique al menos dos luces añadiendo blanco: la primera luz sería bastante amplia, rellenando los huecos dejados por el rojo y respetando una línea exterior del azul base (que sirva de perfilado). Después, con una segunda luz se pinta una estrecha línea que resalte los huecos entre el rojo. Además, se ilumina la parte externa del escudo.





# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

## La Guerra de Independencia

*Historia de la Guerra de Independencia de España*

Autor | Gral. Invierno

Napoleón se equivocó. Ya lo dijo su hermano, el malogrado Rey Jose I, al referirse al deseo del Emperador de ocupar España: Te equivocas hermano, España será la tumba de tu ejército.

200 años después aún nos podemos preguntar el por qué de la invasión francesa. A comienzos de 1808 Napoleón tenía en la dinastía Borbónica reinante en España, a unos aliados, incompetentes pero aliados. Si bien ni Carlos IV ni Fernando VII eran personas destacadas por su fidelidad o por poseer unos principios como gobernantes, se podía esperar de ellos que estuvieran del lado francés mientras Napoleón fuera victorioso en lo militar, como lo estaba siendo. Sin embargo el ansia de Bonaparte le empujó a querer reemplazar a unos gobernantes corruptos e instalar en el gobierno a su propio hermano. Y efectivamente los gobernantes españoles dieron lo que de ellos se esperaba: la redición y pleitesía a los designios franceses.

Pero el gran error de cálculo de Napoleón fue menospreciar al pueblo español. La nación en armas, como se dice ahora, era algo nuevo en el contexto napoleónico;

y así fue, aunque Napoleón sólo tardó un día en recoger la corona española de manos del Rey Carlos IV, pero no pudo en 6 años doblegar al pueblo español.

Y detrás del drama nacional de una guerra cruel y total (en la cual se vio arrastrada Portugal) aparece la política inglesa. Con tropas, subsidios y diplomacia Gran Bretaña se convirtió en la gran vencedora de la Guerra de la Independencia (Peninsular como dicen ellos).

Y como de tragedias va la cosa. cómo no mencionar al bueno de José I, posiblemente el más capacitado de los reyes españoles del S. XIX. Un ilustrado que pensó en el bien de los españoles y que ha quedado para la memoria como el Rey Botella.

Es difícil hacer un resumen de casi 6 años de guerra en unas pocas líneas. Al final fue lo de siempre elevado al cubo: la muerte y destrucción que siempre trae la guerra aplicado en un concepto total; no solo hay que vencer a un ejército regular, también hay que conquistar a un pueblo que nunca se dejará.



## Bajas de las Guerras Napoleónicas

*Autor: D. David Odalric de Caixal i Mata (ASASVE)*

Las Guerras Napoleónicas (1799-1815), provocaron las siguientes bajas directas e indirectas:

**NOTA:** El listado incluye los muertos en combate o por otros motivos como enfermedad, heridas, inanición, frío, ahogamiento, fuego amigo, atrocidades, etc.

### Francia

- 500.000 muertos en combate
- 600.000 muertos por otros motivos
- + de 1.000.000 muertos o desaparecidos en total

### Países enemigos del Imperio Francés

- 700.000 españoles muertos o desaparecidos
- 600.000 rusos muertos o desaparecidos
- 400.000 alemanes muertos o desaparecidos
- 200.000 austriacos muertos o desaparecidos
- 200.000 británicos muertos o desaparecidos

### Total de muertos y desaparecidos

- 3.200.000 militares en Europa
- 1.000.000 de civiles en Europa y en las colonias francesas de ultramar



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

## Cronología

*Cronología de la Guerra de Independencia de España*

### 1808

**9 Feb:** las tropas francesas entran por la Junquera.  
**2 Mar:** levantamiento popular en Madrid.  
**5-6 May:** abdicaciones de Bayona.  
**23 May:** Asturias declara la guerra a Francia.  
**8 Jun:** acción de Alcolea, los franceses se aproximan a Córdoba.  
**15 y 18 Jun:** los franceses sitian Zaragoza y Gerona.  
**26 Jun:** los franceses son rechazados en Valencia.  
**14 Jul:** victoria francesa en Medina de Rioseco sobre las fuerzas de Cuesta y Blake.  
**19 Jul:** victoria española en Bailén; primera capitulación de un ejército francés en campo abierto. Los franceses se retiran de Andalucía.  
**24 Jul:** comienza el segundo sitio de Gerona.  
**21 Ago:** batalla de Vimeiro, victoria inglesa en Portugal.  
**10 Nov:** vuelven los franceses, con Napoleón a la cabeza. Victoria imperial en Gamonal.  
**30 Nov:** los franceses fuerzan el paso de Somosierra y entran en Madrid.  
**23 Nov:** Castaños es severamente derrotado en Tudela.  
**20 Dic:** comienza el segundo sitio de Zaragoza.

### 1809

**13 Ene:** victoria francesa en Ucles.  
**16 Ene:** los ingleses de Moore consiguen embarcar en la Coruña, tras vencer a la vanguardia enemiga. Moore cae muerto en la batalla.  
**20 Feb:** Zaragoza cae tras una heroica defensa.  
**28 Mar:** Cuesta vuelve a ser derrotado en Medellín.  
**23 May:** victoria española en Alcañiz.  
**18 Jun:** Suchet vence a los españoles de Blake en Belchite, recuperando todo lo perdido en Alcañiz.  
**28 Jul:** victoria aliada en Talavera; sin embargo no será decisiva por las indecisiones de Cuesta y Wellington.  
**18 Ago:** batalla de Tamames, del Parque vence a los franceses.  
**19 Nov:** batalla de Ocaña, la mayor derrota española de la guerra.  
**11 Dic:** Gerona capitula.

### 1810

**19 Ene:** los franceses entran en Andalucía.  
**1 Feb:** entrada francesa en Sevilla.  
**5 Feb:** comienza el sitio de Cádiz, que durará dos años.  
**9 Jul:** los franceses toman Ciudad Rodrigo.  
**14 Sep:** acción de la Bisbal, victoria española.  
**27 Sep:** batalla de Bussaco, victoria inglesa.  
**11 Oct:** Massena ante las líneas de Torres Vedras, Lisboa

### 1811

**4 Mar:** los franceses empiezan la retirada de Portugal.  
**5 Mar:** victoria aliada en Barrosa.  
**11 Abr:** tras múltiples combates los franceses han abandonado completamente Portugal.  
**3-5 May:** batalla de Fuentes de Oñoro, victoria aliada.  
**16 May:** victoria aliada en la batalla de Albuera.  
**25 Sep:** batalla de Sagunto, derrota española del Ejército Expedicionario de Blake.  
**20 Dic:** Copons rechaza a los franceses en Tarifa.  
**25 Dic:** comienza el cerco de Valencia.

### 1812

**8 Ene:** Blake capitula en Valencia, se pierde el mejor ejército español.  
**7 Abr:** Wellington toma Badajoz.  
**19 Jul:** los angloespañoles toman Castro Urdiales.  
**22 Jul:** Batalla de los Arapiles, gran victoria inglesa sobre los franceses de Marmont.  
**12 Ago:** los aliados entran en Madrid.  
**16 Ago:** el Empecinado entra en Guadalajara.  
**21 Oct:** Wellington abandona el sitio de Burgos y comienza a retirarse a Portugal.  
**2 Nov:** los franceses vuelven a entrar en Madrid.

### 1813

**13 Abr:** victoria aliada en Castalla.  
**12 Jun:** fracaso de Murray en Tarragona.  
**23 Jun:** batalla de Vitoria, el mayor enfrentamiento de la guerra en España. Los franceses empiezan la evacuación de España.  
**28 Jun:** los ingleses sitian San Sebastián.  
**31 Ago:** los españoles de Freire rechazan el contraataque francés en San Marcial.  
**23 Nov:** batalla de Nivelles, victoria aliada.  
**10 Dic:** batalla de Nive, victoria aliada en suelo francés.

### 1814

**27 Ene:** Comienza el sitio de Bayona (sur de Francia).  
**27 Feb:** Batalla de Orthez, victoria de Wellington.  
**6 Abr:** abdicación de Napoleón.  
**10 Abr:** batalla de Toulouse.  
**27 Abr:** acción de Gracia (Barcelona), último combate de la Guerra de la Independencia.



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

Autor | ASASVE

## Los ejércitos enfrentados

Fuerzas militares de los contendientes de la Guerra de Independencia

### El ejército francés

Napoleón adaptó constantemente nuevas formaciones y técnicas de adiestramiento a las realidades tácticas del campo de batalla. En una época en la que los soldados aún no disponían de grandes mejoras tecnológicas para resolver los problemas tácticos, modificó y cambió las formaciones para lograr una mayor coherencia, movilidad y potencia de fuego en la batalla. Napoleón creó a partir de 1803 los cuerpos de ejército, compuestos de un mínimo de 2 divisiones y un máximo de 4. Cada uno de estos cuerpos lo integraban entre 20.000 y 35.000 hombres. Cada división contaba con 30 piezas de artillería.

La Grande Armée disponía en 1807 de 300 piezas de artillería y en 1813 de 1.500. Un artillero podía hacer uno o dos disparos por minuto, aunque el cañón tenía poca precisión, Napoleón supo sacarle el jugo utilizando la artillería en masa. A la infantería pertenecían cuerpos especializados de zapadores, cazadores, granaderos, carabineros, legiones de frontera y legiones de costa. Su arma era el fusil, definido por Napoleón como la mejor máquina de guerra inventada por el hombre, cuyo tiro alcanzaba los 600 metros. El fusil era un arma de difícil y complejo manejo, un infante bien adiestrado podía realizar de dos a tres disparos por minuto. El fusil reglamentario del infante napoleónico era el Charleville, el cual disparaba una bala de 19 mm y era muy eficaz, aunque bastante impreciso, incluso a corta distancia. El fusil llevaba el nombre de la fábrica que lo construyó, Charleville, una fábrica de armas muy importante del siglo XVIII y XIX. La caballería de los ejércitos imperiales alcanzaba los 75.000 hombres, divididos en 78 regimientos. En 1803 Napoleón creará 12 regimientos

flor y nata de la caballería napoleónica “la élite de Francia”. En España combatieron 70 regimientos franceses, cada regimiento francés tenía cuatro batallones y uno en depósito o en reserva, incluyendo una compañía de granaderos y otra de “Voltigeurs” unidades de elite del ejército napoleónico.



En la península combatieron diversas unidades como: • Cazadores de montaña

- Guardia Nacional
- Gendarmes
- Guardia de París (policías reclutados en la *Ille de France*)
- Fusileros y Compañías Centrales (Cazadores a pie y Carabineros)
- Granaderos Imperiales
- Caballería de Línea (Coraceros y Lanceros)
- Caballería Ligera (Húsares y Cazadores a caballo)
- Contraguerrilla (unidades reclutadas en España)
- Artillería pesada de sitio y ligera de campaña

La *Infantería Regular* formaba el grueso del ejército estaba compuesto por la infantería estándar. Los regimientos de infantería eran conocidos como “demi-brigadas” y se componían de 3 ó 4 batallones.

Por otro lado estaba la *Infantería Ligera*. Las compañías de “Voltigeurs” comenzaron a añadirse a los regimientos del ejército regular francés en 1801. El cometido de los Voltigeurs era avanzar en el frente de ataque y tratar de romper las formaciones de defensa enemigas (tanto de artillería como de infantería) Posteriormente se formaron regimientos separados de infantería ligera.

Napoleón consciente de que la fidelidad del soldado hacia su unidad es tan importante como hacia su soberano, el Emperador daba una gran importancia al uniforme. Cada soldado de infantería llevaba uniforme blanco y casaca azul con bocamangas rojas. Para los desfiles, suntuoso y elegante. El bigote era obligatorio y el soldado debía llevar los cabellos sujetos con una cinta negra, en una cola de 15 cm de longitud.



Cuadro de mando francés



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

## El ejército español

Al comienzo de la guerra el ejército español estaba organizado a la manera de los ejércitos del Antiguo Régimen. Su infantería estaba dividida en línea y ligera; la primera formando casi 80 regimientos a 3 batallones (1 de instrucción). Se uniformaba de blanco, con vivos del color regimental. La infantería ligera, con regimientos a un único batallón, formaba únicamente 7 unidades. Se uniformaba de azul turquí (según el reglamento de 1805) con vivos regimentales. Ambas fuerzas utilizaban un bicorneo de color negro.

La caballería se divide en ligera (húsares, cazadores y dragones) y de línea, con regimientos más pequeños que los de sus rivales franceses. Siguen confiando en la carga, más que en el fuego para desarrollar sus misiones de combate. Por último la Guardia tiene unidades de infantería (Guardias Wallonas y Españolas) y unidades de caballería. En conjunto las mejores unidades del ejército español. Como restos del imperio europeo existen varios regimientos de infantería extranjera (italianos, suizos e irlandeses), en realidad nutridos sus cuadros de nacionales. La artillería española dispone de buenas piezas y artilleros, si bien su uso en pequeñas unidades limitará su eficacia durante toda la guerra. A estas fuerzas le apoya una milicia provincial, que formará numerosos regimientos una vez comenzada la guerra.

Al comenzar el levantamiento militar, y descontando casi 15.000 soldados bajo servicio francés en Dinamarca y Etruria, el ejército regular sufre una gran transformación. Numerosas unidades son desbandadas por el invasor o sufren desertiones en masa. Pronto una multitud de entusiastas pero bisoños voluntarios rellenan los regimientos o crean otros nuevos. En múltiples ocasiones, los mandos son sospechosos de conspiración con el enemigo y sustituidos por otros más leales (y más incompetentes). Dirigidos por generales con poca experiencia y enfrentándose al mejor ejército europeo, éste nuevo ejército será destruido en batallas como la de Tudela, Ucles y Ocaña. Las pocas tropas que consiguen sobrevivir y ganar en experiencia formarán unidades muy capaces (como el 4º Ejército o la División de Ballesteros).

Con el transcurso de la guerra y en aquellas áreas a salvo del invasor, Galicia, partes de Andalucía, Levante, Asturias y Mallorca, el ejército regular español resurge de sus cenizas. A partir de 1813 las unidades de guerrilleros forman nuevas divisiones en el ejército Regular (la de Durán, el Empecinado, Mina...), aumentando

considerablemente su número. Aunque mal considerado por sus aliados ingleses, y relegados en ocasiones a bloqueos de posiciones enemigas, este nuevo ejército se ganará el respeto de Wellington, de tal manera que para la campaña final del 1814, 10.000 españoles serán llamados al combate final.

Sin embargo una de las mayores (o la mayor) aportación española a la derrota francesa la constituye la guerrilla. Mil veces derrotados en campo abierto los españoles se echan al monte y son capaces de combatir a sus enemigos desde sus refugios, imposibilitando la actividad normal del ejército francés. Líderes como el Empecinado, Espoz y Mina, Manso, Chaleco, el Médico, el Charro forman partidas guerrilleras que disputan cada palmo de terreno al invasor, cobrándose un fuerte tributo en vidas enemigas (bastantes más que las provocados por los ejércitos anglo-hispano-portugueses). Porque la verdadera causa de la victoria sobre Napoleón, fue la cohesión entre el ejército, las guerrillas, y los cuerpos francos de somatenes y migueletes. La guerra de España fue ganada no tan sólo por el apoyo conjunto de todas las fuerzas aliadas, sino por el pueblo español, porque no hay que olvidar que el peso de la guerra los llevaron consigo los españoles. Ya que los franceses no sólo se enfrentaron a un ejército, sino a toda una nación. Tendríamos que comparar las pérdidas reconocidas por el general Bigarre frente a los guerrilleros (50 al día) con las 50.000 bajas sufridas en combate frente a las tropas de Wellesley.



Caballería de Línea Española

Figuras de Napoleón Miniaturas



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

## El ejército inglés

En España combatieron 74 regimientos ingleses (en realidad formados por un único batallón), de los cuales 21 eran de caballería y el resto de infantería de línea o ligera; en total más de 150.000 hombres a lo largo de toda la guerra. Cada batallón de infantería de línea, se componía teóricamente de 10 compañías de 100 hombres cada una, de ellas, una era de granaderos y otra de infantería de línea. Durante la campaña en la Península estuvieron presentes 51 regimientos de infantería de línea y tres de la guardia real. Entre ellos habría que destacar a la elite, dos de las mejores unidades del ejército británico; el 95º Regimiento de Rifles "Royal Hamilton" y el 50º Batallón del 60º Regimiento de la Guardia Real, 79º Regimiento Cameron Highlanders, 91º Regimiento de los Argyllshire Highlanders y el 92º Regimiento de los Gordon Highlanders, estos soldados pertenecían a los duros y valerosos soldados de las tierras altas de Escocia. De las tropas extranjeras al servicio de la infantería que combatieron en la Península hay que destacar a la:

- **King's German Legion** (La Legión Alemana del Rey) que contaba con 5 regimientos de caballería y 6 regimientos de infantería ligera y de línea. En total unos 22.000 soldados procedentes del Reino de Hannover.
- **Oëls Jägers de Brünswinck**, que contaba con 5 regimientos de caballería y 6 regimientos de infantería ligera y de línea. En total unos 22.000 soldados procedentes del Reino de Hannover.
- Y los **Chasseurs Britaniques**; integrados por soldados franceses emigrados a Inglaterra.

La caballería británica no disponía ni de coraceros ni lanceros en España, pero sus regimientos de línea, eran auténtica caballería pesada. Los húsares eran regimientos muy recientes en el ejército británico, aunque se les denominaba Dragones Ligeros o Dragones Verdes, por su uniforme. Su arma principal era el sable pesado francés, y una carga de esta caballería era letal para la infantería. En 1808, de sus 35 regimientos, tres eran de la Guardia a caballo, siete de Dragones de la Guardia, seis de Dragones pesados, quince de Dragones ligeros y cuatro de Húsares, formado en regimientos de cinco escuadrones de entre 60 y 80 jinetes. Intervinieron en España 6 regimientos de Dragones, 3 de la Guardia, 4



regimientos de Húsares y 8 de Dragones Ligeros. El ejército británico utilizó en la Guerra de la Península como ellos la llamaban, once baterías de artillería a pie y varias de artillería a caballo. Cada batería tenía por lo general 6 piezas.

## El ejército portugués

El Ejército portugués fue deshecho sin dificultad por los franco españoles tras la invasión a principios de 1808. Sin embargo el general Beresford reorganiza a las fuerzas portuguesas, de tal manera que para la campaña de 1812, y hasta el fin de la guerra, los portugueses formarán un tercio de las fuerzas de Wellington.

Tras la llegada del general Beresford, éste tenía la misión, de reorganizar el nuevo ejército portugués. Este ejército estaba formado por 24 regimientos de línea con dos batallones de siete compañías. Cada batallón debía tener 770 hombres, sin contar oficiales y músicos, por lo que un regimiento tenía una fuerza teórica

de 1.550 soldados, aunque a lo largo de la campaña disminuyó a 1.300 soldados. Las tropas portuguesas fueron armadas y uniformadas al estilo británico y según fue avanzando la guerra, fueron adaptándose a la forma y táctica de combate del ejército inglés. La infantería ligera contaba con seis batallones de cazadores. Cada batallón tenía 7 compañías de 110 hombres de las que una era de tiradores. Estos soldados vestidos de marrón y armados con el fusil rayado Baker se iban a convertir en toda una leyenda durante la guerra. El fusil rayado Baker, fue diseñado en 1800 por el armero londinense Ezequiel Baker. Tenía un cañón de 75cm, con un estriado de cuatro de giro, y con la bayoneta sable calada, medía 1'75m. Pesaba 5 kilos, tenía un alcance total de 275 metros, pero al igual que todos los fusiles de aquella época, tardaba treinta segundos en cargarse y fallaba con la misma frecuencia que el mosquete de ánima lisa.

La milicia portuguesa tuvo una gran importancia en las operaciones de 1810 y 1812. Portugal estaba dividido en 48 distritos de reclutamiento que aportaban un regimiento de dos batallones cada uno, con doce compañías. Aunque cada regimiento debía tener 1.500 hombres, nunca se llegó a esa cifra. Además, también había una leva de origen medieval, llamada la *Ordenanza*.

**La caballería británica no disponía ni de coraceros ni lanceros en España, pero sus regimientos de línea eran auténtica caballería pesada.**



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

## Los regimientos de la Guardia

Autor | Ignacio

*Los regimientos de la Guardia en la Guerra de la Independencia*

Entre los aficionados a los juegos con figuras de la época napoleónica que coleccionan ejércitos franceses, raro es el jugador que no dispone de unidades pertenecientes a la **Guardia Imperial**. Algo parecido, pero en menor medida, ocurre con el resto de los ejércitos. En una mesa de juego casi siempre podremos ver a los *Grognards* de la Vieja Guardia, a los *ColdStream Guards* británicos, a los cosacos de la Guardia rusa... pero en España también hubo unidades de la Guardia, que por su comportamiento durante la *Guerra de Independencia*, merecen al menos que sus banderas vuelvan a ondear una vez más, desafiando ante el invasor francés, en defensa de su Rey, de su Religión y de España.

### Origen

Con la llegada al trono de Felipe V, se cambiaron profundamente las antiguas organizaciones militares, entre ellas las unidades de la Guardia. Las antiguas compañías tudescas y españolas se disolvieron y su personal fue incorporado a nuevas unidades. Por ejemplo, la antigua *Guardia Española* se integró en los *Alabarderos de la Guardia*, cuyo origen databa de la unidad creada por Fernando el Católico en 1504.

Para lo que se llamó entonces *Guardia Exterior* se crearon dos nuevos regimientos: *Reales Guardias de Infantería Española (RR.GG.EE.)* y *Reales Guardias de Infantería Walona (RR.GG.WW.)*, que son las unidades en las que se centra el siguiente artículo. Estas unidades, siguiendo el estilo francés, no sólo se dedicaron a la guarda del Rey, sino que combatieron brillantemente en la guerra de Sucesión Española y en las campañas de Italia a lo largo del siglo XVIII.

### Organización

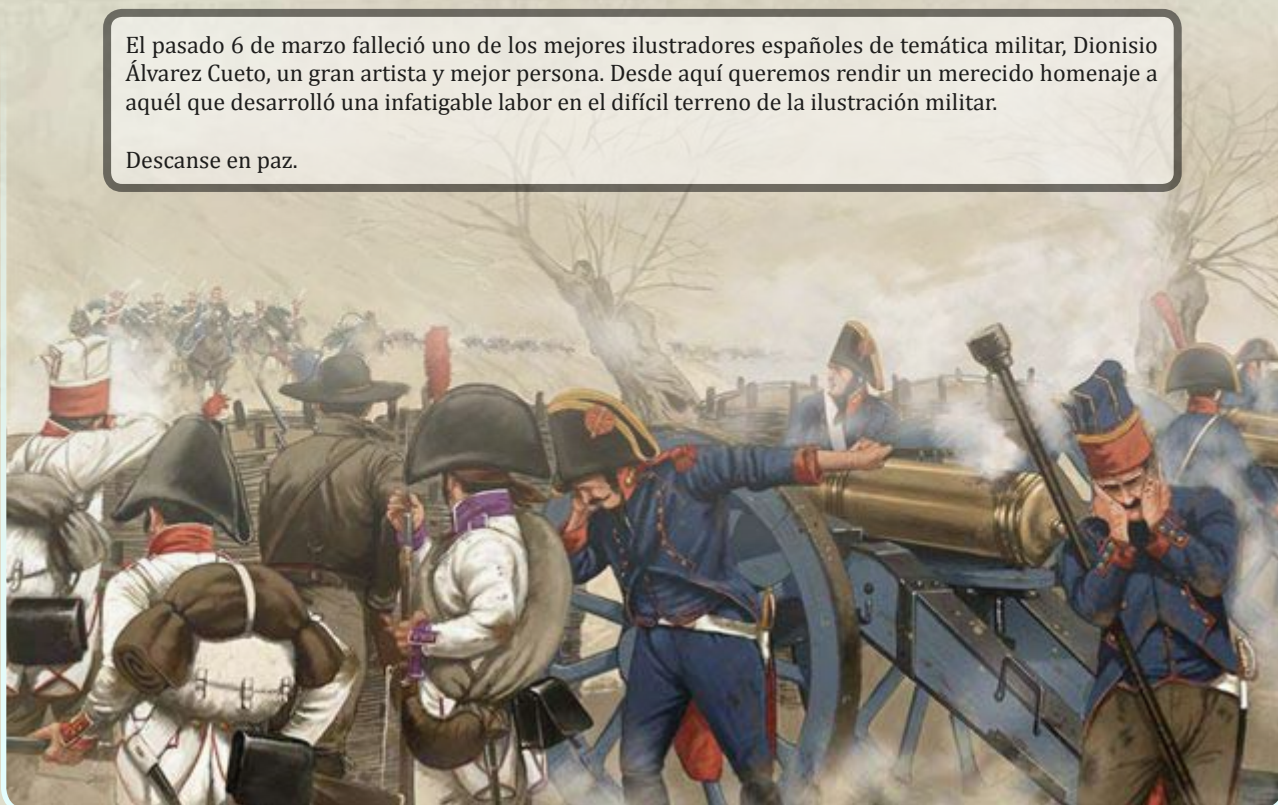
Antes del comienzo de la guerra de la Independencia la Guardia estaba organizada de la siguiente forma:

- **Guardia Interior:** los Reales Guardias Alabarderos y las Reales Guardias de Corps.
- **Guardia Exterior:** Brigada de Carabineros, Regimiento de las RR.GG.EE. y Regimiento de las RR.GG.WW.

A finales del Reinado de Carlos IV los Regimientos estaban formados por tres Batallones, con siete Compañías de fusileros, de cien plazas; y una de granaderos con 50.

El pasado 6 de marzo falleció uno de los mejores ilustradores españoles de temática militar, Dionisio Álvarez Cueto, un gran artista y mejor persona. Desde aquí queremos rendir un merecido homenaje a aquél que desarrolló una infatigable labor en el difícil terreno de la ilustración militar.

Descanse en paz.





# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

Los batallones se encontraban en las siguientes ciudades al estallar el conflicto:

- **RR.GG.EE. I y II Bon.** en Aranjuez, **III Bon** en Barcelona, el **IV** se creó en Badajoz con evadidos del I al ser tomada Madrid por el invasor francés.

- **RR.GG.WW. I Bon** en Aranjuez, **II Bon** en Barcelona, **III Bon** en Menjíbar, el **IV** como en el anterior Regimiento se creó en Badajoz.

En teoría, la *Guardia Walona* debería haber estado formada por walones (actual parte de Bélgica), pero la realidad es que tan solo parte de la oficialidad era propia de allí. La mayoría de la tropa eran españoles, con un gran número de extranjeros, italianos, centroeuropeos, etc.

## Participación de la Guardia en la guerra

Los dos regimientos de Guardias no llegaron a combatir como unidad, desde el principio de la guerra estuvieron divididos en los distintos Ejércitos que se formaron.

Una característica común a todos los batallones de Guardias era la de formar parte siempre de la mejor división del ejército al que estuvieran asignados. Entraban en combate los primeros y se retiraban los últimos, cubriendo al resto del ejército. Este carácter de fuerza de choque les haría sufrir cuantiosas pérdidas en todas las batallas (incluidas aquellas en las que el ejército Español salía victorioso). Varias veces los batallones fueron hechos prisioneros (en Zaragoza o en Sagunto), pero siempre sobrevivió un cuadro de mandos y soldados veteranos que empezaban a reconstruir la unidad.

A continuación se citarán brevemente algunas de las contiendas en las que participaron unidades de los Regimientos de la Guardia.



Guardia española

### Batalla de Bailén, 19 de Julio de 1808

**III Bon. RR.GG.WW.**

Este batallón destacó en la acción previa de Menjíbar, aguantando junto con otros batallones una carga de los *Coraceros* franceses. Ya en la propia batalla intervino con brillantez en varias ocasiones, logrando en una de ellas rechazar a los Cazadores franceses que intentaban acabar con un batallón del *Regimiento de las Órdenes Militares*.

### Batalla de Gamonal, 10 de Octubre de 1808

**IV Bon. RR.GG.EE., IV Bon RR.GG.WW.**

Ante un ejército compuesto casi mayoritariamente por nuevos reclutas, los veteranos franceses, en especial la caballería de *Lasalle*, se abalanzaron contra la formación española. Los *Cazadores* franceses por el flanco izquierdo y las columnas de ataque por el centro hicieron huir a casi todo el ejército español, tan solo los dos batallones de *Guardias*, *Granaderos Provinciales* y *Voluntarios de España*, aguantaron el asalto. Especialmente la *Guardia Walona*, de los que sólo sobrevivieron 70 hombres de los 300 que iniciaron la batalla, manteniendo los muertos su sitio en el cuadro que lograron formar para resistir a los cazadores de Lasalle. Su coronel, cubierto de heridas, se resistía a ser capturado hasta que cayó sin conocimiento y fue hecho prisionero. El oficial francés le devolvería su sable en reconocimiento a su comportamiento en la batalla.

### Combate de Sepúlveda, 28 de Noviembre de 1808

**III Bon RR.GG.WW**

Éste fue un pequeño encuentro que tuvo lugar antes de la famosa acción de Somosierra. Se incluye en este artículo, pues es un combate en el que participaron unidades de la Guardia Imperial, enfrentándose en este



Franceses asaltando una posición de artillería



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

caso a una fuerza enemiga que incluía un batallón de la Guardia Española.

En un escabroso terreno, cuatro mil españoles, entre ellos el *III de Walonas*, se enfrentaron a más de tres mil franceses, de los que unos dos mil quinientos pertenecían al *1º y 2º Regimiento de fusileros de la Guardia*.

Los imperiales trataban de avanzar, pero el fuego español, unido al terreno difícil, hacía imposible el avance. Tuvo que ser una carga de *Cazadores y Dragones* los que rompieron la línea, derrotando a los jinetes españoles. Ante la amenaza de ser flanqueados, los batallones españoles lograron retirarse en buen orden.

## Acción de Tarancón, Diciembre de 1.808

### I Bon RR.GG.EE.

En esta pequeña acción, el *1º y 2º Regimiento de Dragones* franceses, unos 800 hombres, cargaron contra 90 *Carabineros Reales españoles*, apoyados por una compañía de infantería.

Los *Carabineros*, perseguidos por los *Dragones* franceses, se replegaron sobre la línea española, en la que se encontraba el citado *Batallón de Guardias* junto con dos batallones de línea. El *Batallón de Guardias* aguantó el fuego hasta que la caballería española se colocó en su flanco, logrando con su descarga rechazar la primera embestida francesa. Los *Dragones* se reagruparon y volvieron a cargar, pero los españoles habían logrado formar el cuadro y de nuevo, rechazaron el asalto francés.

## Sitio de Zaragoza

### II Bon. RR.GG.WW. y III Bon. RR.GG.EE.

*Guardias Walonas* procedentes de los batallones que estaban destinados en Madrid y Barcelona, llegaron a la capital aragonesa al producirse el alzamiento contra el invasor francés. Con ellos se creó una compañía que participaría en el primer sitio de la ciudad. Esta compañía no disponía de bandera, por lo que sobre un trozo de tela blanca escribieron en rojo "*O vencer o morir por Fernando VII*".

Posteriormente llegaron a la ciudad elementos suficientes para formar un batallón, que sería el *II de RR.GG.WW*, siendo así continuador del que se encontraba en Barcelona. También llegó el *III de RR.GG.EE.*, participando activamente los dos batallones, tanto en la defensa de la ciudad, como en las arriesgadas salidas que protagonizaron los defensores.

Ambas unidades serían hechas prisioneras al rendirse la ciudad, aunque los batallones serían reconstituídos en otras partes de España.

## Batalla de Medellín, 28 de Marzo de 1.809

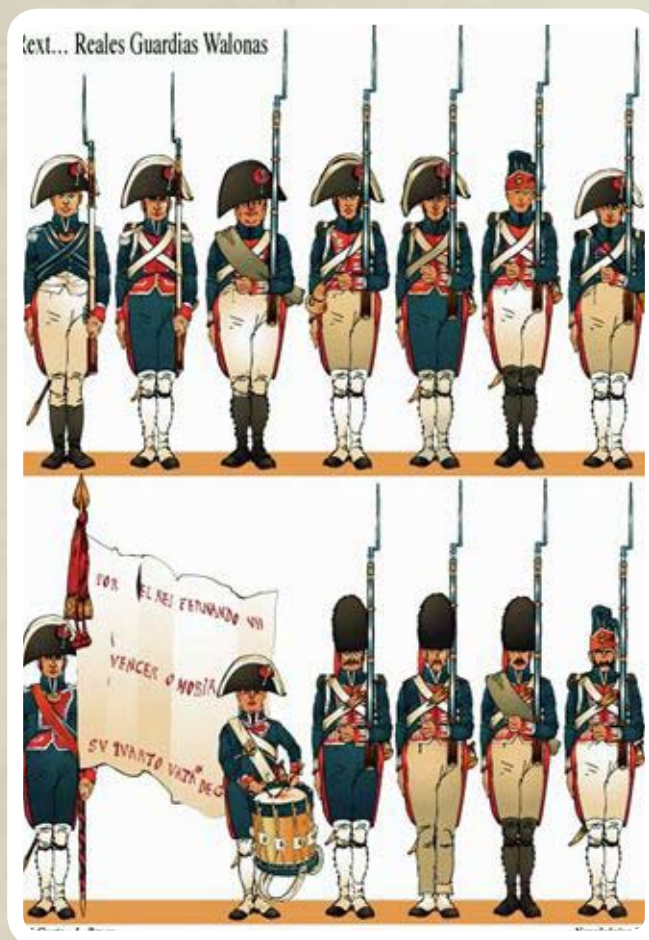
### IV Bon RR.GG.EE., II, III y IV Bon RR.GG.WW.

Días antes de la batalla, la División de la que formaban parte los batallones de *Guardias*, combatió en Mesas de Ibor, en un duro combate contra la *División Leval*.

En un terreno abrupto, combatieron durante horas los asaltos de los imperiales, retirándose al final en buen orden, habiendo sufrido y provocando muchas bajas durante el enfrentamiento.

Los *Guardias*, junto con el *Regimiento de Jaén*, merecieron los elogios del General Cuesta, normalmente poco dado a las felicitaciones.

Ya durante la batalla de Medellín, al producirse el hundimiento de la línea española, uno de los batallones de *Walonas* aguantó su posición y se negó a rendirse, siendo literalmente desintegrado por la metralla de la artillería francesa.



▲ Autor: Dionisio Álvarez Cueto



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX



Guardia española

## **Batalla de la Albuera, 15 de Mayo de 1.811 II y IV Bon. de RR.GG.EE., Bon de RR.GG.WW.**

La *División de Zayas*, entre los que estaban los batallones de *Guardias*, recibió el principal asalto francés, manteniendo la posición. Tan solo algún batallón retrocedió unos pasos, aunque los historiadores británicos aseguran que las posiciones se mantuvieron gracias a la llegada de los batallones ingleses. La realidad es que hubo que relevar a la División española, que tras resistir el masivo asalto inicial francés, tuvo que soportar una terrible descarga de los propios ingleses intentando rechazar a los lanceros polacos, para finalmente resistir sin municiones las cargas a la bayoneta de los imperiales, comportándose, en palabras de su General refiriéndose al *IV de Guardias Españolas*, como: "*Semejante a los 300 espartanos*".

## **Batalla de Sagunto, 25 de Octubre de 1.811 II y IV Bon. de RR.GG.EE., IV Bon. de RR.GG.WW.**

Dos Divisiones españolas, entre la que se encontraba la de *Zayas*, con la *Guardia*, se lanzaron al ataque en la batalla de Sagunto. El combate fue durísimo y los espa-

ñoles estuvieron a punto de lograr la victoria, sin embargo, una carga de los coraceros franceses decidió la batalla.

La *División de Zayas* corrió peligro de ser rodeada y comenzó a replegarse en buen orden. Pero el *Batallón de Walonas* quedó rodeado en el pueblo de Puzol, donde se sacrificó atrayendo a las fuerzas francesas, mientras el resto de la División se replegaba, teniendo que rendirse finalmente

## **Uniformidad**

Al comienzo de la guerra la uniformidad era la marcada según el reglamento de 1805: Casaca y calzón azul; solapa, vuelta y chupa de color rojo; sombrero negro, con escarapela roja y galón blanco; y polainas blancas.

La diferencia entre la uniformidad de los regimientos consistía simplemente en la agrupación de los botones de la casaca, irrelevante para la pintura de figuras a estas escalas.

Los oficiales de servicio llevaban la gola, último vestigio de las armaduras medievales y que hoy en día aún se utiliza en algunas unidades de nuestro ejército. (Por ejemplo la Academia General Militar de Zaragoza).

Según Clonard en su obra, al menos un batallón de *RR.GG.EE.*, que se encontraba en Cádiz, sirviendo de escolta al *Consejo de la Regencia*, recibió en 1.810 uniformes británicos. Los colores y las divisas eran los mismos, las diferencias radicaban en el famoso chacó inglés, modelo *Stovepipe*, con una placa de latón con las letras R.G.E. Otra diferencia característica era la casaca, igual a las usadas por el ejército británico, con la salvedad del color ya mencionado.

Al terminar la guerra, el uniforme que marcaba el Estado Militar de 1815 para las *Guardias* era: Casaca y calzón azul; vuelta y chupa roja; y alamares a ambos lados de color blanco. A esto se le añadiría el chacó de estilo francés. La diferencia entre Regimientos radicaba en las letras de la placa del chacó y en la escarapela, totalmente roja para *RR.GG.EE.* y con borde negro para *RR.GG.WW.* (Algunos historiadores indican que esta diferencia ya existía antes de la guerra).

Como curiosidad añadir que son de los pocos Regimientos que terminaron la guerra con el mismo color de uniforme que con el que empezaron.



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX



▲ Bandera sencilla RR.GG.WW.

## Banderas

Según la Ordenanza de 1762, en vigor en el momento de iniciarse la guerra, para todas las unidades: *"En cada Batallón ha de haver dos vanderas..."*. A continuación se cita el tamaño que deben tener las enseñas, en pies y pulgadas, que convertidas al sistema métrico actual, quedarían en:

- Altitud del asta (alto del tejido): 2,36 metros.
- Lado de la bandera (largo del tejido): 1,46 metros.

El asta sería de color rojo con una banda dorada recorriendo toda su longitud.

En 1802 se redujo el número de banderas, quedando tan solo una por batallón. A pesar de ello, los *Regimientos de Guardias* disponían de una bandera por Compañía, utilizando en campaña tan solo una por Batallón. La bandera de la primera compañía del I Batallón de cada Regimiento era a su vez la *"Coronela"* de su respectivo Regimiento.

Estas banderas estaban diseñadas para señalar la preeminencia que tenían estas unidades respecto al resto del Ejército. Así, la *"Coronela"* de las RR.GG.EE. tenía fondo morado, sembrada de lises y con un castillo en oro, coronado de corona real, manteniéndose el error sobre el color morado de Castilla, que ha llegado hasta nuestros días.

La *"Coronela"* de las RR.GG.WW. era blanca, con las armas originarias de Felipe V, entre dos leones coronados en amarillo, todo sobre aspa roja con coronas reales en los extremos de las citadas aspas y con gran lujo en la pedrería.

Las *"batallonas"* o *"sencillas"* eran igual que la Coronela pero con fondo azul las walonas y blanco las españolas,

con menos riqueza en sus bordados. Se consideraban equivalentes a las Coronelas de los Regimientos ordinarios de Infantería.

Los cuartos batallones tuvieron unas banderas de circunstancia, llegando a ser unas de las banderas más conocidas por los aficionados a este periodo histórico.

Sobre fondo blanco y escrito en rojo:

**POR EL REI FERNANDO VII  
VENCER O MORIR  
SU CUARTO VATAº. DE Rs. GUA. ESPAÑs.**

Mientras que la enseña del cuarto de walonas citaba:

**POR EL REI FERNANDO VII  
VENCER O MORIR  
SU Rs. GUAs. WALONAS.**

Según algunos historiadores, la *Guardia Walona* llegó a usar una bandera rojigualda, aunque esto no está confirmado completamente.

## Cómo pintar los Regimientos de Guardias

Lo primero que hay que destacar es que hay múltiples discrepancias sobre los tonos exactos usados en la época para los uniformes.

El azul que se puede utilizar como color base para la casaca y el calzón es el *Azul Prusia* (965 Model Color/Vallejo). Una primera subida con *Azul Napoleónico* (34 Andrea Color) y una segunda con *Azul Claro* (AC 20 Andrea Color). Posteriormente recomendando un lavado con betún de judea como se explica en números anteriores de la revista.



Guardia española



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

Autor | Gral. Invierno

## La batalla de Gamonal

Escenario de la Guerra de Independencia del 10 de Noviembre del 1808

### Introducción

El siguiente escenario describe de forma muy acertada lo ocurrido durante gran parte de la *Guerra de la Independencia*.

El escenario está pensado para el reglamento *Serrez les Rangs*, pero puede adaptarse con facilidad a cualquiera de los muchos que hay sobre las guerras napoleónicas. El tamaño de algunas unidades se ha modificado para facilitar la jugabilidad del escenario.

Es francamente improbable que el bando español pueda ganar la batalla. Con el despliegue libre se podrá utilizar el terreno para retrasar el esperado desenlace. La calidad de las fuerzas, en especial de la caballería, debe decantar la batalla con casi toda certeza hacia el bando francés, a menos que el jugador español esté francamente inspirado.

La unidad táctica del escenario es el batallón de Infantería, el regimiento de Caballería y la batería de Artillería.

La escala del juego es una figura 50/60 hombres y una figura de artillería representa dos cañones. Cada turno equivale a media hora.

La batalla comienza a las ocho de la mañana. El primer jugador en mover es el francés. El jugador español debe desplegar primero sus fuerzas en el tablero y a continuación el jugador imperial.

### La batalla de Gamonal

Tras la huida de José Napoleón de Madrid, después de la victoria española de Bailén, el propio Emperador de los franceses entra en España para restaurar el orden en un país que se alza en armas contra el francés.

La estrategia española, que intenta envolver por las alas a todo el ejército enemigo, es fácilmente deshecha por el Emperador; y en una serie de rápidas batallas el ejército español es puesto en retirada. Gamonal, un pequeño pueblo en las afueras de Burgos, es testigo de uno de estos encuentros.

El día 8 hubo varias escaramuzas entre las avanzadas de la caballería francesa y elementos españoles de la 1ª y 2ª División. El día 9 transcurrió con tranquilidad,

pero el 10, habiendo llegado ya el grueso del II Cuerpo francés y el Cuerpo de Caballería de Bessieres, los galos asaltaron la posición española.

El Conde de Belveder, que dirigía a las fuerzas españolas, título que ostentaba debido a las intrigas políticas de la época, había desplegado al ejército español en una sola línea. Las fuerzas españolas estaban situadas a la salida de un bosque, en un terreno sumamente propicio para los jinetes franceses.

La caballería francesa asaltó la línea española por su flanco izquierdo, mientras las columnas de infantería imperial, que atacaron por el centro y la derecha, hacían lo propio.

La artillería española hizo lo que pudo y los batallones de la milicia, apresuradamente formados y con reclutas que apenas sabían disparar el mosquete, se desbandaban ante la avalancha francesa. Tan sólo algunos batallones de línea y los de Guardias, mantuvieron el terreno, cubriendo la retirada de sus compatriotas mientras ellos se sacrificaban. También los débiles escuadrones españoles protegieron la desbandada a pesar de la diferencia evidente de calidad con sus homónimos imperiales.

Esta batalla partió en dos al ejército español y dejó abierto el camino hacia Madrid, devolviendo a muchos patriotas a la realidad, que la lucha en España no había hecho más que comenzar y que sería una guerra larga y cruel.

### Reglas del Escenario, el despliegue.

#### Jugador Francés

La *División Mouton* en el lugar marcado. Las Divisiones de *Bonnet* y *Lasalle* y el *Mariscal Bessieres* en el turno 1 (ocho de la mañana) entran en el mapa por el camino de Villafría. La *División Milhaud* entra por el mismo sitio en el turno 2 (ocho y media de la mañana). *Soult* entra por el mismo sitio en el turno 3 (nueve de la mañana).

#### Jugador Español

Las Divisiones españolas en el lugar marcado, los batallones uno al lado del otro. Las fuerzas dirigidas directamente por *Belveder*, entre las dos Divisiones, ligeramente retrasadas.



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

## Despliegue alternativo

Recomendado para poder prolongar la partida a efectos de jugabilidad. Las Fuerzas españolas pueden desplegar desde su posición en el despliegue histórico

hacia la parte superior del mapa. No pueden desplegar más cerca de las fuerzas francesas que desde la posición inicial.



### Orden de Batalla Francés

*II Cuerpo de Ejército, Mariscal Soult. (Soult apenas participó en la batalla, llegando cuando estaba terminando.)*

#### • División Mouton

- I Brig 15º de Lín, 3 bats, 12 figs cada uno, moral 6; 2º Lig, 3 bats, 12 figs cada uno, moral 6.
- II Brig, 36º de Lín, 3 bats; 12 figs cada uno, moral 6; 4º Lig, 3 bats, 12 figs cada uno, moral 6.
- Una batería, 6 cañones de 6 libras, moral 6.

#### • División Bonnet

- I Brig, 119º de Lín, 4 bats, 12 figs cada uno, moral 6.
- II Brig, 120º de Lín, 4 bats, 12 figs cada uno, moral 6.
- III Brig, 69º de Lín, 3 bats, 12 figs cada uno, moral 6.
- Una batería, 6 cañones de 6 libras, moral 6.

*Cuerpo de Reserva de Cab, Mariscal Bessieres (General Excepcional)*

#### • División Lasalle (General Excepcional)

- I Brig, 5º de Caz, 10 figs (élite); 10º de Caz, 10 figs, moral 7.
- II Brig, 9º de Drag, 10 figs (élite); Chevauxlegers, 10 figs, moral 7.

#### • División Milhaud

- I Brig, 8º de Drag, 10 figs (élite); 12º de Dragones, 10 figuras, moral 7.
- II Brig, 16º de Drag, 8 figs (élite); 21º de Drags, 8 figs, moral 7.

### Orden de Batalla Español

*Ejército de Extremadura, Mariscal del Campo, Conde de Belveder.*

#### • División Alós.

- IV Batallón RR.GG.EE. 12 figs, moral 6.
- Batallón de Granaderos Provinciales, 12 figs, moral 5.
- Rgto 2º de Mallorca, 2 bats, 12 figs cada uno, moral 5.
- Rgto Ligero 2º de Cataluña, 1 batallón 12 figs, moral 5.
- Rgto de Caballería Ligera Cazadores Voluntarios de España, 6 figs, moral 4.
- Una batería a caballo, 6 cañones de 4 libras, moral 6.

#### • División Henestrosa

- IV Batallón RR.GG.WW. 8 figs, moral 6.
- Batallón ligero de Caz de Zafra, 12 figs, moral 4.
- Rgto 2º de Badajoz, 2 bats, 12 figs cada uno, moral 3.
- Rgto de Valencia de Alcántara, 1 batallón, 12 figs, moral 3.
- Rgto de Cab, 1º de Húsares de Extremadura, 6 figs, moral 4.
- Rgto de Cab, 2º de Húsares de Extremadura, 6 figs, moral 4.
- Una batería a caballo, 6 cañones de 4 libras, moral 6.

#### • Bajo mando directo de Belveder.

- Batallón de Escolares de Benavente, 12 figs, moral 3.
- Batallón de la Milicia de Tuy, 12 figs, moral 3.
- Una batería, 6 cañones de 6 libras, moral 6.



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

Autor | Heresy



## Infantería de línea francesa

*Cómo pintar un soldado de un Batallón de Infantería de Línea Francés*

A continuación voy a tratar de explicar cómo pintar un **soldado francés de un Batallón de Infantería de Línea**. A pesar de la reglamentación de las ordenanzas del uniforme que comento a continuación, muchas veces éstas eran ignoradas por diversas causas.

En 1812, y hasta que acabe la guerra, el batallón de infantería estaba compuesto por 6 compañías (4 de Fusileros, 1 de Granaderos y 1 de Voltigeurs), diferenciándose por el color del pompón: rojo para Granaderos, amarillo para Voltigeurs y verde oscuro, azul cielo, naranja y violeta para cada una de las cuatro compañías de fusileros.

De cintura para arriba llevaban un chaleco y una chaqueta. El chaleco era de lino blanco en verano y de lana azul en invierno. El color de la chaqueta generalmente diferenciaba a los contendientes de cada ejército (ej. rojo para los británicos, blanco para los españoles, verde para los rusos, azul para los franceses, etc). En 1793 se introducen oficialmente en el ejército francés las chaquetas de color azul oscuro. En 1800-1801 se establecen los puños y cuello en rojo con hilo blanco.

La chaqueta del soldado de Infantería Ligera es más corta que la del soldado de Infantería de Línea. Así mismo, los cordones de las charreteras serían rojos para la

Infantería de Línea y blancos para la Infantería Ligera.

De cintura para abajo llevaban pantalones y polainas. Los pantalones podían ser de lino para el verano y de lana para el invierno. Los de lana eran de color amarillento, y eran tratados con tiza. Las polainas reglamentarias llegaban hasta por encima de la rodilla, sin embargo, muchos soldados las cortaban para dejarlas por debajo. El color de las polainas podía ser blanco o negro (primavera o invierno, desfile o marcha, etc). En 1812 se introducen polainas negras y cortas.

En cuanto al sombrero, en 1806 el shako reemplaza al bicornio. El nombre proviene de una pieza del uniforme de los húsares húngaros, llamada *csákó*. Estaba decorado con una pieza de latón al frente, cordones y coronado por un pompón o plumas. Los cordones tendrían un color, en función de la unidad: rojo para los Granaderos, amarillo para los Voltigeurs y blanco para los Fusileros.

A la espalda llevaban una mochila, el abrigo enrollado y una cartuchera. La mochila era de piel de vaca o cabra con el pelo hacia afuera, cerrada con ayuda de dos correaes. El abrigo era de color azul o marrón (en 1812 se regulariza con el color beige), sujeto por correas blancas.

Color	Sombra	Base	Luz
Rojo	Marrón Rojizo (985)	+ Rojo Mate (957)	Rojo Mate (957) puro
Azul	Azul Prusia (965) + Negro Mate	+ Azul Prusia (965)	++ Azul Prusia (965)
Blanco	Azul Americano (903)	Azul Americano (903) + Blanco mate (951)	Blanco mate (951)
Negro	Negro (950)	Negro	Gris Negro (862)
Marrón	Marrón rojizo (985)	Marrón rojizo (985) + Marrón Naranja (981)	+ Marrón Naranja (981)



# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

## Preparación de la figura

Tras eliminar todo defecto de la miniatura con la ayuda de un cúter y una lima, se imprima la figura. Yo he elegido el negro, a pesar de la cantidad de blanco de la figura, debido a que a esta escala es bastante más agradecido, pues ahorra trabajo de perfilado. La pega será que en las zonas blancas habrá que utilizar un tono intermedio, como el Azul Americano, para evitar tener que dar mil capas de blanco puro.

## Uniforme

Primero pintaremos los colores básicos del uniforme: el blanco y el azul. En ambos casos no vamos a utilizar estos colores propiamente dichos, si no que utilizaremos otros colores más oscuros que nos servirán a la vez como base y de sombra.

Dicho esto, para el blanco utilizaremos Azul Americano directamente; y para el azul, una mezcla de Azul Prusia + Negro Mate (1:1). Ambos colores, o mezclas, las aplicaremos por sus superficies correspondientes. En el caso del blanco, se pintará la pechera, pantalones, polainas (que llegan hasta las rodillas), cordones del shako y correaes. Mientras que en el caso del azul, se pintará únicamente la chaqueta (brazos y parte trasera ante todo). Hay que aprovechar la imprimación negra a la hora de pintar, ante todo, los correaes, ya que nos ahorrará trabajo posterior.

Después se empezarán a iluminar ambos colores. Yo empiezo por el azul, añadiendo a la mezcla inicial Azul Prusia. Aplico una primera luz muy general, que coja mucha superficie, sobre la cual empiezo a aplicar las luces de manera seria, llegando hasta el Azul Prusia puro. Después, con negro un poco diluido remarco las sombras (cuidado de no pasarse).

Para el blanco, comienzo con otro color intermedio, pues esto nos seguirá ahorrando aplicar muchas capas de blanco después. Este nuevo color intermedio será una mezcla de Azul Americano + Blanco Mate (1:1). Lo aplico generosamente por todas las partes correspondientes, sin prestar demasiada atención al color original aplicado, pues este solo lo usábamos para facilitar la aplicación final del blanco, y no como capa base. Aun así, también podemos utilizarlo como sombra, pero solo en las zonas más profundas, pues contrasta muchísimo con el blanco puro.

Finalmente, con Blanco Mate puro aplicamos el color final. No se buscan las luces, como en el resto de colores, si no que buscamos las sombras, pues ¡el blanco no se puede iluminar!. Esto es, aplicaremos la pintura dejando el color previo a modo de sombra. Si nos pasamos, siempre se puede repasar, pero habrá que hacerlo con un tono más oscuro para que se note (si pintamos con el mismo color de sombra, quedará más claro, pues ¡se está pintando sobre una capa muy clarita!).

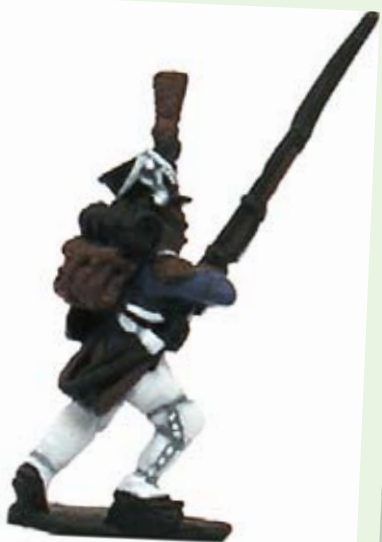
En el caso de los cordones del shako utilizaremos directamente el blanco puro sobre el Azul Americano (si nuestra miniatura es un Fusilero) o con Rojo Mate sobre Marrón Rojizo (si nuestra miniatura es un Granadero), teniendo en cuenta la explicación de rojo que viene a continuación. En esta zona nos interesa ganar mucho contraste. Con el blanco o rojo iremos aplicando pequeños puntitos a lo largo del cordón, para simular que esta "enrollado".





# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX



Una vez pintados estos dos colores básicos, pasaremos al tercer color del uniforme: el rojo. Al igual que hemos hecho con los dos colores anteriores, para el rojo partiremos de un color oscuro, como es el Marrón Rojizo. Las partes a pintar con este color serán: puños, cuello, charreteras, pompón (si queremos que la miniatura sea un Granadero), las vueltas de la chaqueta y cordones del shako (si se da el caso). Para iluminarlo, yo uso directamente Rojo Mate.

Para representar los cordoncitos de la charretera habrá que pintar líneas partiendo a lo largo de la misma. Esta opción es mejor que el pincel seco, pues el nivel de detalle a esta escala impide que se aplique correctamente, y quedará muy sucio. Por el contrario, para el pompón sí que utilizaremos el pincel seco, pues no importa tanto la suciedad en esta pieza. En el caso de los puños, al pintar de rojo respetaremos una línea transversal en el centro (donde irían los botones), puesta zona habrá que pintarla de blanco mate.

En el caso del oficial, las charreteras irán de amarillo. Para pintarlas yo utilizo como color base Marrón naranja (981, Vallejo), sobre el cual aplico Tausept Ochre (Citadel Foundation), que voy iluminando con blanco.

Realmente, en los puños y cuellos aparece una línea blanca, y en la pechera una línea roja. Sin embargo, en mi opinión, a esta escala no merece la pena molestarse en lograr esto, pues: va a costar muchísimo trabajo (y más aun más tratándose de rojo-blanco) y el aspecto final de la miniatura va a quedar algo sucio, pues una línea sin perfilar a esta escala da esa sensación.



## Pertrechos y otros detalles

Para ahorrar tiempo, a la vez que aplico el Marrón Rojizo en las zonas que luego irían de rojo, también pinto la madera del fusil y la mochila de piel. Estas dos piezas se iluminarán de la misma manera: añadiendo Marrón Naranja al color inicial. En el caso del fusil, se aplican unas tres subidas sin llegar al marrón naranja puro. En el caso de la mochila, se aplica directamente con el color de la última luz del fusil un pincel seco (¡con cuidado de no estropear lo que ya hemos pintado!).

El abrigo que lleva enrollado sobre la mochila lo he pintado de azul oscuro. He utilizado una mezcla de Azul Prusia + Gris Negro para iluminar directamente la pieza sobre el negro de base. De negro irá la cartuchera, shako y vainas del sable y bayoneta (van pegadas). Para iluminarlo mezclo Negro Mate + Gris Negro (1:1) y aplico una luz generosa, para después rematar con una luz más fina con Gris negro puro.

En el caso de la mochila y el abrigo, habrá que pintar de blanco los correajes que llevan. Primero habrá que perfilarlos con Negro mate, para que gane contraste, y después se aplica directamente blanco puro. En mi caso, para darle más contraste a estos correajes, pinto a modo de puntitos lo que sería correa + hebilla + correa. Es decir, algo similar a lo que hice con el cordón del shako.





# La Guerra de Independencia

1808, la España del siglo XIX

En el caso de las vainas, estas llevan también correaes blancos (que se podrían pintar desde el principio, pues no molestan después). De la guarda del sable también puede colgar un cordoncito, que se pintaría de rojo siguiendo lo ya comentado.

## Carne

A continuación tendríamos que darle vida a la miniatura, pintando la carne. Como color base, en realidad de sombra, partiremos de Marrón mate. Sobre este color de sombra aplicaremos la capa base real, que consiste en una mezcla de Marrón Naranja + Carne Mate (955, Vallejo) en una proporción 1:1. Este color lo aplicaremos de manera limitada, para conseguir los rasgos de expresión. En el caso de la cara, pintaremos de manera independiente (es decir, con una línea de sombra a modo de separación) la nariz, frente, boca y mofletes. En el caso de las manos, se pinta el "envés" y cada dedo.

Después de esta fase conviene repasar con Marrón mate, pues si esto se hace al final, posiblemente estropeemos el juego de luces. Finalmente aplicamos una luz añadiendo blanco a la mezcla anterior, y aplicándola en las zonas más protuberantes o expuestas. En el caso de que lleve bigote o barda, ésta se pintaría primero de negro, para perfilar, y después del color deseado.

## Metálicos

Finalmente se pintan los metálicos. Yo lo dejo para el final, puesto que después de usarlos tengo que cambiar el agua y limpiar bien los pinceles...si no quiero estropear cualquier pintura que aplique después (estos colores dejan restos metálicos).

Para el dorado utilizaremos Oro Bruñido (Citadel) sobre la guarda del sable y base del pompón (un circulito sobre el shako). En el caso del platingado, utilizaremos Gris Metalizado (863, Vallejo) sobre todas las partes metálicas del fusil. Al final, conviene repasar con negro para delimitar cada zona adecuadamente.



Batallón francés de Granaderos convergentes marchando







## Nº 8 de Times of War

Sí. Lo sé. Lo sabemos. Nos hemos retrasado un puñado de meses, poco más de un año. Lamentamos el retraso, pero por motivos personales hemos tardado más tiempo del previsto en organizar, gestionar, crear y maquetar la revista. Sólo esperamos que esta nueva edición os guste tanto como a nosotros.

Hemos implementado pequeños cambios que creemos que otorgan a la revista algo más de profesionalidad: tipografías serifas, text-in-texts, nuevas cabeceras y mejor presentación de los mapas de escenarios. Aunque son modificaciones sencillas, esperamos que sean de vuestro agrado y que os faciliten la lectura y comprensión de toda la información que publicamos.

Desde el equipo agradeceremos a todos vuestro apoyo por este proyecto, que esperamos que continúe durante muchos años más, aunque eso sí, por cuestiones laborales y personales nos es totalmente imposible comprometernos con periodicidad fija. Que la disfrutéis.

Nagash

## Nuestros concursos

Tenemos tres nuevos concursos para la comunidad (patrocinados por Wargames-Spain, Quimera, Battlefront y Heresybrush), donde habrá que demostrar la habilidad que tenemos con los pinceles, y ¡con grandes premios para los ganadores!. Las modalidades:

- **Paso a Paso:** se trata de ir mostrando al público los avances del proyeco de pintura de un pelotón de Flames of War.
- **Obras terminadas:** consistirá en la presentación de un pelotón de Flames of War completamente pintado.
- **Rey de la colina:** los participantes, o combatientes, se enfrantarán con la pintura de sus miniaturas y no con los dados a lo largo de varias rondas eliminatorias.

### Colabora con Times of War

Si te apetece colaborar con la revista redactando artículos de historia, modelismo, reglas, wargames, etc., contacta con [nagash@wargames-spain.com](mailto:nagash@wargames-spain.com)

## Próximos eventos

### II Torneo Shogun Salamanca (21-22 Septiembre)

Debido al éxito del primer evento de FOW celebrado en Diciembre del año pasado, Salamanca vuelve a la carga con su segunda edición. Durante los días 21 y 22 ó 28 y 29 (aún por determinar) tendrá lugar el torneo de FOW con listas de 1750 puntos de Late War, con cualquiera de los briefing oficiales o publicados en la web de Battlefront.

### II Torneo FOW San Vicente (26-27 Septiembre 2009)

De la mano de los clubes War&Rol y El Protocolo, el próximo 26-27 de Septiembre tendrá lugar la segunda edición del Torneo de FOW en San Vicente, a 5km de Alicante. El periodo de lucha será Late War con listas de 1500 puntos.

### XI Torneo Simulacion Sevilla (10-12 Octubre 2009)

Durante los días 10,11 y 12 de Octubre tendrá lugar en el municipio de Camas (a 3km de Madrid) el onceavo torneo de simulación de batallas históricas de Sevilla. Podremos encontrar torneos de FOW y FOG. Los jugadores de FOW podrán elegir entre dos temáticas: Middle o Late, con listas de 1500 puntos de cualquiera de los briefing oficiales o publicados en la web de Battlefront.

### VIII Jornadas Alcoy (23-24 Enero 2010)

De nuevo este nuevo evento contemplará varios mini-torneos de Flames of War, pudiendo elegir entre diferentes temáticas: Late o Middle, encontrándonos varios escenarios como Gazala, Sicilia y Frente Ruso. Acompañando a los torneos de FOW también podremos encontrar torneos de Field of Glory e Impetus.



Patrocinan



### 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

#### - La última fortaleza

Plaza General Mancha 7º bajo  
03005 Alicante  
Tel: 966 083 867  
<http://www.laultimafortaleza.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

#### - Plan B Miniaturas

C/ Biada nº2 (esquina torrent de l'olla)  
Tel: 93.368.12.82  
Horario: 10:30 a 14:00 & de 17:00 a 20:30.  
<http://www.planb-miniaturas.com>

#### -El Viejo Mundo

C/Mare de Deu de Montserrat Nº52, 08401, Granollers  
Tel: 93.870.31.63  
Email: [tienda@elviejomundo.com](mailto:tienda@elviejomundo.com)  
<http://www.elviejomundo.com>  
<http://tiendaelviejomundo.blogspot.com>  
Battlebunker: sí

### 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>

### CÁDIZ

#### - PuertoComics

C/ Larga 74, Edificio Puerto Centro  
11500 - El Puerto de Santa María, Cádiz  
Tel/Fax: 956 870 970  
E-mail: [puertocomics@gmail.com](mailto:puertocomics@gmail.com)

### GALICIA

#### - Gorkomix

c/ Alcalde Abad Conde, 4 -bajo  
15010 A Coruña  
Tlf: 981142895  
<http://www.gorkomix.com>  
[info@gorkomix.com](mailto:info@gorkomix.com)

#### - Dragon's Spirit

C/ Paraguay 9, bajo  
Vigo (debajo de El Corte Inglés)  
Battlebunker: sí (con un bar incluido)  
[pedidos@dragons-spirit.com](mailto:pedidos@dragons-spirit.com)  
<http://www.dragons-spirit.com>

#### - ZónulaCatro

Avda. Rosalía de Castro 29 (Galerías Belén escalera 2 local 17)  
Santiago de Compostela  
Tlf: 881 979 243  
Battlebunker: SI  
<http://zonulacatro.blogspot.com>

### GRANADA

#### - Modelismo Flandes

Avda. Pablo Picasso Num. 28  
Tlf/Fax: 958815169  
Battlebunker: sí  
<http://www.modelismoflandes.es>

### MADRID

#### - Librería Atlántica

C/ Luna, 6 (L6 - Callao)  
Tel: 91 523 17 67  
<http://www.atlantica juegos.com>  
Battlebunker: sí

#### - Ludus Belli

c/ Rio Tajuna, 8  
Tel: 912 393-829

#### - Quimera

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



### MALLORCA

#### - Mallorca Hobbies

Av. Gabriel Alomar I Villalonga, nº27-  
BJS IZQ  
Palma de Mallorca (Balears)  
Tel: 971466843  
<http://www.mallorcahobbies.com>

### MURCIA

#### - Hobby Modelismo

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

### PALMA DE MAYORCA

#### - Nueva Era

c/Gaspar Bennasar nº36 (cerca de la cruz roja)  
Tel: 971290080  
<http://www.mundooscuro.com>  
Battlebunker: sí

### SEVILLA

#### - Al Sur de Arcadia

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

### VALENCIA

#### - HOBBY & CARTOON

C/ Braç dels Horts nº 18 bajo derecha  
46920 Mislata  
Tel: 96.359.87.61  
Email : [hobbytoon@hobbytoon.com](mailto:hobbytoon@hobbytoon.com)  
<http://www.hobbytoon.com>

#### - FUTUR@

Plaza de España nº6  
Gandia, Valencia  
Tel. 962954434 / 902196859  
[info2@futura-online.com](mailto:info2@futura-online.com)  
<http://www.futura-online.com>

### ZARAGOZA

#### - Ociojoven ZgZ - Freak Empire S.L.

Duquesa Villahermosa, 119 - local 4  
Tel: 986 401647  
[www.tiendaociojoven.com/zaragoza](http://www.tiendaociojoven.com/zaragoza)

### TIENDAS ONLINE

#### - Hobby Modelismo

<http://www.hobbymodelismo.es>

#### - Wargamer Workshop

<http://wargamerworkshop.votreboutiquepro.com>

#### - Mallorca Hobies

<http://www.mallorcahobbies.com>  
Tel. 687-001969



## VII Jornadas de Alcoy

El fin de semana del 24-25 Enero tuvieron lugar las VII Jornadas de Simulación Histórica de Alcoy, sitas en la ciudad del mismo nombre.

Un año más nos reunimos durante un agradable fin de semana en el que compartimos nuestra afición por los juegos de simulación histórica con miniaturas, el reencontro con viejos amigos de otros años, y la agradable oportunidad de poner cara a tanta gente que sólo conocemos a través de los foros que nos unen, como el de [wargames-spain](http://wargames-spain.com).

Como novedad de este año cabe destacar que la sede en la que se jugaron los distintos torneos, el Hotel Reconquista de Alcoy, fue a la vez el lugar donde se realizaron las comidas y donde se alojaron los jugadores que precisaron de un hotel. Esto nos proporcionó una comodidad sin igual, siendo uno de los puntos más apreciados por los participantes.

Como actividades podemos enumerar los cuatro torneos de segunda guerra mundial que se jugaron con el reglamento de Flames of War, dos torneos de antigüedad jugados con el reglamento Fields of Glory, divididos en los periodos clásico y medieval y la muy grata asistencia de los integrantes de Napoleón miniaturas que nos deleitaron con diversas demostraciones de reglamentos para simulación de batallas de antigüedad para figuras de 6 milímetros y enfrentamientos tácticos en oriente medio entre marines americanos e insurgentes iraquíes, toda una delicia. Cada uno de ellos limitaba las unidades que se podían llevar en las listas de ejército según unas determinadas condiciones.

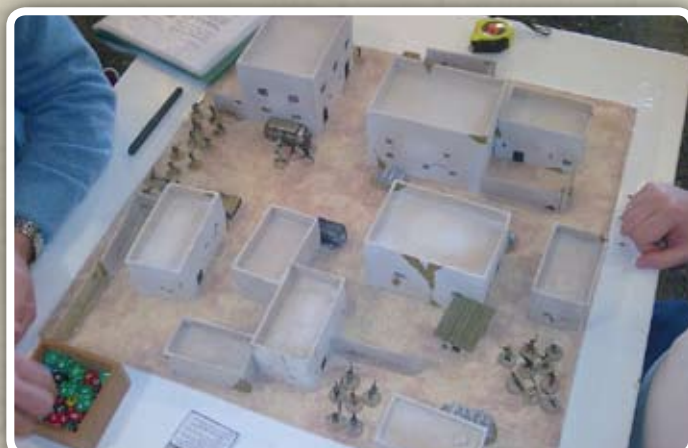
Para los amantes de la guerra en el desierto se hizo un escenario centrado en la batalla de Gazala, las unidades y su equipamiento a las que realmente estuvieron en liza en la misma.

El frente ruso quedó dividido en dos escenarios, uno para listas hechas con el libro Ostfront, periodo medio de la guerra, con la limitación de blindaje máximo de las unidades de 6 y máxima potencia de antitanque de 11, y otro para las listas del periodo tardío de la guerra (late) con listas de los libros Fortress, Festung y Stalin's Onslaught. Y un escenario más que abarcaba la zona de Normandía con todos los libros que cubren la misma.

Destacar tanto la asistencia de jugadores de muchas partes de España: Palma de Mallorca, Barcelona, Sevilla, Madrid, Navarra, Zaragoza, Jaén, Alicante, Benidorm, Valencia, Gandía, Denia, Salamanca, Alcoy....como nuestro participante venido desde Portugal, muchas gracias a Ricardo Simas.

Un agradecimiento muy especial a todos los que acudisteis e hicisteis posible, un año más, celebrar estas jornadas, os espero con impaciencia para el año próximo, que nuevamente serán en Enero.

El próximo 23-24 de Enero tendrán lugar las VIII Jornadas de Alcoy, **para saber más visita los foros de Wargames Spain.**







[www.quimeraminiaturas.es](http://www.quimeraminiaturas.es)

## Jornadas Tarcador Parla

Un año más se celebraron las Jornadas Tarcador 2009, organizadas por la Asociación Oráculo del Sur y que se hospedaron en la Casa de la Cultura de Parla durante el fin de semana del 24 al 26 de julio. Como novedad, este año Wargames Spain y Quimera organizaron un torneo de Flames of War el sábado 25 de julio, en el que participaron 10 jugadores con listas de Late War a 1750 puntos. Las mesas estaban configuradas para jugar una misión en concreto (Encounter, No Retreat, Breakthrough, Free for All, Road Block y The Cauldron) de forma que al cambiar de ronda se jugara una misión diferente sin saber de antemano cuál era.

Enhorabuena a los ganadores y muchas (muchas ;) ) gracias por acudir al evento ya que a pesar de pillar un poco lejos (pero bien comunicado) la asistencia fue buena. Gracias especiales a Pedro por pasarse a vernos desde Zaragoza y ayudar jugando como sparring.



## I Torneo de FOW en Granada

Durante el 18 y 19 de Julio se disputó en Granada, de la mano de la tienda granadina Modelismo Flandes, el primer torneo de FOW en la región. El torneo fue a LateWar con listas de 1500 puntos, jugándose los escenarios de Free for all y Hold de line.

El próximo 31 de Octubre tendrá lugar el II Torneo de FOW en Granada, ¡atentos al foro!







## Campaña Firestorm en Quimera

Durante Junio y Julio se organizó en Quimera una campaña basada en el sistema de **Firestorm: Bagration** en el que *Chronos* y *Vatsetis* coordinaron como generales de los bandos Alemán y Soviético, respectivamente, hasta un total de 20 jugadores en una lucha encarnizada por el control de Bielorrusia durante la ofensiva soviética de verano de 1944.

La mecánica de la campaña se adaptó ligeramente para que los jugadores sólo tuvieran que resolver las batallas con sus propias listas, apoyadas por tropas Firestorm si el alto mando lo consideraba necesario, y dejando el papeleo para los generales. Antes de cada fase de batallas los generales y el coordinador (Hannibal) determinaban las batallas a librar, las fuerzas adicionales (tropas Firestorm) y la misión jugando la campaña en el mapa estratégico, y comunicaban a los comandantes sus órdenes para la ronda en juego.

Cada ronda de juego duró dos semanas, tras las cuales los comandantes remitían sus informes a los generales de cada bando, para así poder jugar la fase estratégica (avances, retiradas, refuerzos y acciones de partisanos y polizei) y de esta forma finalizar el turno.

El desarrollo de la campaña nunca fue favorable al bando soviético: pues aunque fueron capaces de tomar la ciudad de Vitebsk en la primera ronda, esta fue retomada posteriormente por un audaz contraataque alemán. Más tarde se consiguió avanzar por el sector central hacia Minsk, tomando Orsha, pero esta ruptura se vio frenada en la tercera ronda por eficaces contraataques alemanes que alejaron la ofensiva soviética de las inmediaciones de la capital bielorrusa. En el Sur el bando soviético no pudo lograr ningún avance significativo, al fracasar repetidamente en tomar el nudo ferroviario de Osipovich lo que produjo que los esfuerzos se concentraran en los sectores central y Norte. Al final las festerplatz alemanas demostraron ser demasiado fuertes para los bisoños comandantes soviéticos y la campaña finalizó en un empate técnico... aunque esto significa que los jugadores del bando alemán mejoraron con mucho el resultado histórico de la campaña.

A nivel de organización, y a pesar de algunos fallos normales por ser la primera edición, se puede decir que la campaña fue todo un éxito ya que superamos con creces la participación prevista (20 jugadores en total, aunque para ello tuvieramos que permitir que jugaran

ejercitos americanos y británicos en el bando aliado) y las partidas se fueron jugando de forma regular. Es de rigor agradecer a los generales su dedicación al buen desarrollo de la campaña, y felicitar a los jugadores por hacerlo posible y dar lo mejor de sí por su país!!

c/Jorgen Juan 112 - [www.quimeraminiaturas.es](http://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](mailto:pfquimera@gmail.com)



Ronda 2



Ronda 3



Ronda 4



## I Torneo Flames of War Santiago

El día 18 de julio nos reunimos en Santiago de Compostela doce jugadores de toda la comunidad gallega. Como viene siendo norma general, había una mezcla bastante variada de "entrenamientos" con jugadores *conscripts*, *trained* y *veterans* por igual, lo cual siempre me ha parecido uno de los puntos fuertes de la comunidad de FOW. La representación Viguesa fue como siempre bastante nutrida, siendo 7 de los 12 jugadores de Vigo, 4 de Santiago y un Lucense.

El torneo era el típico torneo de Late a 1750 puntos, con tres rondas, las misiones eran Free for all, Encuentro y Retirada de combate. Las mesas demostraron el gran esfuerzo llevado a cabo por la organización, que estuvo hasta el último día pintando y preparando escenografía, para poder presentar seis mesas realmente bonitas y sobretodo variadas, lo cual siempre se agradece.

El ambiente en general fue muy relajado, con grandes muestras de compañerismo pues la mayor parte de los participantes ya se conocían de torneos anteriores. Las 3 rondas se desarrollaron con suavidad, aunque en algún momento se echó de menos un poco más de tiempo para jugar, sobretodo en la última ronda que por problemas ajenos a la organización tuvo que jugarse en solo hora y media.

La clasificación final fue muy ajustada, con primer y cuarto clasificado separados por solo un punto, decidiéndose las posiciones por las puntuaciones de los oponentes con quienes habías jugado y con un notable dominio ruso. Los premios fueron magníficos, con cajas, libros y blisters para todo el mundo, llegando mucha gente a llevarse más de un premio gracias a los obsequios de Escenografía Épsilon. En resumen un gran torneo que promete ser aun mejor en futuras convocatorias.



**TORNEO FLAMES OF WAR.**

ORGANIZA **ZONULACATRO**  
LIBROS BANDAS DE SEÑAL AROLESTRATEXIA PRENDAS

**DÍA:** 18 julio.  
**HORA:** de 10:00 a 21:00.  
**LUGAR:** Centro Sociocultural O Ensanche. Santiago de Compostela.  
**EJÉRCITOS:** 1500 puntos Late  
**PRECIO:** 6€ socios, 11€ no socios.  
(Descuento de 1€ a ejércitos 100% pintados).  
**PREMIOS:** 500€ en material FoW.  
**PLAZAS:** 14 confirmadas  
Inscripciones en: [zonulacatro@hotmail.com](mailto:zonulacatro@hotmail.com)

