

EJERCITOS DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA 1936-1939



Versión 1.0



Ejércitos de la **GUERRA CIVIL ESPAÑOLA**

Adaptación y Creación de Listas: Miguel Angel Engeldo
Aportación histórica : Eduardo M. López y Miguel Angel Engeldo
Maquetación Corrección de estilo: Javi Imperio
Fotografías a color: Toledo GCE, La Historia a color
Fotografías en blanco y negro: Procedencias variadas
Fotografías miniaturas: PaintingWAR y varios artistas
Láminas: Osprey Publishing y otros artistas



*Infantes de Marina republicanos de la 94ª Brigada, Frente del Río Segre en el marco del frente de Aragón.
7 de noviembre de 1938.*

Este suplemento de Guerra Civil Española para Bolt Action tiene un carácter sin ánimo de lucro. Está creado por aficionados de Warlord Games y los wargames. Bolt Action, las fotos, las imágenes y todo lo relacionado con su estética y creación están registrados por sus autores.



CONTENIDO

INTRODUCCION

¿DE QUE TRATA ESTE SUPLEMENTO?

BREVE HISTORIA DEL CONFLICTO

PELOTONES REFORZADOS

Pelotón reforzado Bando Nacional

Pelotón reforzado Bando Republicano

Pelotón reforzado CTV

Tipos de Unidad

Unidades de los Ejército en la GCE

EJERCITO NACIONAL

Reseña Histórica

Infantería Nacional

Unidades de Cuartel General

Oficial

Médico

Caid

Observadores Avanzados

Escuadras de Infantería y Equipos

Escuadra del Ejército Nacional (Temprana)

Escuadra del Ejército Nacional (Tardía)

Escuadra del Requeté (Temprana)

Escuadra del Requeté (Tardía)

Escuadra del Tercio de la Legión

Escuadra de Regulares

Escuadra de la Mehal-La (Temprana)

Escuadra de la Mehal-La (Tardía)

Escuadra de Milicia Política

Escuadra de la Guardia Civil

Escuadra de Caballería (Temprana)

Escuadra de Caballería (Tardía)

Escuadra de Caballería Marroquí de

Regulares o de la Mehal-La (Temprana)

Escuadra de Caballería Marroquí de

Regulares o de la Mehal-La (Tardía)

Escuadra de Choque

Equipo de Ametralladora Media (MMG)

Equipo de Francotirador "Paco"

Equipo de Mortero Ligero

Equipo de Mortero Medio

Artillería

Artillería de Campaña

Artillería Ligera

Artillería Media

Artillería Pesada

Artillería Antiaérea

Cañón Antiaéreo Ligero

Cañón Antiaéreo Flak 18/88

Artillería Antitanque

Cañón Antitanque Ligero

Vehículos

Autoblindados

BA/3/6/10

UNL-35

Tiznao

Tanques

FT-17 Renault

Carro Trubia

Tanque Ligero T-26

Tanque Ligero Panzer I

Tanque Carro Veloce L3

Transportes y Remolques

Autoametralladora Modelo Bilbao

Camión
Cabeza Tractora
Tiro de Caballos

EJERCITO REPUBLICANO

Reseña Histórica

Infanteria Republicana

Unidades de Cuartel General

Oficial
Médico
Comisario Político
Observadores Avanzados

Escuadras de Infantería y Equipos

Escuadra del Ejército Popular de la República (EPR) (Temprana)
Escuadra del Ejército Popular de la República (EPR) (Tardía)
Escuadra de las Brigadas Internacionales (Temprana)
Escuadra de las Brigadas Internacionales (Tardía)
Escuadra de Milicias de Partidos Políticos o Sindicatos
Escuadra de Milicias Comunistas (5º Regimiento)
Escuadra de Milicias Confederales (CNT, FAI, POUM)
Escuadra de Guardias de Asalto
Escuadra de Carabineros
Escuadra de la Guardia Civil
Escuadra de Guardia Nacional Republicana
Escuadra de Caballería
Escuadra de Choque del Ejército Popular

Escuadra de Choque de las Brigadas Internacionales
Escuadra de Dinamiteros
Equipo de Ametralladora Media (MMG)
Equipo de Francotirador "Paco"
Equipo de Mortero Ligero
Equipo de Mortero Medio

Artillería

Artillería de Campaña

Artillería Ligera
Artillería Media
Artillería Pesada

Artillería Antiaérea

Cañón Antiaéreo Ligero

Artillería Antitanque

Cañón Antitanque Ligero

Vehículos

Autoblindados

BA/3/6/10
FA-I
UNL-35
Tiznao

Tanques

Tanque Ligero T-26
Tanque Ligero BT5
FT-17 Renault
Carro Trubia
Tanque Schneider CA1

Transportes y Remolques

Autoametralladora Modelo Bilbao
Camión
Cabeza Tractora
Tiro de Caballos

EJERCITO ITALIANO (CTV)

Reseña Histórica

Infanteria Italiana

Unidades de Cuartel General

Oficial

Médico

Observadores Avanzados

Escuadras de Infantería y Equipos

Escuadra de Infantería Novata (Division Littorio)

Escuadra de Infantería (Division Littorio)

Escuadra de Flechas

Escuadra de Camisas Negras

Escuadra de Bersaglieri

Escuadra de Choque de Flechas

Equipo de Ametralladora Media (MMG)

Equipo de Francotirador

Equipo de Mortero Ligero

Equipo de Mortero Medio

Artillería

Artillería de Campaña

Artillería Ligera

Artillería Media

Artillería Pesada

Artillería Antiaérea

Cañón Antiaéreo Ligero

Artillería Antitanque

Cañón Antitanque Ligero

Vehículos

Autoblindados

Lancia Ansaldo IZ

Lancia Ansaldo IZM

Tanques

Tanque Carro Veloce L3

Transportes y Remolques

Camión

Cabeza Tractora

Tiro de Caballos

TEATROS HISTORICOS

ALZAMIENTO Y REVOLUCIÓN

Bando Nacional

Bando Republicano

NO PASARÁN

Bando Nacional

Bando Republicano

Corpo di Truppe Voluntari (CTV)

A SANGRE Y FUEGO

Bando Nacional

Bando Republicano

Corpo di Truppe Voluntari (CTV)

FRENTE NORTE

Bando Nacional

Bando Republicano

Corpo di Truppe Voluntari (CTV)

INTRODUCCION



El nacimiento de este suplemento, de aficionados para aficionados, se produce una mañana de lunes. Mientras empiezo a trabajar delante de mi ordenador, veo que Eduardo y Jorge de FUBAR podcast, han colgado su nuevo programa. Trata sobre la Guerra Civil Española.

Desde niño, siempre me había interesado la historia de la guerra civil. Imagino que como a la mayoría, pues de una u otra forma, afectó a nuestros mayores. Había oído hablar de este desgraciado conflicto por fuentes familiares.

Con los años, como jugador de juegos de estrategia y simulación, he ido recreando diversas épocas y periodos. Pero siempre había tenido la idea de poder hacerlo con la última de nuestras guerras civiles. Tuve la suerte de probar en el club junto a Iván "General Invierno", la adaptación que había hecho magníficamente para "Flames of War" con el título de "Spain in Flames". Pero en el club, Septimogrado, nuestro juego de referencia era el Bolt Action, que nos gustaba más. Así que empecé a darle vueltas como adaptarlo para jugar a Guerra Civil Española.

Tras escuchar el programa, empecé a mirar por la red si había alguna adaptación para jugar a Bolt Action.

Encontré un suplemento creado por un aficionado inglés. Cuando empecé a leerlo, vi que estaba trufado con los clásicos tópicos que hay sobre los españoles y la guerra en el mundo anglosajón. Además de diversas inexactitudes históricas.

Hastiado de ver que siempre escriben sobre nuestra historia gente de fuera, y más dentro del mundo de los wargames, empecé a darle forma a este proyecto. Tras una larga búsqueda y estudio de la época y las unidades que participaron, se ha ido dando forma poco a poco al suplemento.

Para ello ha sido imprescindible la ayuda de Eduardo en todo lo que es historia de la guerra, unidades y armamento; y la de Javier que se mostró desde el principio emocionado con el proyecto. Este es el resultado, que espero este a la altura de las expectativas de los aficionados.

Para que no hubiera conceptos diferentes o discrepancias, hemos usado los términos que se han publicado en la traducción española de la versión 2 del reglamento Bolt Action de Warlord Games. Por tanto, nos hemos tomado la licencia, en aras de simplificación y concordancia con las reglas en español, de sustituir los términos que se usan en la nomenclatura militar española. De esta forma hablamos, por ejemplo, de tanques en vez de carros de combate, NCOs en vez de suboficiales, o de escuadras en vez de pelotones y de pelotones reforzados en vez de secciones.

Este suplemento quiere también alejarse de cualquier interpretación política que puede surgir sobre este conflicto, que sabemos que existe y que ha alejado a muchos aficionados a sumergirse en este apasionante periodo. Esto es un juego de estrategia y simulación, e invitamos a todos a jugar y divertirse con lo que es, un juego.

Por último, agradecer una vez más a Eduardo "FUBAR" M. López y a Javi Imperio por su inestimable ayuda, además de la de Diego "Diegor" Romero, Javier "Muratomo" Leza, Alexis "Capitán Guindilla" Fernández y Jorge Hernandez por su ayuda en el testeo de unidades y reglas y a Iván "generalinvierno" Notario por ayudar con el primer borrador.

-Miguel Angel Engelmo-

¿DE QUE TRATA ESTE SUPLEMENTO?



Este libro es un suplemento no oficial para el wargame de la Segunda Guerra Mundial *Bolt Action*, pero enfocado al periodo de la Guerra Civil Española.

Con este suplemento recrearemos pequeños combates a escala pelotón que se desarrollan durante la Guerra Civil Española (1936-1939). Podremos llevar pelotones de Carlistas, Falangistas, soldados de las Brigadas Internacionales, Milicias Anarquistas, etc... que contará con apoyos de tanques, artillería, aviación, etc.

Contiene toda la información referente al trasfondo histórico, además de las reglas especiales y las listas de ejércitos necesarias para desplegar sobre el campo de batalla las fuerzas del ejército Nacional, en donde están adscritas todas las unidades que se sublevaron y combatieron en este bando durante la guerra; el ejército Republicano, que comienza con las milicias que combaten a los sublevados en defensa de la República y que acaban conformando el Ejército Popular; y el Ejército Italiano, representado por el Corpo de Truppe Volontarie (CTV) enviado por Benito Mussolini en apoyo de los nacionales. Los asesores alemanes y soviéticos también están representados dentro de las respectivas listas con una serie de unidades y reglas.

En su interior encontrarás expuestas de forma detallada la organización y el equipamiento de estas tropas desde el inicio del conflicto en 1936, hasta la caída final de la República en 1939. Aunque cabe aclarar que las unidades del periodo son más numerosas que las

que nos podemos encontrarnos en la Segunda Guerra Mundial. El armamento usado al ser mucho menos potente, también es más barato en puntos, por lo que recomendamos partidas a 750-800 puntos para usar 1 pelotón reforzado y de 1000 puntos para usar 2 pelotones reforzados.

Se pueden organizar de dos formas las fuerzas de combate. De forma genérica, en el que construiremos pelotones con las unidades de cada bando. O la que recomendamos, que es por época, en las que las unidades se organizan de una forma más histórica, además de usar reglas que se adaptan a esos periodos. En este caso la recomendación es que ambos bandos usen la misma época.

Se hace una diferencia entre cuatro épocas principales donde las Listas de Ejército varían sutilmente debido a momentos concretos en la historia ya sean por apoyo militar de otras naciones como por las pérdidas o conquistas de territorios del mapa de España. Por ejemplo, en el último periodo de la guerra, "A sangre y Fuego", las milicias han dado ya paso a lo que es el Ejército Popular de la República, o tendremos unidades compuestas por gudaris vascos o soldados asturianos si luchamos en el Frente Norte.

Cabe destacar que en este suplemento se basa únicamente en el ámbito militar del conflicto y enfocado a los wargames, siendo una visión objetiva e imparcial la que se plasma en dicho suplemento, desestimando la política y opiniones del ámbito social.

BREVE HISTORIA DEL CONFLICTO



La Guerra Civil Española comenzó el 17 de Julio de 1936 y se prolongó hasta el 1 de Abril de 1939. El conflicto enfrentó a los Republicanos, quienes eran leales a la elegida democráticamente República Española, y los Nacionales, un grupo rebelde liderado por el General Francisco Franco. Los Nacionales prevalecieron y Franco gobernó España por los siguientes 36 años, desde el 1939 hasta su muerte en 1975.

La guerra se inició tras una declaración de oposición encabezada por un grupo de generales de las Fuerzas Armadas de la República Española, bajo el liderazgo de José Sanjurjo, contra el gobierno electo de la Segunda República Española, a su vez bajo el liderazgo del presidente Manuel Azaña. El golpe de estado rebelde fue apoyado por cierto número de grupos conservadores, incluyendo la Confederación Española de Derechas Autónomas (CEDA), monarquistas, conservadores religiosos Carlistas y la Fascista Falange.

Esta sublevación contó con unidades militares desde Marruecos, Pamplona, Burgos, Valladolid, Cádiz, Córdoba, y Sevilla. Sin embargo, estas unidades sublevadas fueron incapaces de capturar sus objetivos en ciudades importantes como Madrid, Barcelona, Valencia, Bilbao y Málaga, permaneciendo estas urbes bajo el control del gobierno izquierdista.

Así pues, España quedó por consiguiente dividida en dos tanto política como militarmente.

Los Nacionales, ahora liderados por el General Francisco Franco Bahamonde,

y el Gobierno Republicano lucharon por el control de la nación. Las fuerzas Nacionales recibieron munición y soldados desde la Alemania Nazi de Hitler y la Italia Fascista de Mussolini; mientras que la Unión Soviética y México intervinieron en apoyo del bando Republicano. Otros países, como Gran Bretaña y Francia, tomaron una política oficial de no intervención, aun así Francia envió algunos suministros en forma de munición y otros países aportaron algunas tropas de combate.

Los Nacionales avanzaron desde sus fortalezas en el Sur y el Oeste, capturando la mayor parte de la línea costera del norte de España en 1937. También asediaron Madrid y sus afueras desde el Sur y el Oeste durante todo el conflicto. Capturaron gran parte de Cataluña en 1938. Y en 1939, el conflicto terminó con la victoria de los Nacionales y el exilio de cientos de miles de izquierdistas españoles, muchos de los cuales huyeron a campos de refugiados en el sur de Francia.

Aquellos asociados con los vencidos Republicanos fueron perseguidos por los victoriosos Nacionales. Con el establecimiento de una dictadura fascista liderada por el General Francisco Franco después de la guerra, todos los partidos de derecha se fusionaron dentro de la estructura del régimen de Franco.

LAS LISTAS DE EJERCITO





Milicias en Talavera de la Reina (Toledo). Fuente: ABC Foto

Las Listas de Ejército están basadas en las tropas y equipo que tuvieron las distintas facciones durante los tres años que duró la guerra en España.

Los jugadores pueden escoger una fuerza de combate de dos maneras distintas:

- Usando la Sección de Pelotón Reforzado para crear fuerzas de combate genéricas.
- Usando la Sección de Épocas que incluimos en el suplemento con tropas, vehículos y artillerías concretas de cada periodo del conflicto.

Cualquier opción es factible dependiendo de qué tipo de partida desees jugar. En la primera opción usas el selector genérico que es más flexible en cuanto a crear tu lista de ejército si no vas a recrear ningún periodo o batalla concreta. En la segunda opción, escogiendo la Sección de Épocas, es más histórico y es perfecto para recrear batallas y épocas del conflicto armado.

Cabe destacar que estas listas de ejército para Bolt Action No Oficiales no pueden ser usadas para partidas contra listas oficiales, a no ser que se llegue a un acuerdo con el rival u organizador de torneo o evento, haciendo un What If...?

¿SABIAS QUE...

En la Guerra Civil Española participaron gentes de más de 70 nacionalidades, incluyendo 13 soldados chinos en el bando republicano?

PELOTONES REFORZADOS



PELOTON REFORZADO DEL BANDO NACIONAL

REGLAS GENERICAS PARA EL EJERCITO NACIONAL

Pelotón Reforzado	
1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería
Además	
Cuartel General	
0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Caíd
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación
Infantería	
0-4	Escuadras de Infantería o Caballería
0-1	Escuadra de Choque
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador
Artillería	
0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
Automóviles Blindados	
0-1	Automóvil Blindado
Tanques	
0-1	Tanque
Remolques	
1	Por pieza de artillería. Máximo 1 Camión o Tractor por ejército
Transportes	
3	Camiones máximo por pelotón

MEJOR COORDINADOS

El jugador Nacional puede repetir el dado de bombardeo preliminar si ataca y el escenario lo permite. Además, podrá repetir la tirada en la tabla de Bombardeo de Artillería. Siempre deberá quedarse con el segundo resultado.

LA CADENA

Cuando se haga la tirada en la tabla de Tipos de Aviación de Combate para ver qué tipo de avión aparece, un resultado de 2-4 se considera que entra un Cazabombardero.

VIVA CRISTO REY

Una sola unidad por escuadra con esta regla, podrá sustituir a un miembro de la escuadra por un Capellán Castrense o un Portador de un Icono Religioso en forma de cruz, estandarte, etc., por un coste de +25 puntos. Este miembro no podrá disparar ni ser cargador de la LMG. Cuando la unidad que lo lleve o cualquier unidad de infantería, que no sea de Regulares o de la Mehala, que este a 12" de él y efectúe una acción de reagrupamiento, puede repetir la tirada si esta falla. Además si tiene éxito, tirará 2 dados en vez de 1 habitual y elegirá la tirada más alta para quitarse marcadores de Suprimido.

PELTON REFORZADO DEL BANDO REPUBLICANO

REGLAS GENERICAS PARA EL EJERCITO REPUBLICANO

Pelotón Reforzado	
1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería
Además	
Cuartel General	
0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación
Infantería	
0-4	Escuadras de Infantería o Caballería
0-1	Escuadra de Dinamiteros
0-1	Escuadra de Choque
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador
Artillería	
0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
Automóviles Blindados	
0-1	Automóvil Blindado
Tanques	
0-1	Tanque
Remolques	
1	Por pieza de artillería. Máximo 1 Camión o Tractor por ejército
Transportes	
3	Camiones máximo por pelotón

¡A LAS BARRICADAS!

Los soldados de la República se portaron de modo más efectivo cuando defendían que cuando atacaban. Se aplicarán las siguientes reglas:

- En escenarios en que haya un atacante y un defensor, si en la tirada de dados para elegir el jugador republicano no es el defensor se repetirá la tirada, aceptándose el segundo resultado.
- Si jugador republicano es el defensor, contará con las siguientes ventajas:

-Durante el primer turno de la partida, el enemigo no podrá dar la orden de Correr a sus unidades, dado que avanzan cautelosos debido a las fortificaciones republicanas.

-El jugador puede repetir la tirada de la tabla de Barrera de Artillería o Humo.

EJÉRCITO POPULAR DE LA REPUBLICA (EPR)

Una sección reforzada republicana tiene gratuito una escuadra del EPR de 12 integrantes armados con fusiles y novatos.

COMISARIO POLÍTICO

La influencia soviética en la organización el bando republicano se evidencia en la adopción de la figura del comisario, quien supervisaba y condicionaba la labor de Jefes y Oficiales y, si la necesidad surgía, los sustituía en la dirección de las tropas. Cualquier unidad que se encuentre a 6" de un Comisario puede repetir un Chequeo de Mando fallado, siempre que no sea un resultado de FUBAR. En caso de fallarlo, la unidad se retirará 12" hacia su borde de la mesa.

PELTON REFORZADO DEL CORPO DE TRUPPE VOLONTAIRE (CTV)

REGLAS GENERICAS PARA EL EJERCITO ITALIANO

Pelotón Reforzado	
1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería
Además	
Cuartel General	
0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación
Infantería	
0-4	Escuadras de Infantería
0-1	Escuadra de Choque
0-1	Escuadra de Bersaglieri
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador
Artillería	
0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
Automóviles Blindados	
0-1	Automóvil Blindado
Tanques	
0-1	Tanque
Remolques	
1	Por pieza de artillería
Transportes	
1	Camión por Unidad

GUERRA CELERE

Cuando una unidad de infantería o artillería, entre de la reserva montado o remolcado por un vehículo, el chequeo de orden del vehículo para entrar lo hará sin el -1 habitual. Si entra de la reserva por flanco, sí se aplicará el -1.

¡AVANTI SAVOIA!

Al comienzo de cada turno, resta el número de unidades perdidas por el ejército italiano de las unidades perdidas por el enemigo. Si el número resultante es -3 o peor (esto es, que los italianos han perdidos 3 o más unidades que su rival), todas las unidades italianas tienen una reducción de 2 a su moral básica. Si el número resultante es 3 o más (la batalla va bien para los italianos) todas las unidades italianas tienen su valor básico de moral incrementado en 2.

MEJOR COORDINADOS

El jugador italiano puede repetir el dado de bombardeo preliminar si ataca y el escenario lo permite. Además, podrá repetir la tirada en la tabla de Bombardeo de Artillería. Siempre deberá quedarse con el segundo resultado.

LA CADENA

Cuando se haga la tirada en la tabla de Tipos de Aviación de Combate para ver qué tipo de avión aparece, un resultado de 2-4 se considera que entra un Cazabombardero.

TIPOS DE UNIDADES

Esta lista está dividida en tres tipos de categorías distintas, donde encontramos los tipos de unidades que puedes incluir en tus fuerzas.

1	Infantería	Unidades de Cuartel General
		Escuadras y Equipos de Infantería
2	Artillería	Artillería de Campaña
		Cañones Antitanques
		Antiaéreos
3	Vehículos	Automóviles Blindados
		Carros de Combate
		Tanques
		Remolques
		Transportes

UNIDADES DE LOS EJERCITOS DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

Dentro de las tres facciones que hemos citado antes en el apartado de los Pelotones Reforzados, existen distintas unidades para cada ejército y época que participaron en el conflicto, algunas muy características de la Guerra Civil Española.

Veremos todas las unidades independientemente de la etapa que participaron, ya que más adelante, en el apartado de Epocas del Conflicto, explicaremos cuales pueden ser alineadas en cada Lista de Ejército.

Soldado republicano guardando cuidadosamente unas granadas en las trincheras. Fotografía de Guillermo Zúñiga.



EJERCITO NACIONAL

RESEÑA HISTORICA

El 17 de julio de 1936, aprovechando las maniobras en Llano Amarillo, el "Ejército de África" inició la sublevación que al día siguiente fue secundada por las guarniciones y unidades de la Península. La conspiración, tal y como la definió el general Mola, que alcanzaba desde las Fuerzas Armadas a partidos políticos, esperaba derrocar al gobierno del Frente Popular en unos pocos días. Sin embargo, y al igual que sucediera con la intentona conocida como "Revolución de Asturias", no lograr un rápido control de las principales ciudades supuso un conflicto abierto y encarnizado.

La polarización de la sociedad española en dos bandos forzó a muchos a tener que incorporarse, a regañadientes, a uno de ellos para resolver con las armas lo que no se había sabido componer de otro modo.

Considerando que encarnaban el espíritu viejo de la Nación Española, los "rebeldes" iniciales y todos los que se les irían sumando con el paso del tiempo adoptaron la denominación de Nacionales, adjetivo que se incorporó al lenguaje como una seña de identidad clara y aglutinadora.

Al contrario que en el bando opuesto, y pese a haber discrepancias a veces cruentas (como los sucesos de Salamanca), la comprensión de la necesidad de una unidad de acción ("primero ganar la guerra") hizo que los nacionales presentasen un bloque más compacto que anteponía a los intereses de facción los de la consecución de la victoria. No vamos a entrar aquí en describir la evolución política del denominado Movimiento Nacional, pero sí en la de las unidades que pugnaban por el mismo en los campos de España.

El Ejército de África formaba la columna vertebral del bando nacional ya que estaba compuesto por las tropas más veteranas y con experiencia en combate reciente. Además, en él se encuadraban los oficiales y clases más al día en las tácticas y técnicas de la guerra moderna. Pero no sólo estaba compuesto por la Legión y los Regulares, también incluía los famosos batallones de Cazadores de África, junto con un buen número de unidades de Caballería, Artillería, Ingenieros, etc., que actuaron como punta de lanza en los primeros meses del conflicto y como escuela y encuadre para muchísimos reclutas en los siguientes.

A este núcleo del Ejército de África, reducido pero muy valioso, se le unían las unidades de las Mehalas, los ejércitos particulares del Califa y el Jerife marroquíes, unidades con oficialidad española, y que en muchos casos habían servido al lado de nuestras fuerzas tanto en acciones de policía como en la Guerra del Rif. Hasta la unión de las diversas zonas bajo control Nacional, que permitió aprovechar los recursos humanos y materiales de que disponían en la Península, las Mehalas proporcionaron un necesario incremento de la masa de maniobra.

Una parte importante de las unidades del ejército se decantaron por los alzados, aportando desde el principio un núcleo de mandos, tropa y material muy necesario para el desarrollo de las operaciones. Estas unidades fueron creciendo (o multiplicándose, como el Regimiento San Marcial, quien llegó a tener, administrativamente, más de diez batallones) con la incorporación de voluntarios primero, y de personal de las quintas que se fueron llamando después, cubriendo sobradamente los huecos dejados por aquellas unidades que se decantaron por el bando republicano o que, sencillamente, desaparecieron en los primeros días de la contienda.

Respecto a los Cuerpos de Seguridad, más de la mitad de la Guardia Civil se puso del lado sublevado, así como un número menor de los integrantes de la Policía de Seguridad y Asalto y del Cuerpo de Carabineros de Costas y Fronteras. Filias y fobias políticas, ajenas a estos Institutos, hicieron que la Guardia Civil quedase como el cuerpo de seguridad de los Nacionales, mientras que los Guardias de Asalto y Carabineros se convirtieron en los de la República, compartiendo cada uno el respectivo destino de "su" bando.

Aparte de los voluntarios que, como hemos señalado, se incorporaron a las unidades regulares, surgieron otras de marcado carácter político que fueron las Banderas de Falange y los Tercios del Requeté.

La Falange Española de las JONS (Juntas de Ofensiva Nacional Sindicalista), partido fundado por José Antonio Primo de Rivera, hijo del general Miguel Primo de Rivera el cual dirigió el gobierno de los últimos años de la monarquía como dictador, era un grupo político de corte fascista y hechuras mussolinianas que se engloba en las corrientes ideológicas de los años 20 y 30 surgidas como alternativa al comunismo y a las políticas tradicionales. El carácter moderno (en el contexto de la época) con una carga ideológica obrerista y quasi socialista dió acomodo a muchos de los que procedían del otro bando o los que querían encontrar una posición en la España que vendría tras la guerra. Por esta causa, las banderas falangistas nunca estuvieron faltas de personal y continuaron creándose nuevas hasta casi el final del conflicto.

El Requeté, brazo armado de la Comunión Tradicionalista, era la prolongación en el tiempo de los Ejércitos Carlistas, los defensores de esa rama de la familia Borbón que se consideraba heredera legítima de la corona de España. Pese a defender un ideario que podría denominarse "antiguo", tenían en aquellos años un peso importante en la vida española, sobre todo en el entorno rural. A los territorios carlistas tradicionales (Navarra, País Vasco y Cataluña), se había unido en las últimas décadas Andalucía, donde el "Requeté del Sur" había logrado una gran implantación y crecimiento.

La acometividad característica de los carlistas, mezcla de bravura y mística religiosa, los volvió a colocar durante nuestra guerra en la primera línea, logrando de sus contrarios un respeto (sino temor), fruto de su voluntad de sacrificio.

Los nacionales también tuvieron sus voluntarios extranjeros. Esta característica, que causaba una evidente fricción con el ideario de exaltación patriótica en que se cimentaba la España Nacional, hizo que, en la medida de lo posible, se evitasen las unidades extranjeras más allá de las de tamaño Compañía, con las notables excepciones de los alemanes e italianos.

Italianos y alemanes proporcionaron (aunque más bien impusieron) unidades propias que fueron aceptadas por Franco más por la necesidad de contar con las armas y equipos que ambas naciones suministraron al bando nacional, que

por precisar de estas tropas, más allá de los técnicos y especialistas que requerían las armas y medios modernos.



Mientras que los alemanes intentaron reducir al mínimo su participación en los combates (salvo pequeñas unidades o su aviación, la famosa Legión Cóndor), los

italianos querían estar en primera línea todo el tiempo, llegando a forzar operaciones en contra del criterio y deseo del generalato español.

Con todos estos mimbres se tejió la cesta que conformaba el Ejército Nacional que desfiló triunfante por Madrid en mayo de 1939.

INFANTERIA

UNIDADES DE CUARTEL GENERAL

Cada Pelotón Reforzado debe incluir al menos a un Teniente o un Alférez al mando de él. Otras unidades de Cuartel General pueden añadirse, incluyendo a oficiales de mayor graduación u observadores de apoyo.

OFICIAL

La calidad de los oficiales de las tropas nacionales variaba desde los veteranos combatientes de la Guerra de África hasta los entusiastas, pero novatos, Alféreces Provisionales. Por lo tanto, cualquier Oficial puede ser Novato, Regular o Veterano.

Coste	- Alférez 35pts (Novato), 50pts (Regular), 65pts (Veterano) - Teniente 60pts (Novato), 75pts (Regular), 90pts (Veterano) - Capitán 95pts (Novato), 110pts (Regular), 125pts (Veterano) - Comandante 135pts (Novato), 150pts (Regular), 165pts (Veterano)
Equipo	- 1 Oficial y hasta 2 acompañantes
Armas	- El Oficial va armado con pistola. Los asistentes van armados con pistolas o fusiles
Opciones	- El Oficial puede ir acompañado por un máximo de 2 asistentes al coste de 7pts por hombre (Novato), 10pts por hombre (Regular) o 13pts por hombre (Veterano)

MEDICO

El personal médico y sanitario se encuentra presente allí en donde los soldados combaten, ayudando a evacuar a los heridos de mayor gravedad y haciendo curas a los heridos más leves para que se puedan incorporar nuevamente a la lucha. Durante la guerra civil se ponen en marcha avances sanitarios como el empotrar médicos en las unidades especialistas en el cierre de hemorragias y quirófanos móviles en las cercanías del frente. Muchos de los avances médicos se aplicarían y aumentarían con posterioridad en la II Guerra Mundial. Debido al valor demostrado siempre en el campo de batalla ayudando a los soldados heridos, los médicos son clasificados como veteranos. Habitualmente los médicos iban acompañados por enfermeros o practicantes para auxiliarles.

Coste	- 30pts (Veterano)
Equipo	- 1 Médico y hasta 2 acompañantes
Armas	- Pistola o nada
Opciones	- El Médico puede ir acompañado por un máximo de 2 asistentes al coste de 13pts por hombre (Veterano)

¿SABIAS QUE...

a finales de verano de 1936 el bando sublevado ya había unido el norte con el sur mediante la conquista de Extremadura?

CAID

Los Caid son Oficiales marroquíes al mando de tropas de la Mehala Jalifeña, tropas marroquíes al servicio del Ejército Nacional. Solo se puede incluir, si al menos hay una unidad incluida de la Mehala en la sección.

Coste	- 30pts (Regular), 45pts (Veterano)
Equipo	- 1 Caíd y hasta 2 acompañantes
Armas	- Pistola o nada
Opciones	- El Caíd puede ir acompañado por un máximo de 2 asistentes al coste de 10pts por hombre (Regular), o 13pts por hombre (Veterano)

OBSERVADORES AVANZADOS

Los observadores avanzados son oficiales encargados de coordinar los ataques aéreos o el fuego de la artillería. Habitualmente llevan asistentes encargados de las comunicaciones ya sean por radio, teléfonos de campaña o medios ópticos.

Coste	- Observador Avanzado de Artillería 100pts (Regular), 115pts (Veterano) - Observador Avanzado de Aviación 75pts (Regular), 90pts (Veterano)
Equipo	- 1 Observador Avanzado y hasta 2 acompañantes
Armas	- El Observador Avanzado va armado con pistola. Los asistentes van armados con pistolas o fusiles
Opciones	- El Observador Avanzado puede ir acompañado por un máximo de 2 asistentes al coste de 10pts por hombre (Regular), o 13pts por hombre (Veterano)



El personal de "La Gloriosa". En el medio y con gorro de vuelo Pedro Manuel Lamas Quevedo. 1 de febrero de 1937.

ESCUADRAS DE INFANTERIA Y EQUIPOS

El Ejército Nacional estaba formado por unidades de diverso origen tanto militar como político. Desde unidades formadas por tropas del antiguo Ejército Regular a tropas coloniales y milicianos de partidos políticos como La Falange o del Requeté Carlista. También contaron con unidades extranjeras aunque en su mayoría operaban bajo mandos no españoles. Al igual que los oficiales, la capacidad y veteranía de las unidades era dispar.

ESCUADRA DEL EJERCITO NACIONAL (Temprana)

Tras la sublevación, el ejército de la República quedó dividido entre los dos bandos. Mientras que en la zona republicana este es disuelto, en la zona nacional se mantiene y potencia. La mayoría de sus integrantes vendrían por reclutamiento obligatorio, basado en las quintas realizadas en los años anteriores, lo que dio un núcleo de soldados con formación militar aprendida en sus años de servicio militar. También entran en estas categorías las milicias de partidos políticos como Falange, que fueron puestas bajo autoridad militar.

Coste	- 42pts (Novato) , 60pts (Regular)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 7pts (Novato) o 10pts (Regulares) - El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts - Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	- Mal equipados - Viva Cristo Rey

ESCUADRA DEL EJERCITO NACIONAL (Tardía)

Coste	- 42pts (Novata), 60pts (Regular)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 7pts (Novato) o 10pts (Regulares) - El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts - Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	- Viva Cristo Rey

¿SABIAS QUE...

muchos combatientes vascos tras la derrota republicana en el Frente Norte se alistaron en las filas carlistas?

ESCUADRA DEL REQUETE (Temprana)

Durante la República, el partido Carlista había crecido en comparación con el periodo anterior, como una respuesta conservadora a las políticas llevadas a cabo durante la República. Expandiéndose principalmente en sus tradicionales zonas de influencia como Navarra, poco a poco fueron formando también milicias, al igual que otros partidos. Las milicias del partido Comunión Tradicionalista Carlista, más conocido como Requeté, proporcionarían aproximadamente 60.000 hombres al bando Nacional. Encuadrados en Tercios, estos hombres lucharon destacadamente como tropas de choque en el norte de la península durante el conflicto, aunque también se llegó a formar fuera de su zona común como los Requetés del Sur, ubicados en Andalucía.



Tercio de Requetés de Ortiz de Zarate en Bilbao.

Coste	- 54pts (Novato)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 9pts (Novato)- El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Calidad mixta. Los pelotones de Requetés tienen la regla 'Sin experiencia en combate'. Sin embargo, si el pelotón de Requeté adquiere la moral de Regular se vuelve a tirar. Si sale 5 o 6, automáticamente se convierten en Veteranos- Tenaces- Mal equipados- Viva Cristo Rey- Los Requetés de los Tercios Navarros pueden ser fanáticos por +2pts, sustituyendo esto a la regla Tenaces

ESCUADRA DEL REQUETE (Tardía)

Coste	- 66pts (Regular), 84pts (Veterano)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 11pts (Regular), 14pts (Veterano)- El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Tenaces- Viva Cristo Rey- Los Requetés de los Tercios Navarros pueden ser fanáticos por +2pts, sustituyendo a la regla Tenaces.

ESCUADRA DEL TERCIO DE LA LEGION

La Legión había sido fundada en los años 20 a imitación de la Legión Extranjera Francesa. Se nutría de voluntarios, tanto españoles como extranjeros que encontraban muchas veces en esta una salida a situaciones con la justicia, pues la Legión no hacía preguntas. Endurecidos durante la Guerra de África, las tropas legionarias se encontraban entre las mejores y más profesionales del Ejército de la República. Cuando comienza la sublevación, la Legión al completo lucha en el bando Nacional. Durante la contienda, muchos voluntarios extranjeros rusos, rumanos, irlandeses, etc., terminarían encuadrados dentro de la Legión. La Legión fue una unidad de choque, lo cual queda demostrado por su alto índice de bajas.

Coste	- 84pts (Veterano)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 14pts (Veterano)- El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden equiparse con granadas antitanque por +2pts por hombre
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Tenaces- Viva Cristo Rey- Pueden ser fanáticos por +3pts por hombre- Cazadores de Tanques, si están equipados con granadas antitanque



Caballeros Legionarios y un tanque T-26 capturado por el bando nacional enfrentándose a soldados del ejército popular. Figuras de Empress Miniatures. Pintados por Rubén Torregrosa. Archivo de Painting WAR.

ESCUADRA DE REGULARES

Creados en 1911, en el protectorado español de Marruecos, esta tropa de soldados indígenas fue la respuesta a las protestas de la población por la participación en la guerra de los soldados españoles. Las unidades de Fuerzas Regulares Indígenas fueron unidades de choque, siempre en la vanguardia y especializados en el combate en todo tipo de terrenos agrestes. Su fama de soldados duros y expertos en uso del cuchillo en golpes de mano les hizo especialmente temibles, tanto para la población civil como para los soldados enemigos.

Coste	- 72pts (Regular), 90pts (Veterano)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 12pts (Regular) o 15pts (Veteranos)- El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden equiparse con granadas antitanque por +2pts por hombre
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Tiradores Expertos. Los regulares equipados con fusiles no tienen penalizador por disparar a larga distancia.- Cazadores de Tanques, si están equipados con granadas antitanque- Deben elegir una de las dos siguientes reglas, debiendo tener todos los pelotones de Regulares de la sección la misma:<ul style="list-style-type: none">• ¡Que vienen los moros! Una unidad que es asaltada por un pelotón de Regulares no podrá reaccionar disparando.• Tenaces

ESCUADRA DE LA MEHAL-LA (Temprana)

Formada originalmente como una fuerza para la protección del sultán, sirvió como núcleo para encuadrar a los voluntarios marroquíes enviados tanto por el Califa (Mehal-la Jalifiana) como por el Jerife del norte de Marruecos (Mehal-la Xerifiana) en apoyo del bando nacional. Temidos por su ferocidad y crueldad, bien dirigidos eran tropas muy eficientes en combate.

Coste	- 48ts (Novato), 66pts (Regular)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 8pts (Novato) o 11pts (Regular)- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Combatientes aguerridos.- ¡Que vienen los moros! Una unidad que es asaltada por un pelotón de la Mehala no podrá reaccionar disparando.- Negligentes si no tienen un oficial o un Caíd a distancia de mando.- Mal equipados

ESCUADRA DE LA MEHAL-LA (Tardía)

Coste	- 48ts (Novato), 66pts (Regular)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 8pts (Novato) o 11pts (Regular) - Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador.
Reglas Especiales	- Combatientes aguerridos. - ¡Que vienen los moros! Una unidad que es asaltada por un pelotón de la Mehala no podrá reaccionar disparando. - Negligentes si no tienen un oficial o un Caíd a distancia de mando.



Grupo de mando de Regulares, el cual incluye un Oficial español con asistente, un Caíd y un Portaestandarte de Empress Miniatures.

ESCUADRA DE MILICIA POLITICA (Falange u otros partidos)

Al igual que los partidos de izquierda, los partidos de derecha, monárquicos y Falange, montaron sus propias milicias paramilitares. A diferencia del bando republicano, estas milicias fueron rápidamente puestas bajo mando militar. Su calidad variaba enormemente de unas a otras.

Coste	- 54pts (Novato)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 8pts (Novatos) - El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts - Si el escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	- Sin experiencia en combate - Mal equipados - Viva Cristo Rey

ESCUADRA DE LA GUARDIA CIVIL

La sublevación fragmentó en dos al Instituto Armado, quedando dividida entre los dos bandos. En el bando republicano sería fundamental para aplastar la sublevación en las grandes ciudades como Madrid y Barcelona; mientras que en el bando Nacional, aseguraría muchas pequeñas poblaciones. Creada en el siglo XIX como una fuerza policial rural de entidad militar, se encontraban entre las tropas más entrenadas y profesionales que había en ese momento. Se les consideraba de los mejores y mejor entrenados tiradores con fusil.

Coste	- 66pts (Regular), 84pts (Veterano)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 11pts (Regular) o 14pts (Veterano)- El NCO y dos hombres más puede ir armado con un subfusil por +3pts- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden ir montados a caballo por +2pts por miniatura, pasando a ser Caballería. Los fusiles pasan a ser carabinas de caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como fusiles cuando estén a pie
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Tiradores selectos. Los Guardias Civiles armados con fusil suman un dado de disparo por cada 3 Guardias Civiles armados con fusil redondeando hacia abajo- Viva Cristo Rey- Caballería si van montados

ESCUADRA DE CABALLERIA (Temprana)

La mayor parte de la caballería del Ejército Español se mantuvo en el bando Nacional. Su uso principalmente fue para exploración y combate como infantería montada, aunque se dieron casos de cargas al sable como durante la batalla de la Alhambra, siendo esta considerada la última carga a caballo de la caballería española.

Coste	- 54pts (Novato), 72pts (Regular)
Composición	-1 NCO y 5 hombres
Armas	-Carabinas de Caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como rifles cuando estén a pie.
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 9pts (Novato) o 12pts (Regular)- El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden ir montados a caballo por +2pts, pasando a ser Caballería. Los rifles pasan a ser carabinas de caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como rifles cuando estén a pie
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Caballería- Reserva Móvil. No tienen la penalización de -1 para entrar desde la Reserva. El modificador de -1 para flanquear se sigue aplicando- Mal equipados- Viva Cristo Rey

ESCUADRA DE CABALLERIA (Tardía)

Coste	- 54pts (Novato), 72pts (Regular)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Carabinas de Caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como rifles cuando estén a pie
Opciones	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 9pts (Novato) o 12pts (Regular) - El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts - Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador. - Pueden ir montados a caballo por +2pts, pasando a ser Caballería. Los rifles pasan a ser carabinas de caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como rifles cuando estén a pie
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none"> - Caballería - Reserva Móvil. No tienen la penalización de -1 para entrar desde la Reserva. El modificador de -1 para flanquear se sigue aplicando - Viva Cristo Rey

ESCUADRA DE CABALLERÍA MARROQUÍ DE REGULARES O MEHAL-LA (Temprana)

Creados al igual que la infantería como un cuerpo colonial, su papel durante la guerra fue el de caballería de exploración (siendo muy buenos rastreadores) e infantería montada, destacando en casi todas las acciones que llevaron a cabo, siendo habitualmente de mayor calidad que la caballería del ejército.



Soldado regular durante la Guerra Civil Española armado con un fusil mauser M1916.

Coste	- 78pts (Regular), 96pts (Veterano)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Carabinas de Caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como rifles cuando estén a pie
Opciones	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 13pts (Novato) o 16pts (Veterano) - Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none"> - Caballería - Reserva Móvil. No tienen la penalización de -1 para entrar desde la Reserva. El modificador de -1 para flanquear se sigue aplicando - Mal equipados - ¡Que vienen los moros! Una unidad que es asaltada por un escuadra de caballería marroquí no podrá reaccionar disparando

ESCUADRA DE CABALLERÍA MARROQUÍ DE REGULARES O MEHAL-LA (Tardía)

Coste	- 78pts (Regular), 96pts (Veterano)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Carabinas de Caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como rifles cuando estén a pie.
Opciones	- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 13pts (Novato) o 16pts (Veterano) - Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	- Caballería - Reserva Móvil. No tienen la penalización de -1 para entrar desde la Reserva. El modificador de -1 para flanquear se sigue aplicando - ¡Que vienen los moros! Una unidad que es asaltada por una escuadra de caballería marroquí no podrá reaccionar disparando

ESCUADRA DE CHOQUE

Los batallones de infantería comenzaron a crear unidades de combatientes veteranos agrupados en las Secciones de Choque. Sus integrantes eran soldados con experiencia en combate a los que se les encomendaba las misiones más peligrosas e importantes.

Coste	- 78pts (Veterano)
Composición	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	- Pueden añadirse hasta 4 hombres más a un coste de 13pts (Veteranos) - El NCO y otro hombre más pueden ir armados con un subfusil por +3pts - Un hombre puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador - Pueden equiparse con granadas antitanque por +2pts por hombre
Reglas Especiales	- Pueden ser Combatientes Agueridos por +1pts por miniatura - Cazadores de Tanques, si están equipados con granadas antitanque

EQUIPO DE AMETRALLADORA MEDIA

La ametralladora Hotchkiss de 7 mm era el arma reglamentaria dentro del ejército al comienzo de la guerra. Durante el desarrollo del conflicto, llegaría ametralladoras de origen italiano como la Breda de 8 mm o la alemana Maxim MG13.

Coste	- 35pts (Novato), 50pts (Regular), 65pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Ametralladora media
Reglas Especiales	- Arma de Equipo - Fija



EQUIPO DE FRANCOOTIRADOR ("PACO")

Durante la guerra de África los francotiradores eran conocidos como 'Pacos', palabra surgida del humor negro de los soldados hacía referencia al sonido del disparo 'Pa' y del impacto 'Co'. El término se mantuvo durante la Guerra Civil, al igual que el verbo paquear, que era la acción de hostigar con fuego de francotiradores.

Coste	- 50pts (Regular), 65pts (Veterano)
Equipo	- 2 hombres
Armas	- El francotirador tiene 1 rifle, el observador rifle o pistola
Reglas	- Arma de Equipo
Especiales	- Francotirador

EQUIPO DE MORTERO LIGERO

El mortero ligero de Infantería y Caballería Valero de 50 mm modelo 1932 sería el principal mortero ligero usado durante la guerra. De fácil diseño y poco peso (7 Kg), inspiraría su adopción a diferentes ejércitos como el británico, que fabricarían su mortero de 2". Fue empleando durante toda la guerra con gran eficacia.

Coste	- 25pts (Novato), - 35pts (Regular), - 46pts (Veterano)
Equipo	- 2 hombres
Armas	- 1 Mortero Ligero
Reglas	- Arma de Equipo
Especiales	- Fuego Indirecto - HE 1" - No puede disparar humo



EQUIPO DE MORTERO MEDIO

El Valero de 81 mm modelo 1933 era el mortero reglamentario del Ejército Español. La mayoría de los 300 morteros de dotación quedaron en el bando Nacional. Durante el desarrollo de la guerra fueron suministrados, entre otros, morteros italianos como el Breda de 81 mm modelo 1925.

Coste	- 35pts (Novato), 50pts (Regular), 65pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Mortero Medio
Reglas	- Arma de Equipo
Especiales	- Fuego Indirecto - HE 2" - Fija

ARTILLERIA

ARTILLERIA DE CAMPAÑA

Al comienzo de la guerra, el parque de artillería quedo dividido entre los dos bandos. Con la necesidad de más piezas de artillería, el bando Nacional recibió suministros principalmente de Italia y Alemania. A diferencia del material alemán, mucha de la aportación italiana era de segunda mano ya usado durante la Primera Guerra Mundial. El uso y buen aprovechamiento de la artillería durante la guerra sería fundamental.

ARTILLERIA LIGERA

Principalmente eran piezas de 75 mm que se usaban como cañones de acompañamiento para dar apoyo de fuego directo a la infantería. El Arellano de 40/25 modelo 1927, el Schneider de 70/16 mm modelo 1908 o el Deport-Terní de 75/27 mm modelo 1911, fueron algunos de los muchos modelos de artillería ligera, provenientes de diversos orígenes, que entraron en campaña a lo largo del desarrollo de la guerra.

Coste	- 40pts (Novato), 50pts (Regular), 60pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	-1 Obús Ligero
Reglas Especiales	- Escudo - Arma de Equipo - Obús - Fija

ARTILLERIA MEDIA

Principalmente eran piezas de 105 mm. De dotación, al comienzo de la guerra, está el Vickers 105/22 mm modelo 1922 fabricado bajo licencia en España. A lo largo del conflicto se van incorporando más piezas, principalmente italianas como el Ansaldo 105/28 mm modelo 1928, además de las capturadas al bando republicano. Los alemanes suministraron piezas como el LeFH 18 pero en escasísimo número.

Coste	- 60pts (Novato), 75pts (Regular), 90pts (Veterano)
Equipo	- 4 hombres
Armas	-1 Obús Medio
Opciones	- Puede tener un observador por +10pts
Reglas Especiales	- Escudo - Arma de Equipo - Obús - Fija

¿SABIAS QUE...

todo el material republicano tras la guerra fue reutilizado por el Ejército Español hasta la década de 1950?

ARTILLERIA PESADA

En su mayoría eran piezas de artillería de 155 mm. Al comienzo de la guerra está de dotación en el Ejército Español el obús Schneider de 155/13 mm fabricado bajo licencia en España. Durante la guerra se suministraron piezas como el Skoda 149/12 mm modelo 1914 por parte de los italianos.

Coste	- 92pts (Novato), 115pts (Regular), 138pts (Veterano)
Equipo	- 5 hombres
Armas	- 1 Obús Pesado
Opciones	- Puede tener un observador por +10pts
Reglas Especiales	- Escudo - Arma de Equipo - Obús - Fija

ARTILLERIA ANTIAEREA

Usados principalmente como arma de defensa contra la aviación. Debido a su alta velocidad de disparo, durante la Guerra Civil Española se empezaron a usar contra otro tipo de objetivos como vehículos o infantería.



Artillería del bando nacional bombardeando el pueblo de Belchite (Aragón) 1938. Cuadro de Augusto Ferrer Dalmau.

CAÑÓN ANTIAÉREO LIGERO

Al comienzo de la guerra estaba en dotación, en el Ejército Español, el cañón antiaéreo Skoda de 76,5/40 mm. Al comienzo de la guerra queda repartido su número entre ambos bandos. Debido a la escasez de medios antiaéreos, al bando nacional principalmente se le suministró armamento alemán, como el Flak 30 de 20 mm entre otros modelos, y cañones italianos como el Breda 20/65 mm Modelo 1935.

Coste	- 40pts (Novato), 50pts (Regular), 60pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Cañón Automático Ligero sobre una plataforma rotatoria
Opciones	- Puede tener un observador por +10pts
Reglas Especiales	- Escudo - Arma de Equipo - Flak - Fija

CAÑÓN ANTIAEREO FLAK 18/88 mm (LEGION CONDOR)

Originalmente diseñado como un cañón antiaéreo pesado, durante la Guerra Civil demostró su capacidad como arma anticarro. Manejado por soldados alemanes de la Legión Cóndor demostró una gran eficacia y letalidad.

Coste	- 180pts (Regular), 217pts (Veterano)
Equipo	- 7 hombres
Armas	- 1 Cañón Superpesado anticarro sobre una plataforma rotatoria
Reglas Especiales	- Escudo - Arma de Equipo - Flak - Fija

ARTILLERIA ANTITANQUE

Son cañones diseñados para batir objetivos blindados con munición de gran penetración. Debido al escaso blindaje de los vehículos de la época no eran cañones de mucho calibre. Existían diversos modelos.

CAÑÓN ANTITANQUE LIGERO

A comienzos de la guerra, el Ejército Español no tenía ningún cañón antitanque en dotación. Pronto empezaron a llegar a los puertos controlados por el bando nacional armamento italiano y alemán para suplir esta escasez. El cañón alemán Pak 35/36 de 37 mm demostraría ser el cañón antitanque más eficaz de la guerra, siendo el más usado por el bando sublevado.

Coste	- 40pts (Novato), 50pts (Regular), 60pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Cañón antitanque ligero
Reglas Especiales	- Escudo - Arma de Equipo - Fija

VEHICULOS

AUTOBLINDADOS

Al comienzo de la guerra, basándose en la experiencia de los camiones protegidos durante la guerra de Africa, se comenzaron a modificar diversos vehículos para dotarlos de blindaje. Esta fiebre por blindar cualquier vehículo y enviarlo al frente no fue tan intensa en el bando nacional como en el republicano. Aun así, se usaron muchos "Tiznaos", tanto de producción propia como, principalmente, capturados, con el mismo escaso éxito que en el bando republicano. Con la llegada de la ayuda soviética al bando republicano, irónicamente también se facilitó que el bando nacional modernizase su parte de autoblandados. Como los tanques, todo autoblandado capturado fue puesto en servicio y usado contra sus antiguos propietarios.

BA 3/6/10

Automóvil blindado pesado de reconocimiento. Su cañón de 45 mm le hacía uno de los vehículos de mayor potencia de fuego de la guerra. Siendo superior a los vehículos de los que disponía el bando nacional, fueron reutilizados todos los vehículos capturados que estaban en condiciones de seguir en campaña.

Coste	- 96pts (Novato), 120pts (Regular)
Armas	- 1 Cañón ligero antitanque en torreta - 1 LMG Coaxial en torreta - 1 LMG en casco
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Reglas Especiales	- Reconocimiento



Blindado BA-6 de fabricación soviética.

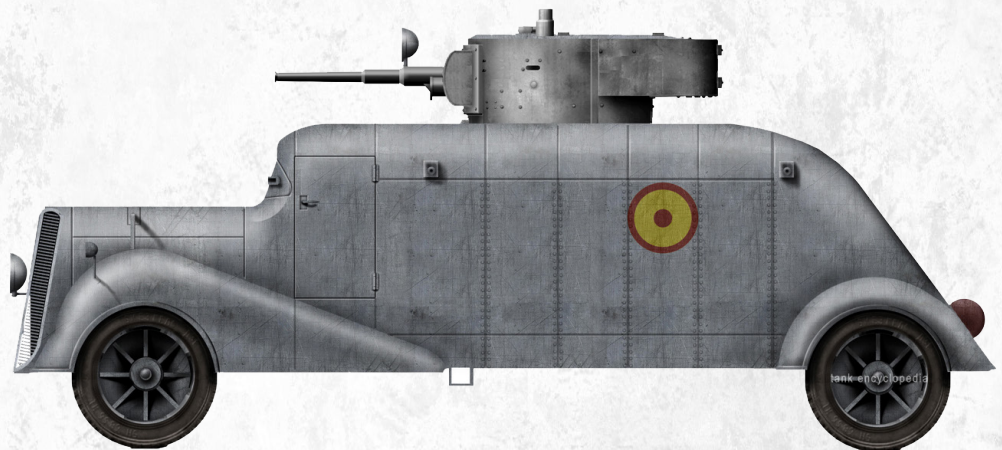
UNL-35

Automóvil blindado construido por la República y diseñado a partir del camión ZIS-5. Es considerado uno de los mejores vehículos blindados de la guerra civil. Los vehículos capturados, viendo sus altas capacidades técnicas, fueron rápidamente encuadrados en unidades de Carros de Combate y usados por el bando nacional.

Coste	- 52pts (Novato), 65pts (Regular)
Armas	- 1 LMG en casco
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Reglas Especiales	- Reconocimiento

TIZNAO

Estos vehículos blindados reciben el nombre de Tiznao, debido al color del metal con el que se habían blindado. Al comienzo de la guerra hubo una autentica fiebre por blindar cualquier camión para enfrentarse al enemigo y ambos



Hispano-Suiza MC36 con torreta del tanque T-26

bandos se dedicaron a poner blindaje a diferentes tipos de vehículos, principalmente a camiones. Los resultados en ambos casos eran más de valor moral que militar. El peso del blindaje que tenía que soportar el vehículo los hacía lentos y prácticamente inútiles campo a través. Cientos de estos vehículos fueron construidos en diferentes talleres, con más o menos fortuna en algunos casos, siendo un Tiznao diferente a otro. A medida que avanzaba la guerra y llegaron nuevos medios, fueron relegados a la retaguardia.

Coste	-17pts (Novato), 34pts (Regular)
Armas	- Ninguna
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- MMG en torre por +25pts- MMG en cada lateral por +10pts cada una (solo disparo por arco lateral correspondiente)- Puede transportar hasta 10 hombres por +25pts
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Torreta de un solo hombre. Debe de hacer un chequeo de órdenes para poder usar la orden Avanzar- Por carretera es un vehículo Lento- Lento... terriblemente lento. Tanque lento como definen las reglas. Además, no tiene permitido hacer un movimiento de correr. Puede darse la orden de correr para evitar la regla de "torreta de un solo hombre", pero solo se desplazará su movimiento básico.

TANQUES

El bando Nacional comienza la guerra equipado con viejos y anticuados tanques como el FT-18 Renault o los carros Trubia que son usados como blocaos móviles debido a sus deficiencias técnicas. Con la ayuda italiana y alemana comienzan a llegar los primeros tanques. Son carros ligeros, escasamente armados y blindados. La llegada de los tanques soviéticos fue un varapalo, pues los tanques nacionales estaban en completa inferioridad. Con el paso del tiempo e incentivando a los soldados con la captura de tanques soviéticos, el parque de tanques nacional aumentó. Para mediados de la guerra, comenzaron a verse

T-26 soviéticos en las unidades de tanque nacionales. Para evitar el fuego amigo y ser confundidos con tanques republicanos, se solía pintar una gran bandera rojigualda en el frente y la cruz de San Andrés en el techo para identificación aérea. Irónicamente, a finales de la guerra, la Unión Soviética se había convertido en el mayor suministrador de tanques del bando nacional.



Tanque Panzer I del bando Nacional con el emblema de la Legión

FT-17 RENAULT

Vehículo francés empleado por primera vez en 1918 durante la Primera Guerra Mundial. Fue uno de los vehículos más populares en el periodo de entreguerras usándose en diversos países. En campaña durante la Guerra de África, al comienzo de la guerra era ya un tanque obsoleto debido a su falta de blindaje y velocidad. Los FT-17 que quedaron en el bando nacional, se emplearon en el frente aragonés pasando posteriormente a vehículo de entrenamiento con la llegada de vehículos más modernos.

Coste	- 28pts (Novato), 35pts (Regular)
Armas	- 1 MMG en la torre
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Opciones	- Puede reemplazar la MMG por 1 cañón anticarro ligero de baja velocidad (PEN +3) por +30pts
Reglas Especiales	- Torreta de un solo hombre. Debe de hacer un chequeo de órdenes para poder usar la orden Avanzar - Por carretera es un vehículo Lento - Lento... terriblemente lento. Tanque lento como definen las reglas. Además, no tiene permitido hacer un movimiento de correr. Puede darse la orden de correr para evitar la regla de "torreta de un solo hombre", pero solo se desplazará su movimiento básico.

CARRO TRUBIA

El Carro Ligero de Combate para Infantería Modelo Trubia no dejó de ser un prototipo de los intentos de la industria española de aportar un carro de combate de fabricación nacional. Dotado con una torreta con dos cuerpos de giro independiente, uno para cada ametralladora que podía dispararse en diferente dirección una de otra. Tras las pruebas de los prototipos se evidenció que era un vehículo lento y poco útil. Quedaron asignados en el norte, empleándose como nido de ametralladoras móvil en posiciones estáticas.

Coste	- 48pts (Novato)
Armas	- 1 MMG en el casco - 2 MMGs en la torre
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Reglas Especiales	- Torreta de un solo hombre. Debe de hacer un chequeo de órdenes para poder usar la orden Avanzar - Por carretera es un vehículo Lento - Lento... terriblemente lento. Tanque lento como definen las reglas. Además, no tiene permitido hacer un movimiento de correr. Puede darse la orden de correr para evitar la regla de "torreta de un solo hombre", pero solo se desplazará su movimiento básico - Vulnerable. Debido a estar construido con remaches, todos los disparos al flanco y la retaguardia del vehículo tienen un modificador de +1 a la penetración

TANQUE LIGERO T-26

Tras constatar que ni el Panzer I ni el L3 podían competir contra el tanque T-26, el mando nacional comenzó a recompensar a los soldados por la captura de tanques T-26 para incorporarlos en las filas del bando sublevado, poniéndolo rápidamente en servicio. Para distinguirlos de sus homólogos republicanos, solían ir pintados con símbolos del bando nacional, siendo como norma general colocar la bandera rojigualda en la torreta. De los 178 carros de combate T-26, fueron puesto de nuevo en combate 98, siendo irónicamente la Unión Soviética el mayor proveedor de tanques del ejército nacional.

Coste	- 84pts (Novato), 105pts (Regular)
Armas	- 1 Cañón anticarro ligero en la torre - 1 MMG coaxial en la torreta
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Reglas Especiales	- ¡Al tanque camaradas! Una unidad de hasta 6 soldados puede entrar de la reserva o flanqueo montado encima de un tanque. Se usará la habilidad del tanque para entrar. Una vez dentro de la mesa, la unidad transportada debe desembarcar con su primer dado de órdenes. Ninguna unidad puede embarcar encima de un tanque que este desplegado en la mesa.

TANQUE LIGERO PANZER I

Conocidos como "Negrillos" por su color, los Panzer I fueron enviados en ayuda del bando nacional por la Alemania de Hitler. Al ser diseñado como un tanque ligero de entrenamiento, pronto quedaron superados por los modernos carros T-26 rusos, siendo usado principalmente como reconocimiento y apoyo de infantería.

Coste	- 70pts (Regular), 84pts (Veterano)
Armas	- 2 MMG en la torreta
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)

TANQUE CARRO VELOCE L3

El Carro Veloce estaba diseñado para un concepto de guerra de movimientos. Enviado junto a las tropas italianas, rápidamente quedó demostrado lo inadecuado del diseño, no siendo rival contra tanques, como el T-26, o contra los asaltos de infantería. También se usó con diferentes resultados la versión lanzallamas del carro.

Coste	- 48pts (Novato), 60pts (Regular), 72pts (Veterano)
Armas	- 1 MMG en casco frontal
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Puede reemplazar la MMG por 1 cañón anticarro ligero de baja velocidad (PEN +3) por +30pts- Puede reemplazar la MMG por 2 MMGs por 10pts- Puede reemplazar la MMG por un lanzallamas con una MMG coaxial por 35pts
Reglas Especiales	-Vehículo lanzallamas. Si adquiere un lanzallamas

TRANSPORTES Y REMOLQUES

El ejército de antes de la guerra dependía enormemente para su transporte y logística de los caballos. Con el estallido del conflicto, esto siguió siendo así, aunque empezó una incipiente motorización una vez que llegó la ayuda extranjera. Se compraron varios miles de vehículos en Estados Unidos y otros países, además de recibir ayuda alemana e italiana. A parte, también se veían vehículos como los ZiS5 capturados a los republicanos.

Para el transporte de tropas se usó una amplia gama, desde camiones de uso civil a otros de uso puramente militar. Se requisaron muchos vehículos a empresas civiles y a particulares, por lo que prácticamente se puede encontrar en las filas del Ejército Nacional cualquier camión de los fabricados en esos años.



Tercio de Requêtes entrando en Donostia montados en camión.

AUTOAMETRALLADORA MODELO BILBAO

Basado en el camión Ford V8 M30, se blindó y equipó con una torreta armada con una MMG. Usado antes de la guerra por las fuerzas de orden público, el Bilbao rápidamente fue enviado al frente en apoyo de los combatientes. Fue un vehículo diseñado para el uso en ciudades, llegaba a tener una velocidad de unos 50 km/h, aunque su uso campo a través fue mediocre. La mayoría quedaron en el bando republicano, siendo escaso el número que quedó en el bando nacional, aunque este se fue incrementando a base de capturas al enemigo.



Autoametralladora Bilbao de Minairons Miniatures.

Coste	- 52pts (Novato), 65pts (Regular), 78pts (Veterano)
Armas	- 1 MMG en la torreta
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Opciones	- Puede reemplazar la MMG por 1 cañón anticarro ligero de baja velocidad (PEN +3) por +30pts
Reglas Especiales	- Vehículo con ruedas - Capacidad de transporte para 6 hombres - Reconocimiento (si se sacrifica la capacidad de transportes se adquiere entonces como Autoblindado)

CAMION

Camiones de diverso tonelaje y marcas fueron empleados durante la guerra. Desde camiones civiles reconvertidos hasta camiones diseñados para su uso en el campo de batalla.

Coste	- 31pts (Novato), 39pts (Regular), 47pts (Veterano)
Armas	- 1 MMG en la torreta
Valor de Blindaje	6+ (sin blindaje)
Transporte	Hasta 12 hombres
Remolque	- Obús ligero; Cañón ligero anticarro; Cañón ligero antiaéreo
Reglas Especiales	- Vehículo de ruedas

CABEZA TRACTORA

Eran camiones de mayor tonelaje o tractores que se usaban para el remolque de las piezas más pesada, siendo escaso su número al comienzo de la guerra. Fue aumentando su empleo durante el conflicto a medida que fueron adquiriéndose.

Coste	- 12pts (Novato), 15pts (Regular), 18pts (Veterano)
Valor de Blindaje	6+ (sin blindaje)
Remolque	- Cualquier Obús o Cañón.
Reglas Especiales	- Vehículo de ruedas - Lento cuando remolque

TIRO DE CABALLOS

Durante el transcurso de la guerra, ambos ejércitos dependían principalmente de los caballos para el transporte. Aunque empezaron a usarse medios a motor, estos todavía eran minoritarios y el tiro de caballos era el más empleado.

Coste	- 8pts (Novato), 10pts (Regular), 12pts (Veterano)
Valor de Blindaje	- 3+ (sin blindaje)
Remolque	- Cualquier Obús o Cañón.
Reglas Especiales	- Lento cuando remolque



Un grupo de soldados alemanes nazis junto a algunos miembros de la Falange. 1940. en la Plaza Nueva de Sevilla junto al Ayuntamiento.

EJERCITO REPUBLICANO

RESEÑA HISTORICA

El Alzamiento supuso la fractura del ejército. Sin embargo, los condicionamientos políticos de la mayoría de los partidos del Frente Popular, que en muchos casos eran de un antimilitarismo activo, llevó a dejar que las unidades leales se desintegraran paulatinamente, siendo sustituidas por milicias de sindicato o partido con una (lógica) menor capacidad combativa.

A medida que el conflicto se enquistaba, resultó evidente que solo con fervor revolucionario no se ganaban los combates, por lo que la República tuvo que crear, casi desde cero, un nuevo ejército: el Ejército Popular.

La influencia ascendiente del Partido Comunista con el cada día más importante (y necesario) apoyo de la URSS, barrió poco a poco la indisciplina y la improvisación, sustituyendo a las Milicias por un nuevo ejército que, a pesar de su idiosincrasia política, no se apartaba del patrón tradicional de una fuerza armada tal y como sucediera con el Ejército Rojo durante la guerra civil rusa.

Pese a numerosas derrotas, el Ejército Popular alcanzó unos niveles de capacidad general similares o superiores al ejército de preguerra, e incluso en el caso de algunas unidades llegó a categoría de auténticas élites.

De los Cuerpos de Seguridad, la mayoría de los Carabineros permanecieron leales a la República y se les elevó a un estatus de élite intentando igualar a la Legión, sustituyendo de algún modo a esta última en el orden de batalla republicano. Alcanzaron una gran expansión, siendo empleados como tropa de choque o, las más de las veces, como reservas de confianza o "apaga fuegos" en las mayores ofensivas de la guerra.

Los Guardias de Asalto, tras los primeros días de conflicto, volvieron a labores de Seguridad en retaguardia o como reserva estratégica dependiente de los más altos mandos, tal y como se vió en los sucesos de Barcelona.



Unos guardias de asalto parapetados tras unos caballos combaten en la Calle Diputació en la Barcelona de 1936.

La Guardia Civil, con esa "leyenda negra" tan lorquiana, y la enemiga declarada de los grupos anarquistas, fue transformada en Guardia Nacional Republicana, languideciendo hasta casi su extinción.

La Comintern (Internacional Comunista), organismo teledirigido por Moscú donde residía, tanto por motivos ideológicos como oportunistas, apoyó desde el principio a la República, realizando una campaña multinacional de captación de voluntarios para luchar en España contra el bando sublevado. Con esta masa humana se formaron las famosas Brigadas Internacionales. Utilizadas como tropa de choque, y en muchas ocasiones como auténtica carne de cañón, proporcionaron un muy necesario núcleo de fuerzas combativas "regulares" en los meses en que se iniciaba la transformación de las milicias en el nuevo Ejército Popular.

No obstante, la división del territorio controlado por la República en varias zonas separadas entre sí, y otras nuevas que se fueron generando a medida que los Nacionales iban adueñándose de nuevos territorios, supuso la existencia de "ejércitos" regionales con idiosincrasias propias, exacerbadas por los partidos de tendencias secesionistas que antepusieron criterios personalistas al esfuerzo bélico común, con resultados de sobra conocidos.

Puede resumirse, por tanto, que una paulatina unificación y reorganización dotaron a la República de unas fuerzas armadas capaces de enfrentarse en condiciones de igualdad con sus contrarios con más experiencia militar, y que los errores de la dirección estratégica y política son los que arrebataron los laureles a unas tropas que aprendieron, en la escuela más dura, cómo combatir para ser merecedores de la victoria.



Acto de entrega de una bandera al XIX Cuerpo de Ejército republicano de Levante en Torrebaja (Valencia).

INFANTERIA

UNIDADES DE CUARTEL GENERAL

Cada Pelotón reforzado debe incluir al menos a un Teniente o un Alférez al mando de ella. Otras unidades de Cuartel General pueden añadirse, incluyendo a oficiales de mayor graduación u observadores de apoyo.

OFICIAL

La calidad de los oficiales de las tropas republicanas variaba desde los soldados profesionales provenientes del antiguo ejército, hasta entusiastas líderes provenientes de sindicatos o partidos políticos. Por lo tanto, cualquier oficial puede ser, novato, regular o veterano.

Coste	- Alférez 35pts (Novato), 50pts (Regular), 65pts (Veterano) - Teniente 60pts (Novato), 75pts (Regular), 90pts (Veterano) - Capitán 95pts (Novato), 110pts (Regular), 125pts (Veterano) - Comandante 135pts (Novato), 150pts (Regular), 165pts (Veterano)
Equipo	- 1 oficial y hasta 2 acompañantes
Armas	- El oficial va armado con pistola. Los asistentes van armados con pistolas o fusiles
Opciones	- El oficial puede ir acompañado por un máximo de 2 asistentes al coste de 7pts por hombre (Novato), 10pts por hombre (Regular), o 13pts por hombre (Veterano)

MEDICO

El personal médico y sanitario se encuentra presente allí en donde los soldados combaten, ayudando a evacuar a los heridos de mayor gravedad y haciendo curas a los heridos más leves para que se puedan incorporar nuevamente a la lucha. Durante la guerra civil se ponen en marcha avances sanitarios como el empotrar médicos en las unidades especialistas en el cierre de hemorragias y quirófanos móviles en las cercanías del frente. Muchos de los avances médicos se aplicarían y aumentarían con posterioridad en la II Guerra Mundial. Debido al valor demostrado siempre en el campo de batalla ayudando a los soldados heridos, los médicos son clasificados como veteranos. Habitualmente los médicos iban acompañados por enfermeros o practicantes para auxiliarles.

Coste	- 30pts (Veterano)
Equipo	- 1 médico y hasta 2 acompañantes
Armas	- Pistola o nada.
Opciones	- El médico puede ir acompañado por un máximo de 2 asistentes al coste de 13pts por hombre (Veterano)

COMISARIO POLITICO

Con el establecimiento del Ejército Popular, también se implantó el Comisariado Político para el control de las unidades al mismo estilo que se había instaurado en el Ejército Rojo en la Unión Soviética.

La principal función de los comisarios era mantener la moral alta de los soldados, además de vigilar el comportamiento de los oficiales, muchos de los cuales causaban desconfianza en los milicianos al ser su origen militar anterior a la guerra.

A diferencia de sus homólogos soviéticos, los comisarios republicanos eran menos proclives a disparar a sus hombres para mantener la moral y sí a cumplir con el ejemplo.

Coste	- 15pts (Novato), 30pts (Regular)
Equipo	- 1 Comisario Político y hasta 2 acompañantes
Armas	- El Comisario Político va armado con pistola. Los asistentes van armados con pistolas o fusiles
Opciones	- El Comisario Político puede ir acompañado por un máximo de 2 acompañantes al coste de 7pts (Novato) o 10pts por hombre (Regular)

OBSERVADORES AVANZADOS

Los observadores avanzados son oficiales encargados de coordinar los ataques aéreos o el fuego de la artillería. Habitualmente llevan asistentes encargados de las comunicaciones ya sean por radio, teléfonos de campaña, o medios ópticos.

Coste	- Observador Avanzado de Artillería 100pts (Regular) 115pts (Veterano) - Observador Avanzado de Aviación 75pts (Regular) 90pts (Veterano)
Equipo	- 1 Observador Avanzado y hasta 2 acompañantes
Armas	- El Observador Avanzado va armado con pistola. Los asistentes van armados con pistolas o fusiles
Opciones	- El Observador Avanzado puede ir acompañado por un máximo de 2 asistentes al coste de 10pts por hombre (Regular), o 13pts por hombre (Veterano)

ESCUADRAS DE INFANTERIA Y EQUIPOS

La infantería republicana evolucionó desde las primeras milicias populares al soldado del Ejército Popular. Al principio de la guerra, con la disolución del ejército, los diferentes partidos y sindicatos montaron diferentes milicias. Entre las disciplinadas tropas de las milicias comunistas y las milicias anarquistas, hubo diversidad en la calidad de los combatientes.

Con el establecimiento del Ejército Popular, se instauró la disciplina militar a todas las milicias. Las mejores tropas se encuadraban, al igual que sus oponentes, en secciones de choque para llevar a cabo las misiones más difíciles.

La calidad del soldado del Ejército Popular era variable. Desde inexpertos reclutas de los llamamientos que fueron apodados "La Quinta del Biberón", por la baja edad de los reclutas, hasta veteranos y curtidos soldados con varios años de guerra a sus espaldas.

La llegada de los soldados de las Brigadas Internacionales proporcionó al Ejército Popular una importante fuerza de choque que fue usada como punta de lanza en las ofensivas, conllevando con ello un altísimo precio en sangre.

En cuanto al equipo, el soldado republicano tuvo un suministro de procedencias variadas. Esto acarreó problemas logísticos al manejar diferentes calibres y municiones.

ESCUADRA DEL EJERCITO POPULAR DE LA REPUBLICA (EPR) (Temprana)

Con la creación del Ejército Popular, se empieza a desarrollar un nuevo ejército "Regular" pero de calidad muy variada, desde los bisoños de la llamada "La Quinta del biberón" hasta los más disciplinados veteranos del V Cuerpo, por lo que pueden ser Novatos o Regulares.

Coste	- 42pts (Novato), 60pts (Regular)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 7pts (Novato) o 10pts (Regular) - El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts - Si el escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	- Mal equipados

ESCUADRA DEL EJERCITO POPULAR DE LA REPUBLICA (EPR) (Tardía)

Coste	- 42pts (Novato), 60pts (Regular)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 7pts (Novato) o 10pts (Regular) - El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts - Si el escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador

ESCUADRA DE LAS BRIGADAS INTERNACIONALES (Temprana)

Aunque no se sabe exactamente el número de voluntarios extranjeros que vino a combatir en favor de la República, se calcula en el entorno de entre 40.000 a 60.000 brigadistas. Provenientes de más de 50 países, el contingente más numeroso era de franceses, seguidos de alemanes. Reclutados mayoritariamente por los partidos comunistas de sus países de origen, muchos provenían del exilio, como alemanes e italianos, y no todos tenían filiación comunista. Aunque la República esperaba que se unieran a ellas un gran número de veteranos de la Primera Guerra Mundial para ser empleados como fuerza de choque, la participación de estos fue más bien escasa. Por ello, la calidad de los primeros brigadistas varía entre los novatos y los regulares. A pesar de ellos, fueron empleados como fuerzas de choque, destacando en muchos de los combates y perdiendo bastantes hombres.



Voluntarios americanos del Batallón Lincoln de las Brigadas Internacionales

Coste	- 54pts (Novato), 66pts (Regular)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 7pts (Novato) o 10pts (Regular) - El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts - Si el escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none"> - Mal equipados - Debido al diverso origen de las unidades de brigadistas, todos las escudras internacionales del pelotón deben de elegir la misma regla entre las dos siguientes: <ul style="list-style-type: none"> • Tenaces • "Por vuestra libertad y por la nuestra". Cada vez que tenga que realizar un chequeo de mando, si se supera, se quitarán un marcador de Suprimido adicional

ESCUADRA DE LAS BRIGADAS INTERNACIONALES (Tardía)

Coste	- 54pts (Novato), 66pts (Regular)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 7pts (Novato) o 10pts (Regular) - El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts - Si el escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador.
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none"> - Debido al diverso origen de las unidades de brigadistas, todos las escudras internacionales del pelotón deben de elegir la misma regla entre las dos siguientes: <ul style="list-style-type: none"> • Tenaces • "Por vuestra libertad y por la nuestra". Cada vez que tenga que realizar un chequeo de mando, si se supera, se quitarán un marcador de Suprimido adicional.

¿SABIAS QUE...

Oliver Law fue un afroamericano comunista, sindicalista y activista social, que llegó a ser comandante del Batallón Lincoln en la Guerra Civil Española, convirtiéndose en el primer afroamericano en mandar una unidad de tropas norteamericanas blancas?



ESCUADRA DE MILICIAS DE PARTIDOS POLITICOS O SINDICATOS

Prácticamente todos los sindicatos y organizaciones políticas de izquierda dispusieron de su propia milicia. La calidad era bastante variada, dependiendo en muchos casos de los antiguos militares que la compusieran y la determinación de los milicianos a seguir sus órdenes, aunque nunca llegaron a la disciplina de las unidades comunistas.

Coste	- 48pts (Novato)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 8pts- El suboficial puede ir armado con un subfusil por +3pts- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador.
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Sin experiencia en combate- Mal equipados- A falta de fusiles, granadas

ESCUADRA DE MILICIAS COMUNISTAS (5º REGIMIENTO)

Las Milicias Comunistas eran las más disciplinadas y jerarquizadas. Una vez se elegían a sus jefes y oficiales, las órdenes se cumplían a rajatabla. Este sistema fue el germen del futuro Ejército Popular de la República, siendo los antiguos componentes del 5º Regimiento integrantes de los que sería una de las mejores unidades: el V Cuerpo de Ejército.

Coste	- 60pts (Regular)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 8pts- El suboficial puede ir armado con un subfusil por +3pts- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Mal equipados- A falta de fusiles, granadas





Milicianos del CNT junto a las fuerzas de seguridad republicana en Barcelona

ESCUADRA DE MILICIAS CONFEDERALES (CNT, FAI, POUM)

Las Milicias Confederales, formadas en Cataluña tras el aplastamiento del Golpe de Estado, parten raudos hacia el frente de Aragón para extender la revolución y combatir a los sublevados. Organizados en columnas, estas se dividían en batallones compuestos por cinco centurias a razón de cinco pelotones de unos 20 hombres cada uno. Según su ideario libertario, en contra de cualquier jerarquía y disciplina, las decisiones debían de tomarse en base a una votación entre los miembros. A partir de 1937 deben de aceptar la militarización como todas las milicias, pasando a formar parte del Ejército Popular de la Republica.

Coste	- 80pts (Novato)
Equipo	- 1 NCO y 9 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden añadirse hasta 10 hombres más a un coste de 8pts - El suboficial puede ir armado con un subfusil por +3pts - Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none"> - "La Asamblea decide". Cada vez que se vaya a ejecutar una orden, deberá de hacerse un chequeo de órdenes aunque no se tengan marcadores de supresión en la unidad. Si se falla, se lanzará un dado. Con 2+ hará cuerpo a Tierra. Si sale un 1, automáticamente harán un movimiento de correr en dirección hacia su retaguardia - Sin experiencia en combate - Mal equipados - A falta de fusiles, granadas

ESCUADRA DE GUARDIAS DE ASALTO

Provenientes del Cuerpo de Seguridad (Policía), los Guardias de Asalto se encontraban entre los cuerpo policiales mejor equipados de los que disponía La República. Los Guardias de Asalto fueron fundamentales en el sofocamiento de la sublevación en Madrid y Barcelona, quedando la mayoría de sus integrantes fieles a la República. Su entrenamiento y fidelidad hicieron de ellos una unidad de élite dentro del Ejército de la República.

Coste	- 60pts (Regular), 78pts (Veterano)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 10pts (Regulares) y 13pts (Veteranos) cada uno.- El suboficial y hasta 3 hombres más pueden ir armados con un subfusil por +3pts cada uno- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Motorizados. Los Guardias de Asalto disponían de medios de transporte motorizados debido a su función primordialmente de policía en ciudad. Un pelotón de 12 o más hombres puede disponer de un camión descubierto con blindaje 6 con capacidad para transportar 25 hombres por +25pts de la misma moral que los integrantes del pelotón- Caballería. Pueden cambiar el transporte por caballos, pasando a ser considerados Caballería. Los fusiles pasan a ser carabinas de caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como fusiles cuando estén a pie

ESCUADRA DE CARABINEROS

El Cuerpo de Carabineros era el encargado de velar por la vigilancia de costas y fronteras con la misión de combatir el contrabando. Alineados con la República, los carabineros demostraron ser de los soldados más fiables de los que disponía el Gobierno, luchando en las batallas más importantes.

Coste	- 66pts (Regular), 84pts (Veterano)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 11pts (Regulares), 14pts (Veteranos) cada uno- El suboficial y hasta 2 hombres más pueden ir armados con un subfusil por +3pts cada uno- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden ir montados a caballo por +2pts, pasando a ser Caballería. Los fusiles pasan a ser carabinas de caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como fusiles cuando estén a pie
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Tenaces- Caballería, si eligen ir montados a caballo

ESCUADRA DE LA GUARDIA CIVIL

La sublevación partió en dos al Instituto Armado, quedando dividido entre los dos bandos. En el bando republicano sería fundamental para aplastar la sublevación en las grandes ciudades como Madrid y Barcelona, mientras que en el bando nacional aseguraría muchas pequeñas poblaciones. Creada en el siglo XIX como una fuerza policial rural de entidad militar, se encontraban entre las tropas más entrenadas y profesionales que había en ese momento. Se les consideraba de los mejores y mejor entrenados tiradores con fusil.

Coste	- 66pts (Regular), 84pts (Veterano)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 11pts (Regulares), 14pts (Veteranos) cada uno- El suboficial y hasta 2 hombres más pueden ir armados con un subfusil por +3pts cada uno- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden ir montados a caballo por +2pts, pasando a ser Caballería. Los fusiles pasan a ser carabinas de caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como fusiles cuando estén a pie
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Tiradores selectos. Los guardias civiles armados con rifle suman un dado de disparo por cada 3 Guardias Civiles armados con rifle redondeando hacia abajo.- Caballería, si eligen ir montados a caballo

ESCUADRA DE GUARDIA NACIONAL REPUBLICANA

Tras la sublevación de parte de la Guardia Civil, el gobierno de la República cambia y reorganiza el Cuerpo a partir de Septiembre de 1936, llamándose a partir de ese momento Guardia Nacional Republicana. Con la creación del Cuerpo de Seguridad Interior, irá desapareciendo poco a poco, yéndose sus integrantes en muchos casos a otros cuerpos como el de Carabineros.

Coste	- 66pts (Regular)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 12 hombres más a un coste de 11pts (Regulares)- El suboficial y hasta 2 hombres más pueden ir armados con un subfusil por +3pts cada uno- Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden ir montados a caballo por +2pts, pasando a ser Caballería. Los fusiles pasan a ser carabinas de caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como fusiles cuando estén a pie
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Tiradores selectos. Los guardias nacionales republicanos armados con rifle suman un dado de disparo por cada 3 Guardias Nacionales Republicanos armados con rifle redondeando hacia abajo- Caballería, si eligen ir montados a caballo

ESCUADRA DE CABALLERÍA

Tras la sublevación de la mayoría de los integrantes del arma montada, la República poco a poco fue reconstruyéndola. Su eficacia al principio fue escasa debido a la bisoñez de sus integrantes, siendo superados ampliamente por la caballería del bando nacional.

Coste	- 54pts (Novato) 72pts (Regular)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Carabinas de Caballería. Cuentan como pistolas cuando se usen montados y como fusiles cuando estén de pie
Opciones	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden añadirse hasta 6 hombres más a un coste de 9pts (Novato) o 12pts (Regular) cada uno - El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts - Si la escuadra es de 10 hombres o más, uno de ellos puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none"> - Caballería - Reserva Móvil. No tienen la penalización de -1 para entrar desde la Reserva. El modificador de -1 para flanquear se sigue aplicando



ESCUADRA DE CHOQUE DEL EJÉRCITO POPULAR

Los mejores y más audaces soldados eran encuadrados en las secciones de choque. Estos se encargaban de las misiones más peligrosas e importantes, estando considerados los mejores de sus batallones.

Coste	- 78pts (Veterano)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden añadirse hasta 4 hombres más por un coste de 13pts cada uno - El NCO y un hombre más puede ir armados con un subfusil por +3pts - Un hombre de la escuadra puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador - Pueden llevar granadas antitanque por +2pts por hombre
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none"> - Cazadores de Tanques si van equipados con granadas antitanque - Pueden ser Combatientes Aguerridos por +1pts por hombre

ESCUADRA DE CHOQUE DE LAS BRIGADAS INTERNACIONALES

Al igual que en las unidades del Ejército Popular, los mejores y más destacados soldados de las Brigadas Internacionales eran encuadrados en las secciones de choque.

Coste	- 90pts (Veterano)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 4 hombres más a un coste de 15pts cada uno- El NCO y un hombre más puede ir armados con un subfusil por +3pts- Un hombre de la escuadra puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden llevar granadas antitanque por +2pts por hombre
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Cazadores de tanques si van equipados con granadas antitanque- Pueden ser Combatientes aguerridos por +1pts por hombre- Debido al diverso origen de las unidades de brigadistas, todos las escudras internacionales del pelotón deben de elegir la misma regla entre las dos siguientes:<ul style="list-style-type: none">• Tenaces• "Por vuestra libertad y por la nuestra". Cada vez que tenga que realizar un chequeo de mando, si se supera, se quitarán un marcador de Suprimido adicional

ESCUADRA DE DINAMITEROS

Desde mineros asturianos, hasta anarquistas de la CNT, se alistaron diversos pelotones de soldados equipados con dinamita y otros artilugios explosivos en las columnas de milicianos que se formaban para ir al frente. Considerados como gente valiente por sus compañeros y el enemigo, se ocupaban de las misiones de riesgo en donde sus conocimientos de explosivos eran fundamentales para el cumplimiento de las arriesgadas misiones que se les encomendaban.

Coste	- 78pts (Regular), 96pts (Veterano)
Equipo	- 1 NCO y 5 hombres
Armas	<ul style="list-style-type: none">- Fusiles- Explosivos. A efectos de juego se consideran que todos los miembros de la escuadra están equipados con Granadas Antitanque y les otorga la regla Combatientes Aguerridos
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 6 hombres más a un coste de 13pts (Regular) o 16pts (Veterano) cada una- El suboficial puede ir armado con un subfusil por +3pts
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Cazadores de Tanques- Combatientes Aguerridos



EQUIPO DE AMETRALLADORA MEDIA

La ametralladora Hotchkiss de 7 mm era el arma reglamentaria dentro del ejército al comienzo de la guerra. Durante el desarrollo del conflicto, llegarían ametralladoras de diverso origen, principalmente soviético, checo, y francés como la Maxim modelo 1910.

Coste	- 35pts (Novato), 50pts (Regular)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Ametralladora media
Reglas	- Arma de Equipo
Especiales	- Fija

EQUIPO DE FRANCOOTIRADOR ("PACO")

Durante la guerra de África los francotiradores eran conocidos como Pacos, palabra surgida del humor negro de los soldados que hace referencia al sonido del disparo 'Pa' y del impacto 'Co'. El término se mantuvo durante la Guerra Civil, al igual que el verbo paquear, que era la acción de hostigar con fuego de francotiradores.

Coste	- 50pts (Regular), 65pts (Veterano)
Equipo	- 2 hombres
Armas	- El francotirador tiene 1 rifle, el observador rifle o pistola
Reglas	- Arma de Equipo
Especiales	- Francotirador

EQUIPO DE MORTERO LIGERO

El mortero ligero de Infantería y Caballería Valero de 50 mm modelo 1932, sería el principal mortero ligero usado durante la guerra. De fácil diseño y poco peso (7 Kg), inspiraría su adopción a diferentes ejércitos como el británico, que fabricarían su mortero de 2". Fue empleando durante toda la guerra con gran eficacia.

Coste	- 25pts (Novato), 35pts (Regular)
Equipo	- 2 hombres
Armas	- 1 Mortero Ligero
Reglas	- Arma de Equipo; Fuego Indirecto; HE 1"; No puede disparar humo.

EQUIPO DE MORTERO MEDIO

El mortero Valero de 81 mm Modelo 1933 era el mortero reglamentario del Ejército Español. La mayoría de los 300 morteros de dotación quedaron en el bando Nacional. Durante el desarrollo de la guerra fueron suministrados entre otros morteros franceses como el Stokes-Brandt de 81 mm.

Coste	- 35pts (Novato), 50pts (Regular)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Mortero Medio
Opciones	- Puede tener un observador por +10pts
Reglas	- Arma de Equipo; Fuego Indirecto; HE 2"; Fija

ARTILLERIA

ARTILLERIA DE CAMPAÑA

Al comienzo de la guerra, el parque de Artillería quedo dividido entre los dos bandos. Al igual que el bando sublevado, la República adolecía de una artillería anticuada y escasa, por ejemplo, no tenían ningún cañón antitanque de dotación. Rápidamente se comenzó a comprar material en diversos países, aunque la principal ayuda vendría, a partir de septiembre y octubre, de la Unión Soviética. Durante la guerra llegarían piezas modernas de artillería y otras provenientes de los sobrantes de la Primera Guerra Mundial.

ARTILLERIA LIGERA

Principalmente eran piezas de 75 mm que se usaban como cañones de acompañamiento para dar apoyo de fuego directo a la infantería. Desde el Arellano de 40/25 modelo 1927 hasta el Schneider de 70/16 mm modelo 1908, o el Deport-Terní de 75/27 mm modelo 1911, hubo muchos modelos de artillería ligera, provenientes de diversos orígenes, a lo largo del desarrollo de la guerra.

Coste	- 40pts (Novato), 50pts (Regular)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Obús Ligero
Reglas Especiales	- Escudo protector - Arma de Equipo - Obús - Fija

ARTILLERIA MEDIA

Principalmente piezas de 105 mm. De dotación al comienzo de la guerra está el Vickers 105/22 mm modelo 1922 fabricado bajo licencia en España. A lo largo del conflicto se van incorporando más piezas, principalmente rusas y francesas, como el obús QF Mk1 4,5 pulgadas de 114 mm, un obús inglés suministrado por los soviéticos.

Coste	- 60pts (Novato), 75pts (Regular)
Equipo	- 4 hombres
Armas	- 1 Obús Medio
Opciones	- Puede tener un observador por +10pts
Reglas Especiales	- Escudo protector - Arma de Equipo - Obús - Fija

ARTILLERIA PESADA

Principalmente eran piezas de 155 mm. Al comienzo de la guerra, está de dotación en el Ejército Español el obús Schneider de 155/13 mm fabricado bajo licencia en España. Durante la guerra se suministraron piezas como el Putilov de 152 mm modelo 1919, suministrado por los soviéticos.

Coste	- 92pts (Novato), 115pts (Regular)
Equipo	- 5 hombres
Armas	- 1 Obús Pesado
Opciones	- Puede tener un observador por +10pts
Reglas Especiales	- Escudo protector - Arma de Equipo - Obús - Fija

ARTILLERIA ANTIAEREA

Usados principalmente como arma de defensa contra la aviación, se pueden emplear contra otro tipo de objetivos. Debido a su alta velocidad de disparo, durante la Guerra Civil Española se empezaron a usar contra otro tipo de objetivos como vehículos o contra infantería.

CAÑÓN ANTIAEREO LIGERO

Al comienzo de la guerra estaba en dotación, en el ejército español, el cañón antiaéreo Skoda de 76,5/40 mm. Al principio del conflicto queda repartido su número entre ambos bandos. Debido a la escasez de medios antiaéreos, al bando republicano adquirió diversas piezas como el Oerlikon de 20 mm.

Coste	- 40pts (Novato), 50pts (Regular), 60pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Cañón Automático Ligero sobre una plataforma rotatoria
Opciones	- Puede tener un observador por +10pts
Reglas Especiales	- Escudo protector - Arma de Equipo - Flak - Fija

ARTILLERIA ANTITANQUE

Eran cañones diseñados para batir objetivos blindados con munición de gran penetración. Debido al escaso blindaje de los vehículos de la época no eran cañones de mucho calibre. Había diversos modelos.

CAÑÓN ANTITANQUE LIGERO

A comienzos de la guerra, el Ejército Español no tenía ningún cañón antitanque de dotación. A través de Francia y envíos por barcos, el bando republicano fue haciéndose con piezas antitanque como el cañón 45/32 mm soviético, misma pieza que montaban los T-26 y BT5 entre otros.

Coste	- 40pts (Novato), 50pts (Regular), 60pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Cañón Anticarro Ligero
Opciones	- Puede tener un observador por +10pts
Reglas Especiales	- Escudo protector; Arma de Equipo; Fija

VEHICULOS

AUTOBLINDADOS

Durante la Guerra de África, el ejército español había usado camiones protegidos para el desarrollo de las operaciones con diverso éxito. Al comienzo de la guerra y basándose en esa experiencia, se comenzaron a modificar diversos vehículos para dotarlos de blindaje. Con más ilusión que eficacia, los Tizanos hicieron su aparición en diversos frentes. Con la ayuda de la Unión Soviética, comenzaron a llegar vehículos modernos como los de la familia BA, considerados los mejores blindados del conflicto por su potencia de fuego. También se fabricaron vehículos autóctonos como el UNL-35, con muy buenas prestaciones.

BA 3/6/10

Automóvil blindado pesado de reconocimiento de fabricación soviético. Su cañón de 45 mm le hacía uno de los vehículos de mayor potencia de fuego de la guerra.

Coste	- 96pts (Novato), 120pts (Regular), 144pts (Veterano)
Armas	- 1 Cañón ligero antitanque en torreta - 1 LMG Coaxial en torreta - 1 LMG en casco
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Reglas Especiales	-Reconocimiento

FA-I

Automóvil blindado soviético, diseñado sobre el chasis del Ford A-I al que le habían superpuesto un blindaje ligero. Llegados en octubre de 1936, no dieron un buen resultado debido a su escaso armamento y blindaje.

Coste	- 52pts (Novato), 65pts (Regular), 78pts (Veterano)
Armas	- 1 LMG en casco
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Reglas Especiales	-Reconocimiento

UNL-35

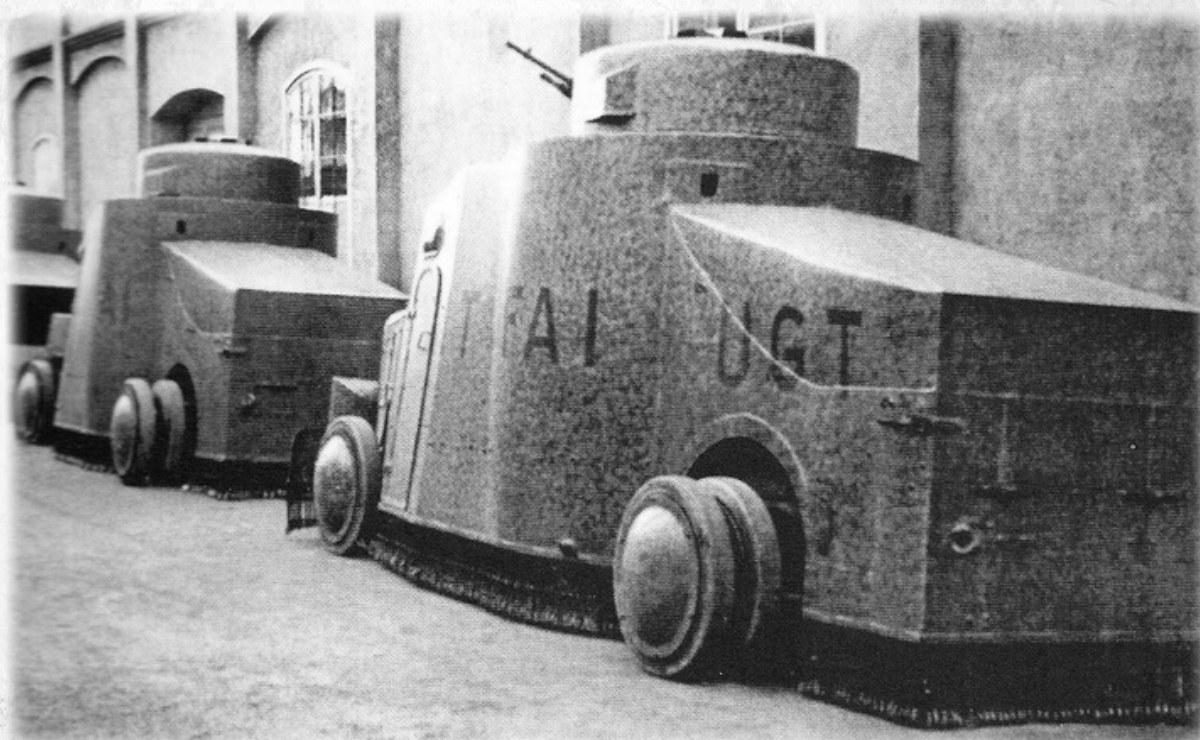
Automóvil blindado construido por la República. Diseñado a partir del camión ZIS-5, es considerado uno de los mejores vehículos blindados de la Guerra Civil Española.

Coste	- 52pts (Novato), 65pts (Regular), 78pts (Veterano)
Armas	- 1 LMG en casco
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Reglas Especiales	-Reconocimiento

TIZNAO

Estos vehículos blindados reciben el nombre de Tiznao, debido al color del metal con el que se habían blindado. Al comienzo de la guerra hubo una auténtica fiebre por blindar cualquier camión para enfrentarse al enemigo. Ambos bandos se dedicaron a poner blindaje a diferentes tipos de vehículos principalmente camiones. Los resultados en ambos casos eran más de valor moral que militar. El peso del blindaje que tenía que soportar les hacía lentos y prácticamente inútiles campo a través. Cientos de estos vehículos fueron contruidos en diferentes talleres, con más o menos fortuna en algunos casos, siendo un Tiznao diferente a otro. A medida que avanzaba la guerra y llegaron nuevos medios, fueron relegados a la retaguardia.

Coste	- 17pts (Novato), 34pts (Regular)
Armas	- Ninguna
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- MMG en torreta por +25pts- MMG en cada lateral por +10pts cada una (solo disparo por arco lateral correspondiente)- Puede transportar hasta 10 hombres por +25pts
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Torre de un solo hombre. Debe de hacer un chequeo de órdenes para poder usar la orden Avanzar- Por carretera es un vehículo Lento- Lento... terriblemente lento. Tanque lento como definen las reglas. Además, no tiene permitido hacer un movimiento de correr. Puede darse la orden de correr para evitar la regla de "torreta de un solo hombre", pero solo se desplazará su movimiento básico



Vehículos blindados republicanos de la FAI conocidos como Tiznaos.

TANQUES

El parque de carros de combate al comienzo de la guerra estaba compuesto principalmente por vehículos provenientes de la Primera Guerra Mundial que se empleaban durante la Guerra de África, que a su vez, participaron en el conflicto. También había prototipos de algunos carros producidos por la industria española con escaso éxito y eficacia.

TANQUE LIGERO T-26

Este tanque ligero de fabricación soviética y producido en masa en los años 30, demostró ser un buen tanque, siendo el mejor carro de combate de la guerra civil y superando ampliamente a los tanques alemanes e italianos. A pesar de ello, eran tanques que podían destruirse con relativa facilidad debido a su escaso blindaje.

Coste	- 84pts (Novato), 105pts (Regular), 119pts (Veterano)
Armas	- 1 Cañón antitanque ligero en la torreta - 1 MMG coaxial en torre
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Reglas Especiales	- ¡Al tanque camaradas! Una unidad de hasta 6 soldados puede entrar de la Reserva o por Flanqueo montado encima de un tanque. Se usará la habilidad del tanque para entrar. Una vez dentro de la mesa, la unidad transportada debe desembarcar con su primer dado de órdenes. Ninguna unidad puede embarcar encima de un tanque que este desplegado en la mesa

TANQUE LIGERO BT5

Tanque rápido ligero de fabricación soviética. Con mejor blindaje que el T-26 e idéntico armamento, fue usado como vehículo de penetración en las ofensivas republicanas. El mal uso de ellos y el terreno poco propicio los hizo víctimas de las baterías antitanques de los nacionales.

Coste	- 100pts (Novato), 125pts (Regular), 150pts (Veterano)
Armas	- 1 Cañón antitanque ligero en la torreta - 1 MMG coaxial en torreta
Valor de Blindaje	8+ (automóvil blindado)
Reglas Especiales	- ¡Al tanque camaradas! Una unidad de hasta 6 soldados puede entrar de la Reserva o por Flanqueo montado encima de un tanque. Se usará la habilidad del tanque para entrar. Una vez dentro de la mesa, la unidad transportada debe desembarcar con su primer dado de órdenes. Ninguna unidad puede embarcar encima de un tanque que este desplegado en la mesa

¿SABIAS QUE...

el bando nacional decidió ofrecer 500 pesetas de la época por cada T-26 en capturado al bando republicano debido a su superioridad en el campo de batalla?

FT-17 RENAULT

Vehículo francés empleado por primera vez en 1918 durante la Primera Guerra Mundial. Fue uno de los vehículos más populares en el periodo de entreguerras usándose en diversos países. Empleados durante la Guerra de África al comienzo de la guerra, era ya un tanque obsoleto debido a su falta de blindaje y velocidad.

Coste	- 28pts (Novato), 35pts (Regular)
Armas	- 1 MMG en la torreta
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Opciones	- Reemplazar la MMG por 1 cañón antitanque ligero de baja velocidad (PEN +3) por +30pts
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Torreta de un solo hombre. Debe de hacer un chequeo de órdenes para poder usar la orden Avanzar- Por carretera es un vehículo Lento- Lento... terriblemente lento. Tanque lento como definen las reglas. Además, no tiene permitido hacer un movimiento de correr. Puede darse la orden de correr para evitar la regla de "torreta de un solo hombre", pero solo se desplazará su movimiento básico

CARRO TRUBIA

El Carro Ligero de Combate para Infantería Modelo Trubia no dejó de ser un prototipo de los intentos de la industria española de dotar de un carro de combate de fabricación nacional. Estaba equipado con una torreta con dos cuerpos de giro independientes, para que cada ametralladora pudiera dispararse en diferente dirección una de otra. Tras las pruebas de los prototipos se evidenció que era un vehículo lento y poco útil. Quedaron asignados en el norte, empleándose como nido de ametralladoras móvil en posiciones estáticas.

Coste	- 48pts (Novato)
Armas	<ul style="list-style-type: none">- 1 MMG en el casco- 2 MMGs en la torreta
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Vulnerable (usar reglas de vehículos lanzallamas)- Torre de un solo hombre. Debe de hacer un chequeo de órdenes para poder usar la orden Avanzar- Por carretera es un vehículo Lento- Lento... terriblemente lento. Tanque lento como definen las reglas. Además, no tiene permitido hacer un movimiento de correr. Puede darse la orden de correr para evitar la regla de "torreta de un solo hombre", pero solo se desplazará su movimiento básico

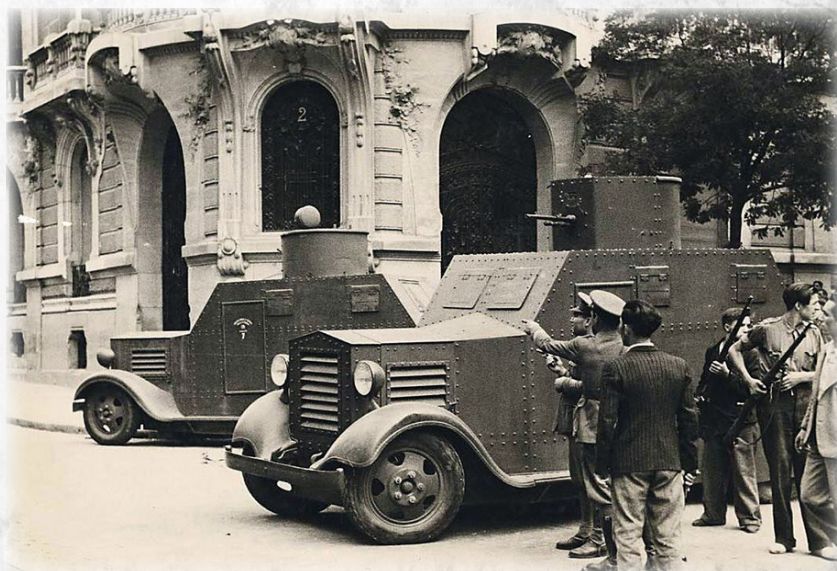
TANQUE SCHNEIDER CA1

Primer Carro de Combate construido por Francia y fabricado durante la Primera Guerra Mundial. Demostró ser demasiado lento y poco efectivo. El proyecto fue abandonado en favor de los FT-17. Seis modelos fueron vendidos a España para la Guerra del Rif. Los cuatro que habían sobrevivido fueron empleados por el mando republicano en las batallas alrededor de Toledo, siendo destruidos en esa misma época.

Coste	- 90pts (Novato), 98pts (Regular)
Armas	- 1 Obús ligero en el frontal del casco (ángulo de disparo frontal y derecho) - 1 MMG en cada lateral del casco (ángulo de disparo solo lateral)
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Reglas Especiales	- Vulnerable (usar reglas de vehículos lanzallamas) - Torre de un solo hombre. Debe de hacer un chequeo de órdenes para poder usar la orden Avanzar - Por carretera es un vehículo Lento - Lento... terriblemente lento. Tanque lento como definen las reglas. Además no tiene permitido hacer un movimiento de correr. Puede darse la orden de correr para evitar la regla de "torreta de un solo hombre", pero solo se desplazará su movimiento básico

TRANSPORTES Y REMOLQUES

El Ejército Español de preguerra era un ejército hipomóvil, ya que la práctica totalidad de la artillería iba en atalajes de caballos. Con el estallido de la guerra, esto siguió siendo así, aunque empezó una incipiente y progresiva motorización una vez que fue llegando la ayuda extranjera. La Unión Soviética fue el principal suministrador de camiones como el ZiS-5. Para el transporte de tropas se usó una amplia gama, desde camiones de uso civil a otros de uso puramente militar. Se requisaron muchos vehículos a empresas civiles y a particulares, por lo que prácticamente se puede encontrar en las filas del Ejército Republicano cualquier camión de los fabricados en esos años.



Dos autoametralladoras blindadas modelo Bilbao

AUTOAMETRALLADORA MODELO BILBAO

Basado en el camión Ford V8 M30, se blindó y equipó con una torreta armada con una MMG. Usado antes de la guerra por las fuerzas de orden público, el Bilbao rápidamente fue enviado al frente en apoyo de los combatientes. Fue un vehículo diseñado para el uso en ciudades, llegaba a tener una velocidad de unos 50 km/h, aunque su uso campo a través fue mediocre. La mayoría quedaron en el bando republicano, siendo escaso el número que quedó en el bando nacional, aunque este se fue incrementando a base de capturas al enemigo.

Coste	- 52pts (Novato), 65pts (Regular), 78pts (Veterano)
Armas	- 1 MMG en la torreta
Valor de Blindaje	7+ (automóvil blindado)
Opciones	- Puede reemplazar la MMG por 1 cañón anticarro ligero de baja velocidad (PEN +3) por +30pts
Reglas Especiales	- Vehículo con ruedas - Capacidad de transporte para 6 hombres - Reconocimiento (si se sacrifica la capacidad de transportes se adquiere entonces como Autoblindado)

CAMION

Camiones de diverso tonelaje y marcas fueron empleados durante la guerra. Desde camiones civiles reconvertidos hasta camiones diseñados para su uso en el campo de batalla.

Coste	- 31pts (Novato), 39pts (Regular), 47pts (Veterano)
Armas	- 1 MMG en la torreta
Valor de Blindaje	6+ (sin blindaje)
Transporte	- Hasta 12 hombres
Remolque	- Obús ligero; Cañón ligero anticarro; Cañón ligero antiaéreo
Reglas Especiales	- Vehículo de ruedas



Camión de carga Henschel modelo 33. Figura de Minairons Miniatures y pintado por Ruben Torregrosa.

CABEZA TRACTORA

Eran camiones de mayor tonelaje o tractores que se usaban para el remolque de las piezas más pesada, siendo escaso su número al comienzo de la guerra. Fue aumentando su empleo durante el conflicto a medida que fueron adquiriéndose.

Coste	- 12pts (Novato), 15pts (Regular), 18pts (Veterano)
Valor de Blindaje	6+ (sin blindaje)
Remolque	- Cualquier Obús o Cañón
Reglas Especiales	- Vehículo de ruedas - Lento cuando remolque

TIRO DE CABALLOS

Durante el transcurso de la guerra, ambos ejércitos dependían principalmente de los caballos para el transporte. Aunque empezaron a usarse medios a motor, estos todavía eran minoritarios y el tiro de caballos era el más empleado.

Coste	- 8pts (Novato), 10pts (Regular), 12pts (Veterano)
Valor de Blindaje	3+ (sin blindaje)
Remolque	- Cualquier Obús o Cañón
Reglas Especiales	- Lento cuando remolque



EJERCITO ITALIANO (CTV)

RESEÑA HISTORICA

El historial de los ejércitos italianos, desde la unificación de la Península, no es particularmente brillante, deteriorándose mucho más su imagen tras el fin de la 2ª Guerra Mundial.

Cuando estalla la guerra en España, Italia viene de derrotar al Negus, emperador de Abisinia (la actual Etiopía); incluso esta victoria no era vista más que como una matanza de nativos, al contrario de la percepción heroica de cualquier aventura colonial similar de Gran Bretaña o Francia.

En el caso de su participación en la guerra española, el CTV sufrió una dolorosa unanimidad en el trato recibido desde los dos bandos en liza: el desprecio de los republicanos y el rechazo de buena parte de los nacionales.

La Junta de Defensa Nacional (léase Franco) solicitó de Italia armas, equipos y municiones (al igual que hiciera de Alemania e incluso de Gran Bretaña) pero Mussolini, "el primer anticomunista del mundo" según sus propias palabras, no podía sustraerse a participar más directamente en la lucha contra el odiado enemigo y envió el material junto con varios miles de hombres, que los nacionales no tuvieron más remedio que aceptar y desplegar en línea de batalla, y cuyas victorias en tierras españolas (Málaga, El Escudo...) quedarían eclipsadas por la icónica derrota en Guadalajara.

El material italiano era de muy diversa variedad, yendo desde aviones último modelo hasta piezas artilleras capturadas a los austríacos al acabar la Gran Guerra, pero fue Italia, de entre todas las potencias extranjeras, que se involucraron en el drama español, quien actuó de forma más generosa: mucho del material que aportó lo hizo a fondo perdido; otro se facturó por una fracción de su valor, e incluso muchos elementos quedaron en España sin recibir pago alguno por ellos al declinar Italia su repatriación al finalizar el conflicto. Recordemos, por ejemplo, que Alemania recibió pagos en metálico o en especie (wolframio, tungsteno), o el famoso "Oro de Moscú" en el caso de la URSS.

INFANTERIA

UNIDADES DE CUARTEL GENERAL

Cada Pelotón reforzado debe incluir al menos a un Teniente o un Alférez al mando de ella. Otras unidades de Cuartel General pueden añadirse, incluyendo a oficiales de mayor graduación u observadores de apoyo.

OFICIAL

Los oficiales del CTV eran tan variados como sus orígenes: personal del Regio Esercito y de la MVSN (Milizia Volontarie Sicurezza Nazionale). Estos últimos son los que muestran más variedad, desde squadristi de los primeros tiempos, veteranos de la I Guerra Mundial y hasta los típicos que reciben el rango no por su valía sino por estar muy arriba del escalafón del Partido.

Coste	- Alférez 35pts (Novato), 50pts (Regular), 65pts (Veterano) - Teniente 60pts (Novato), 75pts (Regular), 90pts (Veterano) - Capitán 95pts (Novato), 110pts (Regular), 125pts (Veterano) - Comandante 135pts (Novato), 150pts (Regular), 165pts (Veterano)
Equipo	- 1 oficial y hasta 2 acompañantes
Armas	- El oficial va armado con pistola. Los asistentes van armados con pistolas o fusiles
Opciones	- El oficial puede ir acompañado por un máximo de 2 asistentes al coste de 7pts por hombre (Novato), 10pts por hombre (Regular), o 13pts por hombre (Veterano)

MEDICO

Los servicios sanitarios del CTV eran de excelente calidad, y tanto médicos como practicantes y enfermeras dieron muestras de valor y dedicación durante todo el conflicto, debiéndoles la vida muchos heridos.

Coste	- 30pts (Veterano)
Composición	- 1 médico y hasta 2 acompañantes
Armas	- Pistola o nada
Opciones	- El médico puede ir acompañado por un máximo de 2 asistentes al coste de 13pts por hombre (Veterano)

OBSERVADORES AVANZADOS

Los observadores avanzados son oficiales encargados de coordinar los ataques aéreos o el fuego de la artillería. Habitualmente llevan asistentes encargados de las comunicaciones ya sean por radio, teléfonos de campaña o medios ópticos.

Coste	- Observador Avanzado de Artillería 100pts (Regular), 115pts (Veterano) - Observador Avanzado de Aviación 75pts (Regular), 90pts (Veterano)
Composición	- 1 Observador Avanzado y hasta 2 acompañantes
Armas	- El Observador Avanzado va armado con pistola. Los asistentes van armados con pistolas o fusil
Opciones	- El Observador Avanzado puede ir acompañado por un máximo de 2 asistentes al coste de 10pts por hombre (Regular) o 13pts por hombre (Veterano)

ESCUADRAS DE INFANTERIA Y EQUIPOS

Todas las escuadras de infantería del CTV seguían el organigrama del Regio Esercito, inspirado en el modelo francés, por ser considerada Francia la vencedora de la Gran Guerra y, por tanto, el modelo a seguir.

ESCUADRA DE INFANTERÍA NOVATA (DIVISION LITTORIO)

Esta unidad, después denominada Littorio d'Assalto, estaba constituida solo por personal proveniente del ejército regular (Regio Esercito), por lo que su calidad y entrenamiento destacaba del resto de unidades italianas. Su jefe fue el carismático y reconocible general Anibale Bergonzoli, apodado "Barba Eléctrica".

Coste	- 35pts (Novato)
Composición	- 1 NCO y 4 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 6 hombres más a un coste de 7pts- El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts- Uno de los hombres de la escuadra puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Pueden convertirse en 'Sin experiencia en combate' sin coste adicional- Pueden ser Negligentes por -3pts por cada hombre de la escuadra

ESCUADRA DE INFANTERÍA (DIVISION LITTORIO)

Coste	- 50pts (Regular)
Composición	- 1 NCO y 4 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 6 hombres más a un coste de 10pts- El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts- Uno de los hombres de la escuadra puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden ir equipados con granadas antitanques por +2pts cada hombre
Reglas Especiales	- Cazadores de Tanques, si van equipados con granadas antitanque

ESCUADRA DE FLECHAS

Creadas como unidades mixtas italo-españolas, las brigadas de Freccie se distinguían por el color de su emblema (el Yugo y Flechas de Falange de las JONS), existiendo Flechas Negras, Azules y Verdes.

Coste	- 50pts (Regular)
Composición	- 1 NCO y 4 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 6 hombres más a un coste de 10pts- El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts- Uno de los hombres de la escuadra puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden ir equipados con granadas antitanques por +2pts cada hombre
Reglas Especiales	- Cazadores de Tanques, si van equipados con granadas antitanque

ESCUADRA DE CAMISAS NEGRAS

'Camice Nere' era el nombre que recibían los miembros del PNF (Partito Nazionale Fascista) desde sus orígenes por la prenda que les distinguía: las camisas negras. Los que vinieron a España eran, mayoritariamente, miembros de la MVSN, milicia política de escaso entrenamiento. Muchos de ellos se habían alistado para servicios de trabajo en África, lo que explica su falta de entusiasmo en el combate.

Coste	- 50pts (Regular)
Composición	- 1 NCO y 4 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 6 hombres más a un coste de 10pts- El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts- Uno de los hombres de la escuadra puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden ir equipados con granadas antitanques por +2pts cada hombre
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Non Testati. Inmediatamente antes de que el oponente tire para impactar en disparo o para herir en un asalto contra un pelotón de Camisas Negras, el jugador italiano tira un dado:<ul style="list-style-type: none">• Con 1-3, el pelotón se convierte en Negligentes• Con 4-5, el pelotón mantiene su estado• Con 6 se convierten en Fanáticos- Cazadores de Tanques, si van equipados con granadas antitanque

ESCUADRA DE BERSAGLIERI

La infantería ligera del antiguo Reino de Saboya era la élite del ejército italiano. Sus airones de plumas de gallo negro y su vivaz paso de marcha no deben hacernos pensar en soldados de opereta. Los que se enfrentaron a ellos saben que son un contrincante duro y tenaz.

Coste	- 65pts (Veterano)
Composición	-1 NCO y 4 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 6 hombres más a un coste de 13pts- El NCO puede ir armado con un subfusil por +3pts- Uno de los hombres de la escuadra puede ir armado con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden ir equipados con granadas antitanques por +2pts cada hombre- La escuadra entera puede estar equipada con motocicletas por +5pts por hombre
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Cazadores de Tanques, si van equipados con granadas antitanque

¿SABIAS QUE...

se lanzaron pavos desde aviones siendo usados a modo de paracaídas a los cuales se le ataba una pequeña carga para suministrar provisiones a un grupo de nacionalistas y simpatizantes que se atrincheraron en el Santuario de la Virgen de la Cabeza en Andújar (Jaén)?

ESCUADRA DE CHOQUE DE FLECHAS

Los mejores y más audaces soldados de las Brigadas de Freccie eran encuadrados en las secciones de choque. Estos se encargaban de las misiones más peligrosas e importantes, estando considerados los mejores de sus batallones.

Coste	- 78pts (Veterano)
Composición	- 1 NCO y 4 hombres
Armas	- Fusiles
Opciones	<ul style="list-style-type: none">- Pueden añadirse hasta 4 hombres más a un coste de 13pts- El NCO y un hombre más por pueden ir armados con un subfusil por +3pts cada uno- Uno de los hombres de la escuadra pueden ir armados con una ametralladora ligera por +20pts, otro hombre se convierte en el cargador- Pueden ir equipados con granadas antitanques por +2pts cada hombre
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Cazadores de Tanques, si van equipados con granadas antitanque- La escuadra entera puede ser Combatientes Agueridos por +1pts por hombre

EQUIPO DE AMETRALLADORA MEDIA

En España, el CTV empleó dos tipos de ametralladoras medias: la Fiat-Revelli mod. 35, basada en el ubícuo diseño Maxim; y la Fiat mod. 914, claramente inspirada en la francesa St. Chamond.

Coste	- 35pts (Novato), 50pts (Regular), 65pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Ametralladora media
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Arma de Equipo- Fija

EQUIPO DE FRANCOOTIRADOR

Las tropas italianas no desdeñaron, como era práctica común en todos los ejércitos, el aplicar las técnicas de acecho y caza a las tácticas de combate.

Coste	- 50pts (Regular), 65pts (Veterano)
Equipo	- 2 hombres
Armas	- El francotirador tiene 1 fusil. El observador fusil o pistola
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Arma de Equipo- Francotirador

EQUIPO DE MORTERO LIGERO

El Brixia mod. 25 de calibre 45 era utilizado por todas las Armas y Cuerpos de las Fuerzas italianas y muchas unidades les fueron entregadas a los Nacionales.

Coste	- 25pts (Novato), 35pts (Regular), 46pts (Veterano)
Equipo	- 2 hombres
Armas	- 1 Mortero Ligero
Reglas Especiales	<ul style="list-style-type: none">- Arma de Equipo- Fuego Indirecto- HE 1"- No puede disparar humo

EQUIPO DE MORTERIO MEDIO

Sobre el clásico diseño del Brandt, diversos fabricantes de armas italianos producían armas de calibre 81, de prestaciones similares a sus equivalentes extranjeros.

Coste	- 35pts (Novato), 50pts (Regular), 65pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Mortero Medio
Opciones	- Puede tener un observador por +10pts
Reglas Especiales	- Arma de Equipo - Fija - Fuego Indirecto - HE 2"

ARTILLERIA ARTILLERIA DE CAMPAÑA

Italia desplegó en España muchos tipos de piezas artilleras como consecuencia de un parque sobrecargado de piezas viejas obtenidas como botín al acabar la Primera Guerra Mundial. A eso, se le sumaba un intento (caótico) de modernización y optimización de modelos.

ARTILLERIA LIGERA

Dentro de los calibres menores, la pieza más característica fue el Canone de 65/17 mod. 13, apodado "Tigre" por los saltos que daba debido al retroceso.

Coste	- 40pts (Novato), 50pts (Regular), 60pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Obús Ligero
Reglas Especiales	- Arma de Equipo - Fija - Obús - Escudo

ARTILLERIA MEDIA

Las dos piezas más comunes fueron dos versiones italianas de piezas extranjeras: el 75/27, versión de un modelo Krupp; y el 75/27 mod. 11, que lo era del Deport francés.

Coste	- 60pts (Novato), 75pts (Regular), 90pts (Veterano)
Equipo	- 4 hombres
Armas	- 1 Obús Medio
Opciones	- Puede tener un observador por +10pts
Reglas Especiales	- Arma de Equipo - Fija - Obús - Escudo

ARTILLERIA PESADA

Fueron dos calibres los más empleados como artillería pesada: el 105 (105/28 mod. 13) y el 149 (149/12 modelo 14), copia del equivalente francés de la casa Schneider.

Coste	- 92pts (Novato), 115pts (Regular), 138pts (Veterano)
Equipo	- 5 hombres
Armas	- 1 Obús Pesado
Opciones	- Puede tener un observador por +10pts
Reglas Especiales	- Arma de Equipo - Fija - Obús - Escudo

ARTILLERIA ANTIAEREA

Usados principalmente como arma de defensa contra la aviación, se pueden emplear contra otro tipo de objetivos. Debido a su alta velocidad de disparo, durante la Guerra Civil Española se empezaron a usar contra otro tipo de objetivos como vehículos o contra infantería.

CAÑÓN ANTIAEREO LIGERO

Los cañones Breda modelo 35 de 20mm, eficaz arma antiaérea, recibió las alabanzas de los alemanes. Además, también fueron entregados a las tropas españolas.

Coste	- 40pts (Novato), 50pts (Regular), 60pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Cañón Automático Ligero sobre una plataforma rotatoria
Reglas Especiales	- Arma de Equipo - Fija - Flak - Escudo

ARTILLERIA ANTITANQUE

Eran cañones diseñados para batir objetivos blindados con munición de gran penetración. Debido al escaso blindaje de los vehículos de la época no eran cañones de mucho calibre. Además del Pak 35/36, que luego sería fabricado bajo licencia en Italia, el CTV empleó la versión Breda del Böhler austriaco, denominada 47/32 mod 35, conocido por las tropas como "Elefantino".

CAÑÓN ANTITANQUE LIGERO

Eran piezas pequeñas y manejables, pudiendo ser desplazadas a mano por sus servidores. Estos mismos cañones siguieron en uso durante la 2ª Guerra Mundial.

Coste	- 40pts (Novato), 50pts (Regular), 60pts (Veterano)
Equipo	- 3 hombres
Armas	- 1 Cañón antitanque ligero
Reglas Especiales	- Arma de Equipo - Fija - Escudo

VEHICULOS AUTOBLINDADOS

El CTV usó los Lancia provenientes de la Primera Guerra Mundial. Aunque tuvieron un servicio limitado eran los vehículos blindados más modernos y fuertemente armados de la época.

LANCIA ANSALDO IZ

Un diseño anterior a la Gran Guerra, se cree que alguno pudo llegar a España en pequeña cantidad con los primeros contingentes italianos.

Coste	-69pts (Novato), 85pts (Regular), 101 (Veterano)
Armas	- 2 MMGs gemelas en torreta (deben disparar al mismo objetivo) - 2 MMG en una segunda torreta independiente
V. de Blindaje	-7+ (Autoblindado)
Reglas Especiales	- ¡Demasiadas Torretas! Varias MMGs montadas sobre dos torretas concéntricas puede dar problemas de estabilidad. Para representar esto, siempre es necesario hacer un chequeo de Ordenes para dar una orden de Avance, incluso si el vehículo no está con marcadores de supresión - Reconocimiento

LANCIA ANSALDO IZM

Esta versión más moderna del Ansaldo participó, entre otras operaciones, en la toma de Málaga.

Coste	-64pts (Novato), 80pts (Regular), 96 (Veterano)
Armas	- 2 MMGs gemelas en torreta (deben disparar al mismo objetivo)
Valor de Blindaje	-7+ (Autoblindado)
Opciones	- Puede añadirse una MMG en la parte trasera del casco cubriendo el arco trasero por +10pts
Reglas Especiales	- Reconocimiento

TANQUES

Los carros de combate italianos eran tanques ligeros que no estuvieron a la altura de la modernización de otros vehículos de combate o armamento.

TANQUE CARRO VELOCE L3

El Carro Veloce estaba diseñado para un concepto de guerra de movimientos. Enviado junto a las tropas italianas, rápidamente quedó demostrado lo inadecuado del diseño, no siendo rival contra tanques como el T-26 o frente a los asaltos de la infantería. También se usó con diferentes resultados la versión lanzallamas del vehículo.

Coste	-48pts (Novato), 60pts (Regular), 72pts (Veterano)
Armas	- 1 MMG en casco frontal
V. de Blindaje	-7+ (Autoblindado)
Opciones	- Puede reemplazar la MMG por 2 MMGs por 10pts - Puede reemplazar la MMG por un lanzallamas con una MMG coaxial por 35pts
Reglas Especiales	- Vehículo lanzallamas. Si adquiere un lanzallamas

TRANSPORTES Y REMOLQUES

Los italianos en España usaron los mismos vehículos, a motor o hipomóviles, con los que contaban en Italia.

CAMION

Camiones de diverso tonelaje y marcas fueron empleados durante la guerra. Desde civiles reconvertidos hasta camiones diseñados para su uso en el campo de batalla. La afamada industria automovilística italiana no tuvo problemas en suministrar vehículos de diversas potencias o ejes.

Coste	-31pts (Novato), 39pts (Regular), 47pts (Veterano)
Valor de Blindaje	-7+ (Autoblindado)
Transporte	-Hasta 12 hombres
Remolque	-Obús ligero, Cañón ligero antitanque, Cañón ligero antiaéreo
Reglas Especiales	- Vehículo de ruedas

CABEZA TRACTORA

Eran camiones de mayor tonelaje o tractores que se usaban para el remolque de las piezas más pesada. Aunque al comienzo de la guerra su número era escaso, fue aumentando su empleo durante la duración de esta a medida que también se iban incorporando al Regio Esercito en sus cuarteles de Italia.

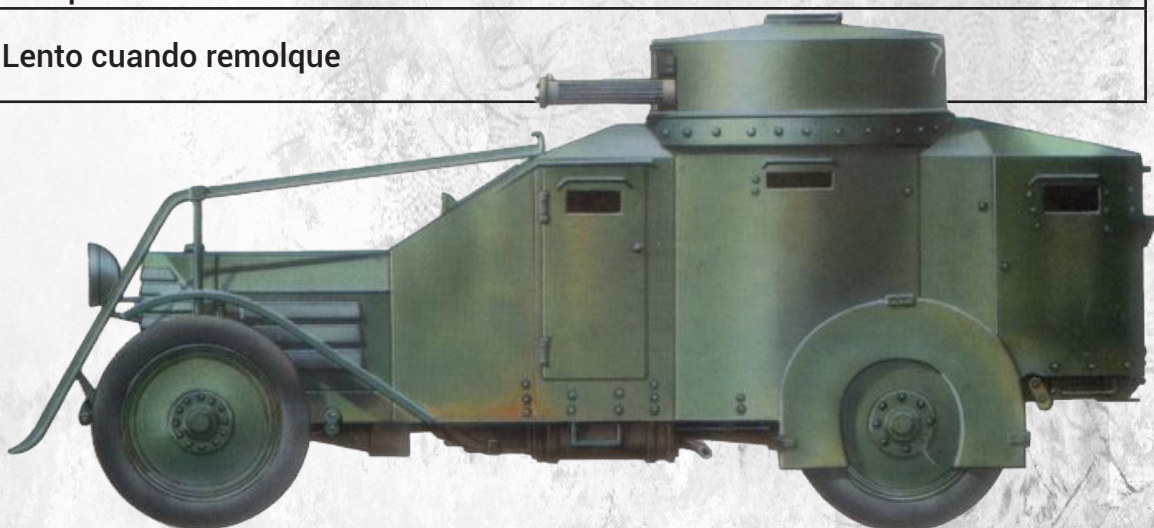
Coste	-12pts (Novato), 15pts (Regular), 18pts (Veterano)
Valor de Blindaje	-6+ (Sin blindaje)
Remolque	-Cualquier Obús o Cañón
Reglas Especiales	- Vehículo de ruedas - Lento cuando remolque

TIRO DE CABALLOS

A pesar de la amplia motorización del ejército italiano, este todavía dependía en gran medida del transporte de caballos.

Coste	-8pts (Novato), 10pts (Regular), 12pts (Veterano)
Valor de Blindaje	-3+ (Sin blindaje)
Remolque	-Cualquier Obús o Cañón
Reglas Especiales	- Lento cuando remolque

Lancia Ansaldo IZ
italiano



TEATROS HISTORICOS



La Guerra Civil Española estuvo activa durante tres años aproximadamente, desde su comienzo en Julio de 1936 hasta su término en Abril de 1939.

Desde el comienzo de la sublevación hasta el final de la guerra, tanto el ejército republicano como el nacional, fueron cambiando su forma de combatir. Desde las primeras columnas de los primeros días del verano de 1936 hasta el uso de grandes unidades como cuerpos de ejército y ejércitos a partir de mediados de la guerra; la evolución fue constante. Las novatas milicias de los primeros meses se convirtieron en soldados experimentados a medida que se avanzaba en el tiempo, al igual que los anticuados tanques eran sustituidos por vehículos más modernos.

La ayuda exterior recibida por ambos bandos, cambió también la concepción de la batalla. La llegada de los primeros tanques modernos, aviación, artillería y voluntarios, hace que representar un combate de la guerra civil no sea igual en una época que en otra.

Para ello, en esta sección hemos incluido una serie de Teatros Históricos. Con ellos los jugadores podrán representar de una forma más fiel a las diferentes unidades que combatieron con la experiencia y armamento acorde a esa época.

Lo ideal es que ambos jugadores elijan el mismo periodo para jugar. Obviamente nada impide a los jugadores que elijan diferentes épocas para desarrollar sus partidas, pero creemos que lo ideal para un juego equilibrado es que pertenezcan al mismo periodo.

Aunque este suplemento no está pensado para combatir con los ejércitos de los suplementos oficiales, esto no impide que un jugador desee hacer un ¿Qué Pasaría Sí...? (What if...) Puede ser divertido un combate entre unidades nacionales y francesas como consecuencia de un apoyo del país galo a la República durante 1938. Esta posible intervención siempre estuvo presente y más durante la época de los Acuerdos de Múnich, cuando podía haber estallado la guerra en Europa. Para este tipo de representaciones, recomendamos en ambos bandos usar el Teatro "A Sangre y Fuego".

Cada teatro tiene reglas especiales y de organización para llevar lo más históricamente posible las unidades a la mesa de juego. Los selectores de organización son más estrictos, ciñéndose a las unidades que había en esa época. Estas reglas y organización de pelotones sustituyen a las reglas genéricas del Pelotón Reforzado.

El primer Teatro es "Alzamiento y Revolución". Abarca el corto periodo de la guerra que va desde la sublevación de julio de 1936 hasta el comienzo de la batalla por Madrid y el inicio de la llegada masiva de ayuda exterior a ambos bandos. En este escenario, llevaremos las unidades de principios de la guerra. Muchas de las escuadras están formadas por milicianos sin preparación militar y escasamente armadas o con armamento obsoleto.

El segundo Teatro es "No Pasarán". Comprende desde la Batalla de Madrid hasta el comienzo de la Batalla de

Brunete. Con este escenario podemos llevar a cabo las batallas defensivas que se libraron en los alrededores de Madrid. El bando republicano había evolucionado de un ejército miliciano a un ejército regular con más experiencia y algo más de organización. Se empieza a notar la ayuda exterior a ambos bandos tanto por recursos como por voluntarios.

El tercer Teatro "A Sangre y Fuego", abarca el periodo más largo y sangriento de la guerra. En esta época se desarrollaron las batallas más grandes de la guerra como la de Brunete o la del Ebro.

Incluye desde las ofensivas republicanas del verano de 1937 para detener la ofensiva nacional en el norte, hasta el final de la guerra con la derrota republicana.

El último Teatro, es "Frente Norte". Con este teatro simularemos las tropas republicanas que lucharon en la aislada zona norte de la península durante la ofensiva nacional del verano de 1937.





Legionarios del CTV ayudan a un compañero herido en Trijueque, en la Batalla de Guadalajara. Ilustración de Juan Carlos Ciordia.

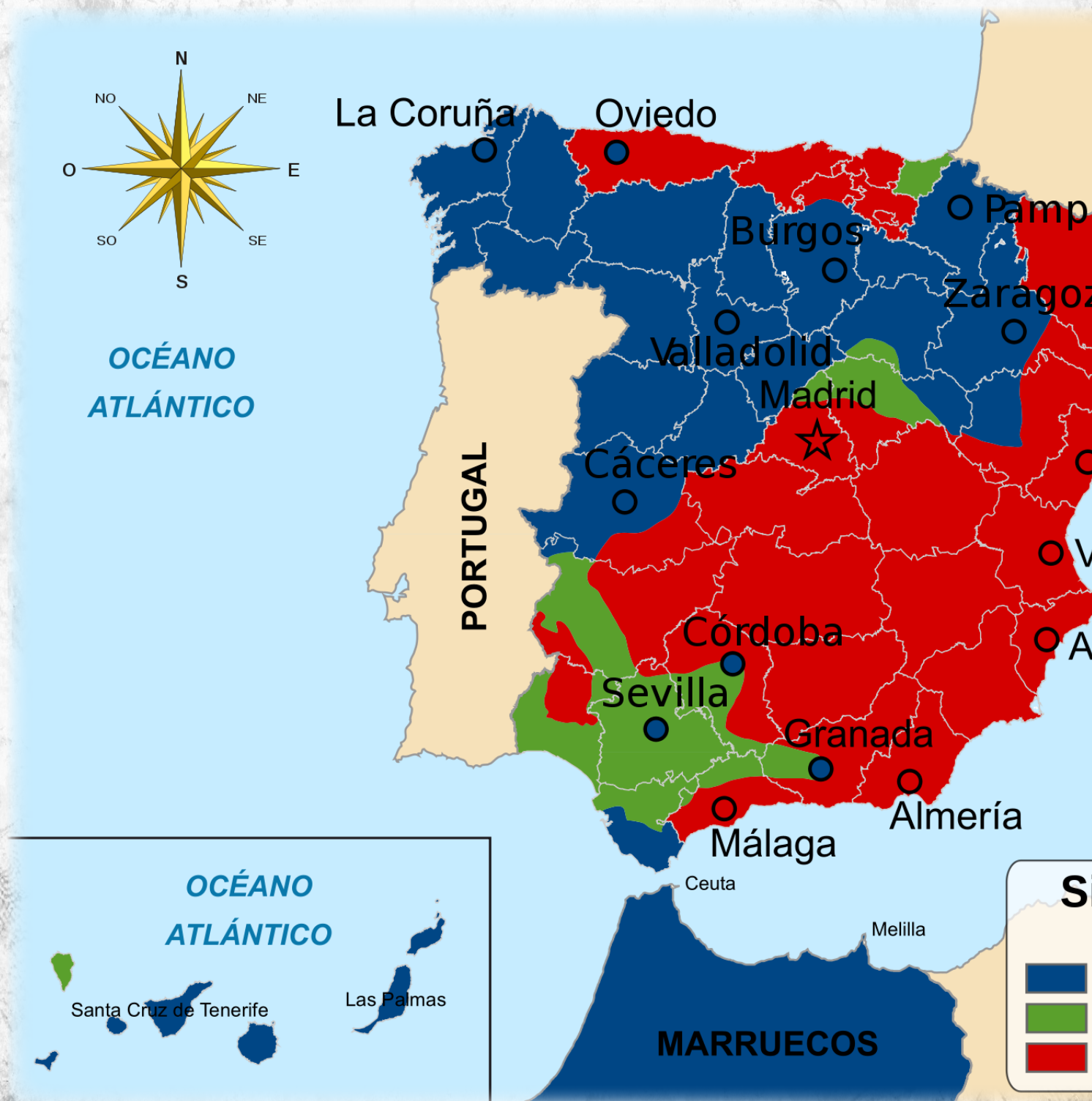
ALZAMIENTO Y REVOLUCION

JULIO 1936-OCTUBRE 1936

La sublevación militar comienza en Melilla el 17 de julio de 1936. Rápidamente se extiende por el Norte de África español y en las diversas guarniciones tanto en la península como en las islas. Durante los tres días siguientes se producen combates para consolidar el golpe o

aplastar la sublevación.

Fracasando en las grandes ciudades como Madrid y Barcelona, el golpe degenera en una guerra civil. Durante el verano, los sublevados conectan las diferentes provincias andaluzas entre



sí donde ha triunfado el golpe una vez que reciben los refuerzos del Ejército de África. Fracasan en la toma de Madrid por el norte ante la resistencia republicana. El Ejército de África lanza la principal ofensiva a través de Extremadura, la cual le otorgará la conquista de prácticamente toda la provincia, además de enlazar en Cáceres con las tropas sublevadas de la zona norte. También liberarán a la guarnición del Alcázar de Toledo,

quedando a muy pocos kilómetros de Madrid. En el País Vasco, logran cerrar la frontera ocupando Irún, aislando a la zona norte republicana y ocupando Guipúzcoa.

Con un ejército formado por milicias voluntarias y la parte del ejército y fuerzas de orden público que han quedado fieles al gobierno de la República, las fuerzas republicanas intentan resistir los avances de los sublevados victoriosamente en el norte de Madrid y con escaso éxito en Extremadura y Toledo. En el norte resisten en Asturias, con la excepción de Oviedo, Santander y Vizcaya. En Aragón, las milicias confederales ocupan parte del terreno y llevan a cabo la revolución anarquista con la colectivización de la tierra entre otras medidas.

Viendo que el ejército de milicias voluntarias no es operativo ni funcional, el gobierno de la República decreta la formación del Ejército Popular Regular (EPR).



EJERCITO NACIONAL

PELTON REFORZADO ALZAMIENTO Y REVOLUCION

Pelotón Reforzado	
1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Nacional (Temprana), Escuadras del Requeté (Temprana), Escuadras del Tercio, Escuadras de Regulares, Escuadras de la Mehal-la (Temprana), Escuadras de Milicia Política, Escuadras de Guardia Civil, Escuadras de Caballería (Temprana), Escuadras de Caballería Marroquí (Temprana)
Además	
Cuartel General	
0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Caíd
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación
Infantería	
0-5	Escuadras de Infantería o Caballería de Escuadras Ejército Nacional (Temprana), Escuadras del Requeté (Temprana), Escuadras del Tercio, Escuadras de Regulares, Escuadras de la Mehal-la (Temprana), Escuadras de Milicia Política, Escuadras de Guardia Civil, Escuadras de Caballería (Temprana), Escuadras de Caballería Marroquí (Temprana)
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador
Artillería	
0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
Automóviles Blindados	
0-1	Automóvil Blindado Tiznao
Tanques	
0-1	Tanque FT-17 Renault, Carro Trubia
Remolques	
1	Por pieza de artillería. Máximo 1 Camión o Tractor por ejército
Transportes	
3	Camiones máximo por pelotón

EJERCITO NACIONAL

REGLAS ESPECIALES ALZAMIENTO Y REVOLUCION

PROFESIONALES

Cuando el NCO causa baja, haz una tirada. Con un resultado de 3+ otra de las miniaturas reemplazará al NCO.

MAL EQUIPADOS

Las unidades de los dos bandos durante la Guerra Civil Española adolecieron de una falta de armas automáticas, principalmente al comienzo de la guerra y en unidades milicianas.

Un pelotón reforzado, como mucho, puede tener más de dos unidades con la regla Mal Equipados armada con LMG y hasta cuatro unidades con la regla Mal Equipados con subfusiles.

En un pelotón reforzado se podrá equipar con Granadas Antitanque (o cóctel molotov o legionario) a una sola unidad con la regla Mal Equipados, a un coste de +2pts por miniatura. La unidad ganará la regla Cazadores de Tanques.

MEJOR COORDINADOS

El jugador nacional puede repetir el dado de bombardeo preliminar si ataca y el escenario lo permite. Además, podrá repetir la tirada en la tabla de Bombardeo de Artillería. Siempre deberá quedarse con el segundo resultado.

LA CADENA

Cuando se haga la tirada en la tabla de Tipos de Aviación de Combate para ver qué tipo de avión aparece, un resultado de 2-4 se considera que entra un Cazabombardero.

VIVA CRISTO REY

Una sola unidad por escuadra con esta regla, podrá sustituir a un miembro de la escuadra por un Capellán Castrense o un Portador de un Icono Religioso en forma de cruz, estandarte, etc., por un coste de +25 puntos. Este miembro no podrá disparar, ni ser cargador de la LMG. Cuando la unidad que lo lleve o cualquier unidad de infantería, que no sea de Regulares o de la Mehala, que esté a 12" de él y efectúe una acción de reagrupamiento, puede repetir la tirada si esta falla. Además si tiene éxito, tirará 2 dados en vez de 1 habitual y elegirá la tirada más alta para quitarse marcadores de Suprimido.

EJERCITO REPUBLICANO

PELTON REFORZADO ALZAMIENTO Y REVOLUCION

Pelotón Reforzado

1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería de Milicias de Partidos Político, Escuadras de Milicias Comunistas, Escuadras de Milicias Confederales, Escuadras de Guardias de Asalto, Escuadras de la Guardia Civil, Escuadras de Carabineros

Además

Cuartel General

0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación

Infatería

0-5	Escuadras de Infantería de Escuadra de Milicias de Partidos Político, Escuadras de Milicias Comunistas, Escuadras de Milicias Confederales, Escuadras de Guardias de Asalto, Escuadras de la Guardia Civil, Escuadras de Carabineros
0-1	Escuadra de Dinamiteros
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador

Artillería

0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
-----	---

Automóviles Blindados

0-1	Automóvil Blindado Tiznao
-----	---------------------------

Tanques

0-1	Tanque FT-17 Renault, Carro Trubia, Schneider CA1
-----	---

Remolques

1	Por pieza de artillería. Máximo 1 Camión o Tractor por ejército
---	---

Transportes

3	Camiones máximo por pelotón reforzado
---	---------------------------------------

EJERCITO REPUBLICANO

REGLAS ESPECIALES ALZAMIENTO Y REVOLUCION

MAL EQUIPADOS

Las unidades de los dos bandos durante la Guerra Civil Española adolecieron de una falta de armas automáticas, principalmente al comienzo de la guerra y en unidades milicianas.

Un pelotón reforzado, como mucho, puede tener más de dos unidades con la regla Mal Equipados armada con LMG y hasta cuatro unidades con la regla Mal Equipados con subfusiles.

En un pelotón reforzado se podrá equipar con Granadas Antitanque (o cóctel molotov o legionario) a una sola unidad con la regla Mal Equipados, a un coste de +2pts por miniatura. La unidad ganará la regla Cazadores de Tanques.

¡A LAS BARRICADAS!

Los soldados de la República se portaron de modo más efectivo cuando defendían que cuando atacaban. Se aplicarán las siguientes reglas:

- En escenarios en que haya un atacante y un defensor, si en la tirada de dados para elegir el jugador republicano no es el defensor se repetirá la tirada, aceptándose el segundo resultado.
- Si jugador republicano es el defensor, contará con las siguientes ventajas:
 - Durante el primer turno de la partida, el enemigo no podrá dar la orden de Correr a sus unidades, dado que avanzan cautelosos debido a las fortificaciones republicanas.
 - El jugador puede repetir la tirada de la tabla de Barrera de Artillería o Humo.

UNÍOS HERMANOS PROLETARIOS (UHP).

Un Pelotón Reforzado republicano tiene gratuito una escuadra de Milicias de hasta 12 integrantes armados con fusiles y de calidad Novatos. Si la columna es de un mismo tipo de milicia, está se tratará como integrante de la misma milicia. Esta unidad tiene la regla "A falta de fusiles, granadas".

DIFERENCIAS IDEOLÓGICAS

Aunque unidos contra los sublevados, las milicias mantenían diferencias ideologías unas con otras y además mantenían desconfianzas con las fuerzas de orden público. Para representar esto, un Pelotón Reforzado compuesto solo por escuadras del mismo tipo de milicia podrá repetir los chequeos de moral que falle.

A FALTA DE FUSILES, GRANADAS

Cualquier unidad con esta regla puede cambiar una miniatura con fusil por una miniatura con granadas. Esta miniatura en cuerpo a cuerpo obtiene la regla de "Arma de Asalto".

ROJA ES NUESTRA BANDERA

Una escuadra de Milicias puede reemplazar un soldado por un Portaestandarte por 25 pts, que llevará la bandera y no podrá portar ningún arma adicional aparte de una pistola. Cualquier escuadra que pertenezca a esa milicia podrá repetir un chequeo de reagrupamiento fallido a 12". Además, si la orden tiene éxito, tirará dos dados y se descartará tantos marcadores de supresión como el resultado sacado en la tirada más alta. Si la unidad que porta la bandera está en Cuerpo a Tierra o en Emboscada, no tendrá efecto.

NO PASARAN NOVIEMBRE 1936-JUNIO 1937

En este periodo, el conflicto empieza a recibir la ayuda extranjera con material bélico y tropas. Oficialmente, tan solo la Unión Soviética, Italia y Alemania dan su apoyo a los dos bandos. El resto de países se quedaron al margen o aprovecharon para comerciar con armamento.

A finales de octubre comenzó lo que será una serie de batallas por la conquista de Madrid por parte de las tropas nacionales. En Seseña se produjo el primer combate con carros modernos T-26 llegados desde la Unión Soviética y carros CV33 enviados por Italia.

La Batalla por Madrid, seguidas de la Batalla de La Carretera de La Coruña, la Batalla del Jarama y Batalla de

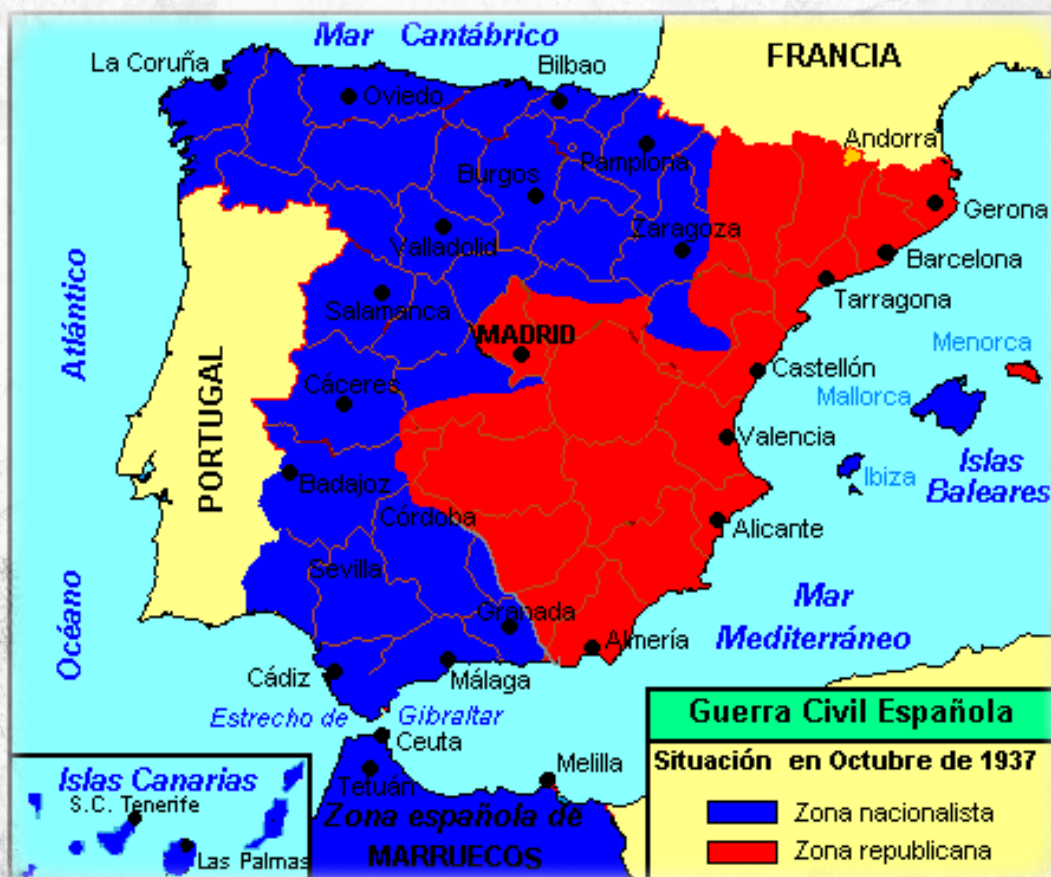
Guadalajara fueron victorias defensivas del nuevo Ejército Popular y de las recién llegadas Brigadas Internacionales.

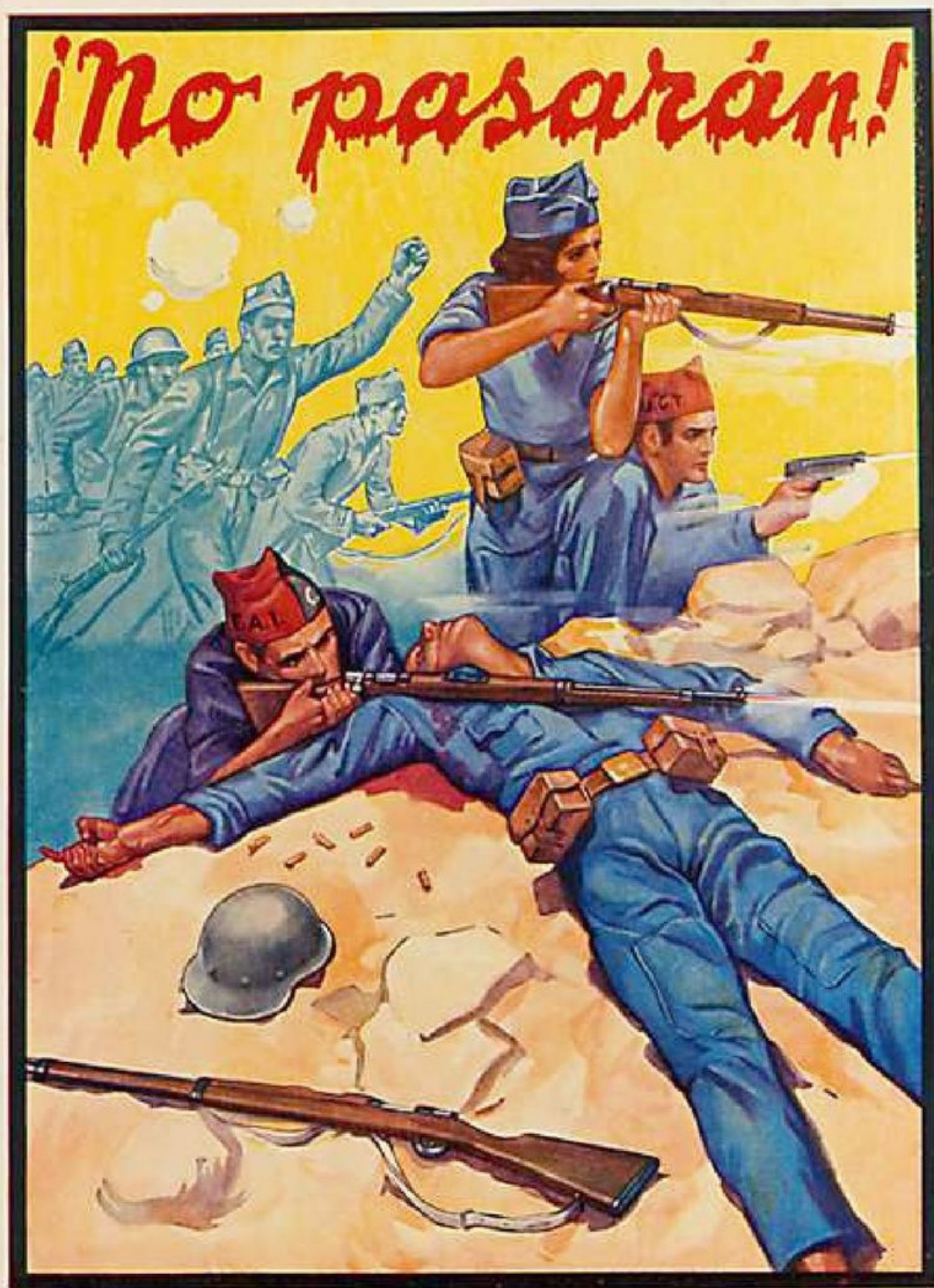
En el sur de España, la nueva incorporación de los "voluntarios" italianos del Corpo de Truppe Volontarie (CTV) conquistaron la ciudad de Málaga ante unas novatas milicias que huyeron en desbandada. Estas mismas tropas, intentando hacer el mismo tipo de guerra rápida, fueron derrotadas en la Batalla de Guadalajara al enfrentarse a las ya fogueadas unidades del EPR.

Ante el nuevo frenazo en Madrid, las tropas nacionales se dedicaron a la conquista de la zona norte republicana.

En Mayo, en Cataluña principalmente,

ocurrió una pequeña guerra civil entre unidades anarquistas, que no acatan órdenes del gobierno republicano, y fuerzas de orden público y del EPR. Los anarquistas fueron derrotados y desarmados tras sangrientos enfrentamientos. Podemos decir que hubo una guerra civil dentro de la guerra civil.





Julio, 1936

¡GLORIA A LAS MILICIAS DEL PUEBLO!

© Biblioteca Nacional de España

Cartel propagandístico del bando republicano para la defensa de Madrid con su conocido eslogan 'No Pasarán'.

EJERCITO NACIONAL

PELTON REFORZADO NO PASARAN

Pelotón Reforzado	
1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Nacional (Temprana), Escuadras del Requeté (Temprana), Escuadras del Tercio, Escuadras de Regulares, Escuadras de la Mehal-la (Temprana), Escuadras de Milicia Política, Escuadras de Caballería (Temprana), Escuadra de Caballería Marroquí (Temprana)
Además	
Cuartel General	
0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Caíd
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación
Infatería	
0-5	Escuadras de infantería o Caballería del Ejército Nacional (Temprana), Escuadras del Requeté (Temprana), Escuadras del Tercio, Escuadras de Regulares, Escuadras de la Mehal-la (Temprana), Escuadras de Milicia Política, Escuadras de Caballería (Temprana), Escuadras de Caballería Marroquí (Temprana)
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador
Artillería	
0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
Automóviles Blindados	
0-1	Automóvil Blindado Tiznao
Tanques	
0-1	Tanque Panzer I, Carro Veloce L3
Remolques	
1	Por pieza de artillería. Máximo 1 Camión o Tractor por ejército
Transportes	
3	Camiones máximo por pelotón reforzado

EJERCITO NACIONAL

REGLAS ESPECIALES NO PASARAN

ALFÉREZ PROVISIONAL (CADÁVER EFECTIVO)

Los alféreces y tenientes del Ejército Nacional cuando usen la regla "En Acción. Es una Orden", si lo desean sacarán un dado extra (un Alférez sacará dos y un Teniente sacará tres). A partir del momento en que saquen un dado extra, lo seguirá haciendo cada vez que usen la acción, pero a su vez no podrán hacer la orden Cuerpo a Tierra y pasaran a considerarse Novatos a efectos de recibir heridas, pero no de Moral.

MAL EQUIPADOS

Las unidades de los dos bandos durante la Guerra Civil Española adolecieron de una falta de armas automáticas, principalmente al comienzo de la guerra y en unidades milicianas.

Un Pelotón Reforzado, como mucho, puede tener más de dos unidades con la regla Mal Equipados armada con LMG y hasta cuatro unidades con la regla Mal Equipados con subfusiles.

En un Pelotón Reforzado se podrá equipar con Granadas Antitanque (o cóctel molotov o legionario) a una sola unidad con la regla Mal Equipados, a un coste de +2pts por miniatura. La unidad ganará la regla Cazadores de Tanques.

MEJOR COORDINADOS

El jugador nacional puede repetir el dado de bombardeo preliminar si ataca y el escenario lo permite. Además, podrá repetir la tirada en la tabla de Bombardeo de Artillería. Siempre deberá quedarse con el segundo resultado.

LA CADENA

Cuando se haga la tirada en la tabla de Tipos de Aviación de Combate para ver qué tipo de avión aparece, un resultado de 2-4 se considera que entra un Cazabombardero.

VIVA CRISTO REY

Una sola unidad por escuadra con esta regla, podrá sustituir a un miembro de la escuadra por un Capellán Castrense o un Portador de un Icono Religioso en forma de cruz, estandarte, etc., por un coste de +25 puntos. Este miembro no podrá disparar, ni ser cargador de la LMG. Cuando la unidad que lo lleve o cualquier unidad de infantería, que no sea de Regulares o de la Mehala, que esté a 12" de él y efectúe una acción de reagrupamiento, puede repetir la tirada si esta falla. Además si tiene éxito, tirará 2 dados en vez de 1 habitual y elegirá la tirada más alta para quitarse marcadores de Suprimido.

EJERCITO REPUBLICANO

PELTON REFORZADO NO PASARAN

Pelotón Reforzado

1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Popular de la República (Temprana), Escuadras de las Brigadas Internacionales (Temprana), Escuadras Milicias Confederales, Escuadras de Carabineros, Escuadras de Caballería

Además

Cuartel General

0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Comisario Político
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación

Infantería

0-5	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Popular de la República (Temprana), Escuadras de Guardias de Asalto (máximo 2 por Pelotón Reforzado), Escuadras de las Brigadas Internacionales (Temprana), Escuadras Milicias Confederales, Escuadras de Carabineros, Escuadras de Guardia Nacional Republicana (máximo 2 por Pelotón Reforzado), Escuadras de Caballería
0-1	Escuadra de Dinamiteros
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador

Artillería

0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
-----	---

Automóviles Blindados

0-1	Automóvil Blindado Tiznao, BA 3/6/10, FA-I
-----	--

Tanques

0-1	Tanque T-26
-----	-------------

Remolques

1	Por pieza de artillería. Máximo 1 Camión o Tractor por ejército
---	---

Transportes

3	Camiones máximo por pelotón reforzado
---	---------------------------------------

EJERCITO REPUBLICANO

REGLAS ESPECIALES NO PASARAN

MAL EQUIPADOS

Las unidades de los dos bandos durante la Guerra Civil Española adolecieron de una falta de armas automáticas, principalmente al comienzo de la guerra y en unidades milicianas.

Un Pelotón Reforzado, como mucho, puede tener más de dos unidades con la regla Mal Equipados armada con LMG y hasta cuatro unidades con la regla Mal Equipados con subfusiles.

En un Pelotón Reforzado se podrá equipar con Granadas Antitanque (o cóctel molotov o legionario) a una sola unidad con la regla Mal Equipados, a un coste de +2pts por miniatura. La unidad ganará la regla Cazadores de Tanques.

¡A LAS BARRICADAS!

Los soldados de la República se portaron de modo más efectivo cuando defendían que cuando atacaban. Se aplicarán las siguientes reglas:

- En escenarios en que haya un atacante y un defensor, si en la tirada de dados para elegir el jugador republicano no es el defensor se repetirá la tirada, aceptándose el segundo resultado.
- Si jugador republicano es el defensor, contará con las siguientes ventajas:
 - Durante el primer turno de la partida, el enemigo no podrá dar la orden de Correr a sus unidades, dado que avanzan cautelosos debido a las fortificaciones republicanas.
 - El jugador puede repetir la tirada de la tabla de Barrera de Artillería o Humo.

EJÉRCITO POPULAR DE LA REPUBLICA (EPR)

Una sección reforzada republicana tiene gratuita una escuadra del EPR de 12 integrantes armados con fusiles y Novatos.

COMISARIO POLÍTICO

La influencia soviética en la organización el bando republicano se evidencia en la adopción de la figura del comisario, quien supervisaba y condicionaba la labor de jefes y oficiales y, si la necesidad surgía, los sustituía en la dirección de las tropas. Cualquier unidad que se encuentre a 6" de un Comisario puede repetir un chequeo de mando fallado, siempre que no sea un resultado de FUBAR. En caso de fallarlo, la unidad se retirará 12" hacia su borde de la mesa.

TANQUISTAS SOVIÉTICOS

Cualquier Tanque T-26 o Coche blindado BA3/6/10 o FA-I que sea Veterano se considera que está tripulado con carristas soviéticos. Estos vehículos cuando entren en Reserva, no de flanco, no tendrán un -1 a su chequeo de órdenes.

EJERCITO ITALIANO (CTV)

PELTON REFORZADO NO PASARAN

Pelotón Reforzado

1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería de la División Littorio, Escuadras de la División Littorio Novata, Escuadras de Camisas Negras, Escuadras de Flechas

Además

Cuartel General

0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación

Infantería

0-4	Escuadras de Infantería o Caballería de la División Littorio, Escuadras de la División Littorio Novata, Escuadras de Camisas Negras, Escuadras de Flechas
0-1	Escuadra de Bersaglieri
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador

Artillería

0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
-----	---

Automóviles Blindados

0-1	Automóvil Blindado Lanzia Ansaldo IZ, Lanzia Ansaldo IZM
-----	--

Tanques

0-1	Tanque Carro Veloce L3
-----	------------------------

Remolques

1	Por pieza de artillería
---	-------------------------

Transportes

1	Camión por Unidad
---	-------------------

EJERCITO ITALIANO (CTV)

REGLAS ESPECIALES NO PASARAN

GUERRA CELERE

Cuando una unidad de infantería o artillería, entre de la reserva montado o remolcado por un vehículo, el chequeo de orden del vehículo para entrar lo hará sin el -1 habitual. Si entra de la reserva por flanco, sí se aplicará el -1.

¡AVANTI SAVOIA!

Al comienzo de cada turno, resta el número de unidades perdidas por el ejército italiano de las unidades perdidas por el enemigo. Si el número resultante es -3 o peor (esto es, que los italianos han perdidos 3 o más unidades que su rival), todas las unidades italianas tienen una reducción de 2 a su moral básica. Si el número resultante es 3 o más (la batalla va bien para los italianos) todas las unidades italianas tienen su valor básico de moral incrementado en 2.

MEJOR COORDINADOS

El jugador italiano puede repetir el dado de bombardeo preliminar si ataca y el escenario lo permite. Además, podrá repetir la tirada en la tabla de Bombardeo de Artillería. Siempre deberá quedarse con el segundo resultado.

LA CADENA

Cuando se haga la tirada en la tabla de Tipos de Aviación de Combate para ver qué tipo de avión aparece, un resultado de 2-4 se considera que entra un Cazabombardero.

A SANGRE Y FUEGO

JULIO 1937-MARZO 1939

Con el reclutamiento obligatorio en cada zona, la guerra llega a su máxima virulencia. Más de un millón de soldados por cada bando lucharon en sangrientas batallas de cada vez mayor envergadura.

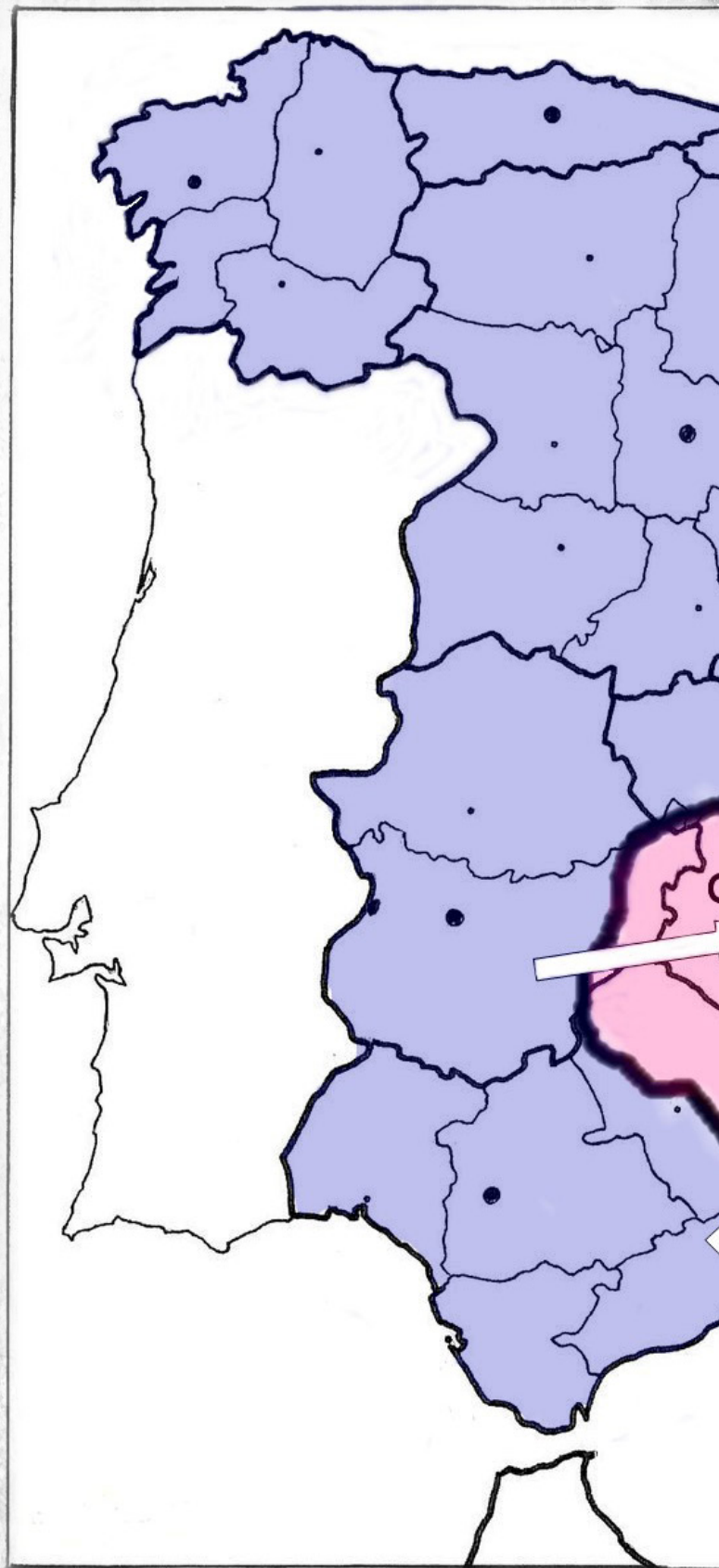
Con el peligro de la caída de la zona Norte, a lo largo de la segunda mitad del año 1937, el bando republicano monta una serie de ofensivas. Segovia, Brunete y Belchite fueron las principales operaciones montadas para retrasar la caída de las provincias del Norte e intentar recuperar el territorio perdido.

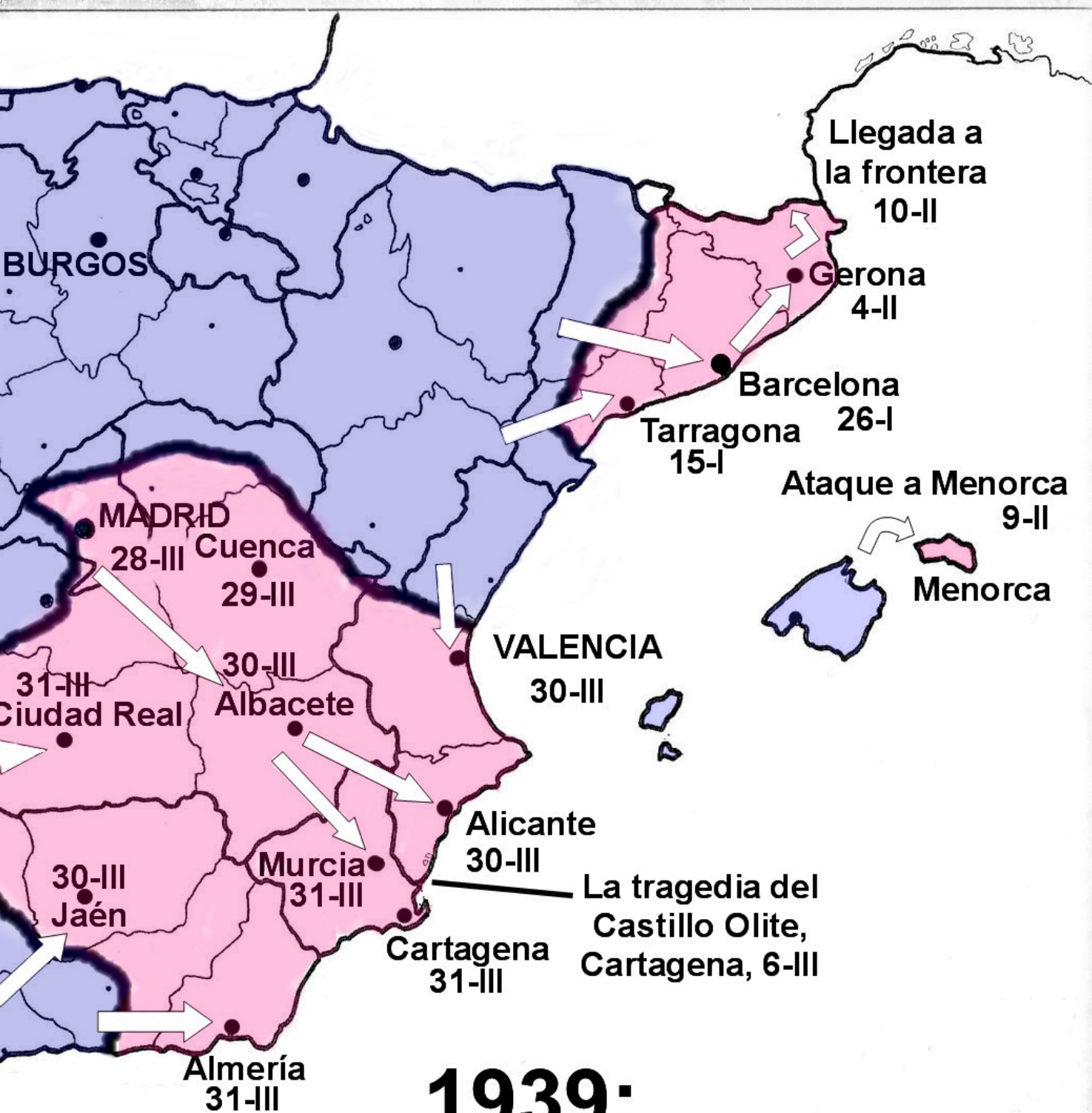
Son sangrientas batallas que terminan en empate o victoria táctica republicana, pero estratégicamente son un fracaso porque no impiden la caída del norte peninsular.

La ofensiva de Teruel comienza victoriosa para las fuerzas republicanas; pero la fuerte contraofensiva nacional producirá una catástrofe en el bando republicano, replegándose hacia Cataluña y quedando dividida en dos la zona republicana.

Tras una victoria defensiva en el norte de Valencia comienza la última ofensiva republicana: La Batalla del Ebro.

Tras meses de encarnizadas batallas de desgaste los republicanos se repliegan y Cataluña cae en los meses posteriores. La República, incapaz de resistir, tiene que cesar la lucha a finales de marzo de 1939.





1939:

EL FINAL DE LA GUERRA

EJERCITO NACIONAL

PELOTON REFORZADO A SANGRE Y FUEGO

Pelotón Reforzado	
1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Nacional (Tardía), Escuadras del Requeté (Tardía), Escuadras del Tercio, Escuadras de Regulares, Escuadras de la Mehal-la (Tardía), Escuadras de Caballería (Tardía), Escuadras de Caballería Marroquí (Tardía)
Además	
Cuartel General	
0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Caíd
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación
Infantería	
0-5	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Nacional (Tardía), Escuadras del Requeté (Tardía), Escuadras del Tercio, Escuadras de Regulares, Escuadras de la Mehal-la (Tardía), Escuadras de Guardia Civil (máximo 1 escuadra por Pelotón Reforzado), Escuadras de Caballería (Tardía), Escuadras de Caballería Marroquí (Tardía)
0-1	Escuadra de Choque
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador
Artillería	
0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
Automóviles Blindados	
0-1	Automóvil Blindado Tiznao, BA 3/6/10, UNL-35
Tanques	
0-1	Tanque Panzer I, Carro Veloce L3, T-26
Remolques	
1	Por pieza de artillería. Máximo 1 Camión o Tractor por ejército
Transportes	
3	Camiones máximo por pelotón reforzado

EJERCITO NACIONAL

REGLAS ESPECIALES A SANGRE Y FUEGO

ALFÉREZ PROVISIONAL (CADÁVER EFECTIVO)

Los alféreces y tenientes del Ejército Nacional cuando usen la regla "En Acción. Es una Orden", si lo desean sacarán un dado extra (un Alférez sacará dos y un Teniente sacará tres). A partir del momento en que saquen un dado extra, lo seguirá haciendo cada vez que usen la acción, pero a su vez no podrán hacer la orden Cuerpo a Tierra y pasaran a considerarse Novatos a efectos de recibir heridas, no para la Moral.

MEJOR COORDINADOS

El jugador nacional puede repetir el dado de bombardeo preliminar si ataca y el escenario lo permite. Además, podrá repetir la tirada en la tabla de Bombardeo de Artillería. Siempre deberá quedarse con el segundo resultado.

LA CADENA

Cuando se haga la tirada en la tabla de Tipos de Aviación de Combate para ver qué tipo de avión aparece, un resultado de 2-4 se considera que entra un Cazabombardero.

VIVA CRISTO REY

Una sola unidad por escuadra con esta regla, podrá sustituir a un miembro de la escuadra por un Capellán Castrense o un Portador de un Icono Religioso en forma de cruz, estandarte, etc., por un coste de +25 puntos. Este miembro no podrá disparar, ni ser cargador de la LMG. Cuando la unidad que lo lleve o cualquier unidad de infantería, que no sea de Regulares o de la Mehala, que esté a 12" de él y efectúe una acción de reagrupamiento, puede repetir la tirada si esta falla. Además si tiene éxito, tirará 2 dados en vez de 1 habitual y elegirá la tirada más alta para quitarse marcadores de Suprimido.

EJERCITO REPUBLICANO

PELTON REFORZADO A SANGRE Y FUEGO

Pelotón Reforzado	
1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Popular de la República (Tardía), Escuadras de las Brigadas Internacionales (Tardía), Escuadras de Carabineros, Escuadras de Caballería
Además	
Cuartel General	
0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Comisario Político
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación
Infantería	
0-5	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Popular de la República (Tardía), Escuadras de Guardias de Asalto (máximo 2 por Pelotón Reforzado), Escuadras de las Brigadas Internacionales (Tardía), Escuadras de Carabineros, Escuadras de Caballería
0-1	Escuadra de Dinamiteros
0-2	Escuadras de Choque del Ejército Popular o Brigadas Internacionales
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador
Artillería	
0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
Automóviles Blindados	
0-1	Automóvil Blindado Tiznao, BA 3/6/10, FA-I
Tanques	
0-1	Tanque T-26, BT-5
Remolques	
1	Por pieza de artillería. Máximo 1 Camión o Tractor por ejército
Transportes	
3	Camiones máximo por pelotón reforzado

EJERCITO REPUBLICANO

REGLAS ESPECIALES A SANGRE Y FUEGO

¡A LAS BARRICADAS!

Los soldados de la República se portaron de modo más efectivo cuando defendían que cuando atacaban. Se aplicarán las siguientes reglas:

- En escenarios en que haya un atacante y un defensor, si en la tirada de dados para elegir el jugador republicano no es el defensor se repetirá la tirada, aceptándose el segundo resultado.
- Si jugador republicano es el defensor, contará con las siguientes ventajas:
 - Durante el primer turno de la partida, el enemigo no podrá dar la orden de Correr a sus unidades, dado que avanzan cautelosos debido a las fortificaciones republicanas.
 - El jugador puede repetir la tirada de la tabla de Barrera de Artillería o Humo.

EJÉRCITO POPULAR DE LA REPUBLICA (EPR)

Una sección reforzada republicana tiene gratuita una escuadra del EPR de 12 integrantes armados con fusiles y Novatos.

COMISARIO POLÍTICO

La influencia soviética en la organización el bando republicano se evidencia en la adopción de la figura del comisario, quien supervisaba y condicionaba la labor de jefes y oficiales y, si la necesidad surgía, los sustituía en la dirección de las tropas. Cualquier unidad que se encuentre a 6" de un Comisario puede repetir un chequeo de mando fallado, siempre que no sea un resultado de FUBAR. En caso de fallarlo, la unidad se retirará 12" hacia su borde de la mesa.

TANQUISTAS SOVIÉTICOS

Cualquier Tanque T-26 o Coche blindado BA3/6/10 o FA-I que sea Veterano se considera que está tripulado con carristas soviéticos. Estos vehículos cuando entren en Reserva, no de flanco, no tendrán un -1 a su chequeo de órdenes.

EJERCITO ITALIANO (CTV)

PELTON REFORZADO A SANGRE Y FUEGO

Pelotón Reforzado

1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería de la División Littorio, Escuadras de la División Littorio Novata, Escuadras de Camisas Negras, Escuadras de Flechas

Además

Cuartel General

0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación

Infantería

0-4	Escuadras de Infantería o Caballería de la División Littorio, Escuadras de la División Littorio Novata, Escuadras de Camisas Negras, Escuadras de Flechas
0-1	Escuadra de Bersaglieri
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador

Artillería

0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
-----	---

Automóviles Blindados

0-1	Automóvil Blindado Lanzia Ansaldo IZ, Lanzia Ansaldo IZM
-----	--

Tanques

0-1	Tanque Carro Veloce L3
-----	------------------------

Remolques

1	Por pieza de artillería
---	-------------------------

Transportes

1	Camión por Unidad
---	-------------------

EJERCITO ITALIANO (CTV)

REGLAS ESPECIALES A SANGRE Y FUEGO

GUERRA CELERE

Cuando una unidad de infantería o artillería, entre de la reserva montado o remolcado por un vehículo, el chequeo de orden del vehículo para entrar lo hará sin el -1 habitual. Si entra de la reserva por flanco, si se aplicará el -1.

¡AVANTI SAVOIA!

Al comienzo de cada turno, resta el número de unidades perdidas por el ejército italiano de las unidades perdidas por el enemigo. Si el número resultante es -3 o peor (esto es, que los italianos han perdidos 3 o más unidades que su rival), todas las unidades italianas tienen una reducción de 2 a su moral básica. Si el número resultante es 3 o más (la batalla va bien para los italianos) todas las unidades italianas tienen su valor básico de moral incrementado en 2.

MEJOR COORDINADOS

El jugador italiano puede repetir el dado de bombardeo preliminar si ataca y el escenario lo permite. Además, podrá repetir la tirada en la tabla de Bombardeo de Artillería. Siempre deberá quedarse con el segundo resultado.

LA CADENA

Cuando se haga la tirada en la tabla de Tipos de Aviación de Combate para ver qué tipo de avión aparece, un resultado de 2-4 se considera que entra un Cazabombardero.

FRENTE NORTE

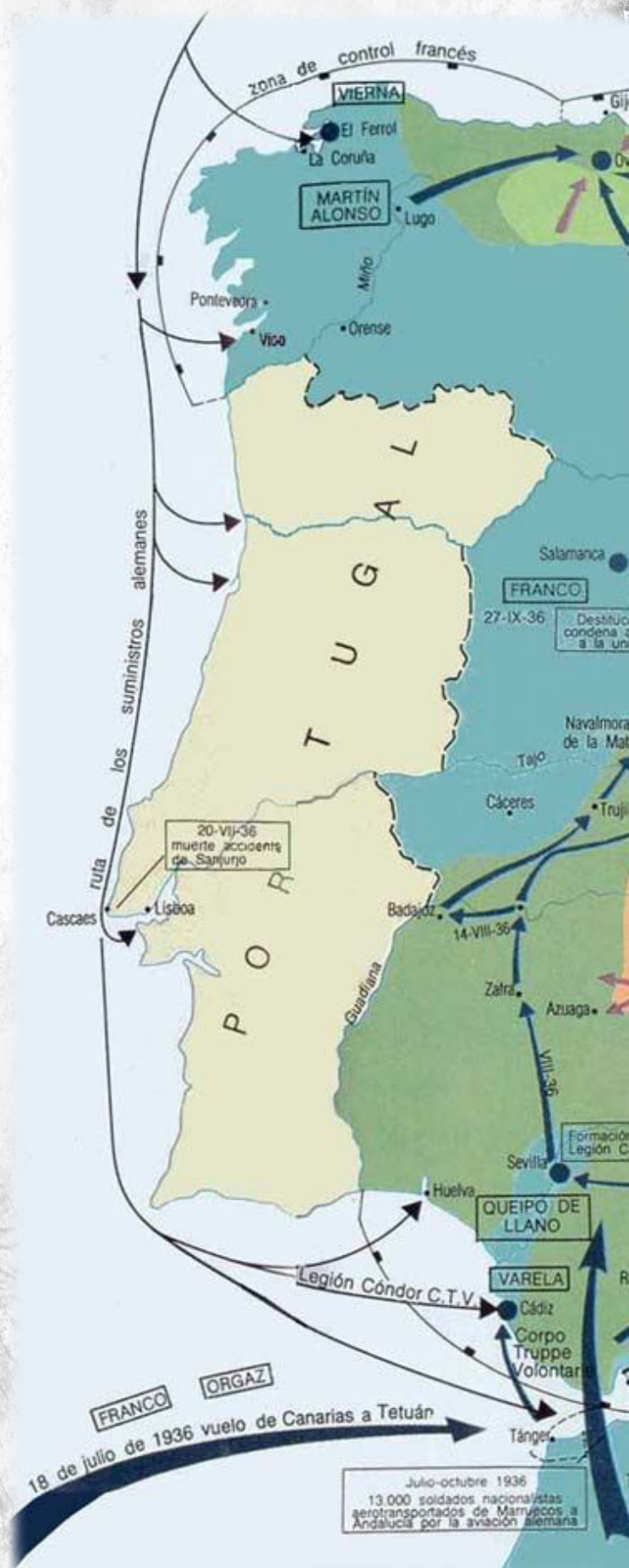
NOVIEMBRE 1936-OCTUBRE 1937

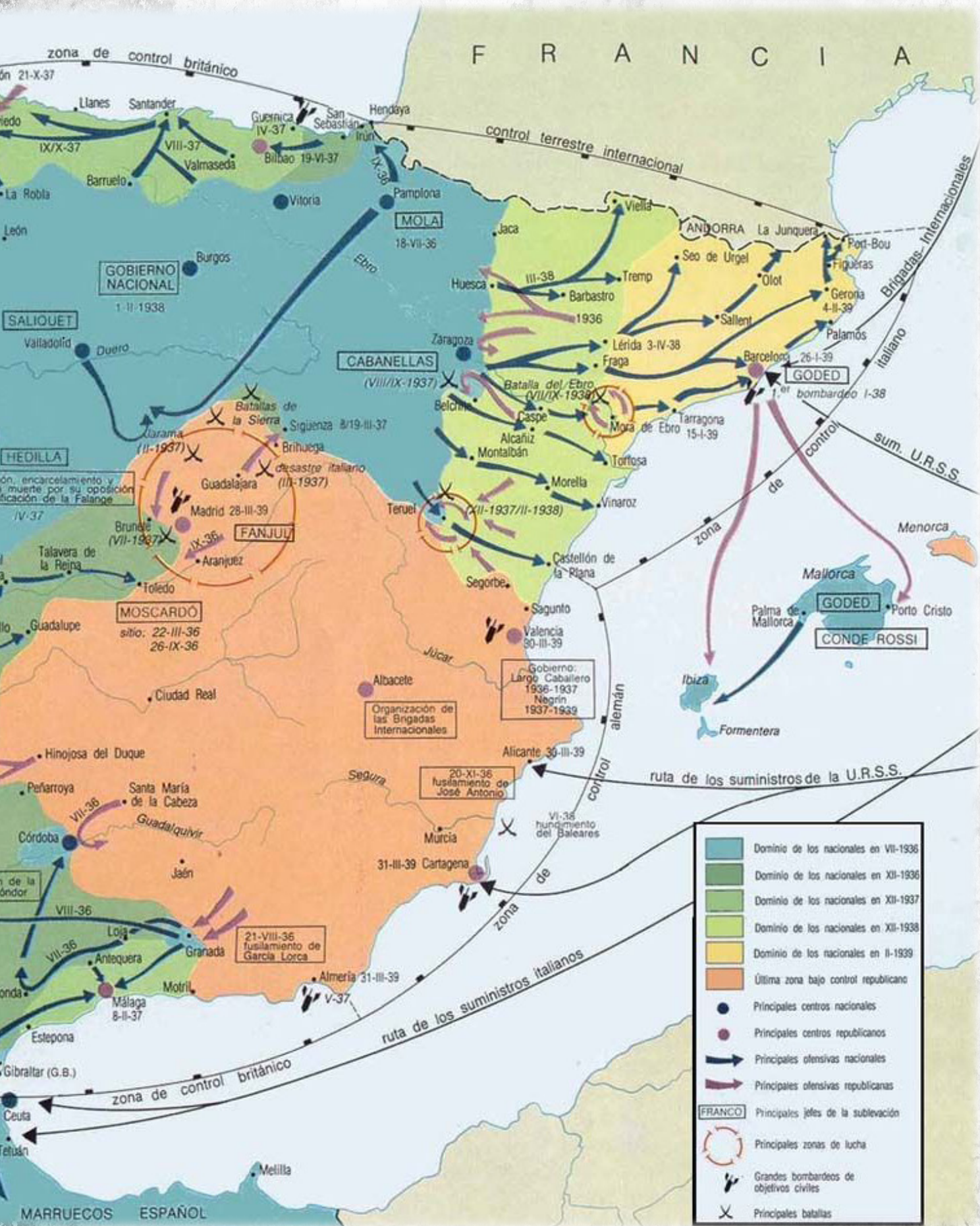
La lista de este periodo representa las unidades republicanas y su idiosincrasia que lucharon en la Zona Norte.

Las republicanas, integradas por tropas vascas, santanderinas y asturianas, hacen frente a la ofensiva del Ejército Nacional. El Ejército Nacional despliega una importante fuerza aérea formada entre otras por la germana Legión Cóndor y la Aviación Legionaria Italiana. Este despliegue les dará la superioridad en el cielo.

Además se emplearán tácticas de bombardeos masivos para desmoralizar al enemigo. Este tipo de bombardeos tendrán su máximo exponente con los bombardeos de ciudades durante la Segunda Guerra Mundial. Diversas ciudades vascas como Guernica y Durango sufrirán este nuevo tipo de guerra, permaneciendo en la memoria la primera de ellas.

Las tropas republicanas luchan a la defensiva y son poco a poco superadas tras violentos combates. La falta de coordinación entre los diferentes contingentes de las tres provincias ayudará en la derrota. Bilbao cae en junio tras perforarse sus defensas conocidas como el Cinturón de Hierro que fueron poco eficaces ya que una de las claves de su caída fue el cambio de bando del arquitecto que las ideó. Santander y Asturias caen en los cuatro meses siguientes. Si no caen antes, se debe a las ofensivas republicanas que se montan en los alrededores de Madrid y Aragón.





EJERCITO NACIONAL

PELTON REFORZADO FRENTE NORTE

Pelotón Reforzado	
1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Nacional (Tardía), Escuadras del Requeté (Tardía), Escuadras del Tercio, Escuadras de Regulares, Escuadras de la Mehal-la (Tardía), Escuadras de Caballería (Tardía), Escuadras de Caballería Marroquí (Tardía)
Además	
Cuartel General	
0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Caíd
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación
Infatería	
0-5	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Nacional (Tardía), Escuadras del Requeté (Tardía), Escuadras del Tercio, Escuadras de Regulares, Escuadras de la Mehal-la (Tardía), Escuadras de Guardia Civil (máximo 1 escuadra por Pelotón Reforzado), Escuadras de Caballería (Tardía), Escuadras de Caballería Marroquí (Tardía)
0-1	Escuadra de Choque
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador
Artillería	
0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
Automóviles Blindados	
0-1	Automóvil Blindado Tiznao, BA 3/6/10, UNL-35
Tanques	
0-1	Tanque Panzer I, Carro Veloce L3, T-26
Remolques	
1	Por pieza de artillería. Máximo 1 Camión o Tractor por ejército
Transportes	
3	Camiones máximo por pelotón reforzado

EJERCITO NACIONAL

REGLAS ESPECIALES FRENTE NORTE

ALFÉREZ PROVISIONAL (CADÁVER EFECTIVO)

Los alféreces y tenientes del Ejército Nacional cuando usen la regla "En Acción. Es una Orden", si lo desean sacarán un dado extra (un Alférez sacará dos y un Teniente sacará tres). A partir del momento en que saquen un dado extra, lo seguirá haciendo cada vez que usen la acción, pero a su vez no podrán hacer la orden Cuerpo a Tierra y pasaran a considerarse Novatos a efectos de recibir heridas, no para la Moral.

MEJOR COORDINADOS

El jugador nacional puede repetir el dado de bombardeo preliminar si ataca y el escenario lo permite. Además, podrá repetir la tirada en la tabla de Bombardeo de Artillería. Siempre deberá quedarse con el segundo resultado.

LA CADENA

Cuando se haga la tirada en la tabla de Tipos de Aviación de Combate para ver qué tipo de avión aparece, un resultado de 2-4 se considera que entra un Cazabombardero.

VIVA CRISTO REY

Una sola unidad por escuadra con esta regla, podrá sustituir a un miembro de la escuadra por un Capellán Castrense o un Portador de un Icono Religioso en forma de cruz, estandarte, etc., por un coste de +25 puntos. Este miembro no podrá disparar, ni ser cargador de la LMG. Cuando la unidad que lo lleve o cualquier unidad de infantería, que no sea de Regulares o de la Mehala, que esté a 12" de él y efectúe una acción de reagrupamiento, puede repetir la tirada si esta falla. Además si tiene éxito, tirará 2 dados en vez de 1 habitual y elegirá la tirada más alta para quitarse marcadores de Suprimido.

EJERCITO REPUBLICANO

PELTON REFORZADO FRENTE NORTE

Pelotón Reforzado	
1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Popular de la República (Tardía), Escuadras de las Brigadas Internacionales (Tardía), Escuadras de Carabineros, Escuadras de Caballería
Además	
Cuartel General	
0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Comisario Político
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación
Infantería	
0-5	Escuadras de Infantería o Caballería del Ejército Popular de la República (Temprana), Escuadras de Guardias de Asalto (máximo 2 por Pelotón Reforzado), Escuadras de Carabineros, Escuadras de Caballería
0-1	Escuadra de Dinamiteros
0-2	Escuadras de Choque del Ejército Popular o Brigadas Internacionales
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador
Artillería	
0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
Automóviles Blindados	
0-1	Automóvil Blindado Tiznao, BA 3/6/10, FA-I
Tanques	
0-1	Tanque FT-17 Renault
Remolques	
1	Por pieza de artillería. Máximo 1 Camión o Tractor por ejército
Transportes	
3	Camiones máximo por pelotón reforzado

EJERCITO REPUBLICANO

REGLAS ESPECIALES FRENTE NORTE

¡A LAS BARRICADAS!

Los soldados de la República se portaron de modo más efectivo cuando defendían que cuando atacaban. Se aplicarán las siguientes reglas:

- En escenarios en que haya un atacante y un defensor, si en la tirada de dados para elegir el jugador republicano no es el defensor se repetirá la tirada, aceptándose el segundo resultado.
- Si jugador republicano es el defensor, contará con las siguientes ventajas:
 - Durante el primer turno de la partida, el enemigo no podrá dar la orden de Correr a sus unidades, dado que avanzan cautelosos debido a las fortificaciones republicanas.
 - El jugador puede repetir la tirada de la tabla de Barrera de Artillería o Humo.

EJÉRCITO POPULAR DE LA REPUBLICA (EPR)

Una sección reforzada republicana tiene gratuita una escuadra del EPR de 12 integrantes armados con fusiles y Novatos.

MAL EQUIPADOS

Las unidades de los dos bandos durante la Guerra Civil Española adolecieron de una falta de armas automáticas, principalmente al comienzo de la guerra y en unidades milicianas.

Un Pelotón Reforzado, como mucho, puede tener más de dos unidades con la regla Mal Equipados armada con LMG y hasta cuatro unidades con la regla Mal Equipados con subfusiles.

En un Pelotón Reforzado se podrá equipar con Granadas Antitanque (o cóctel molotov o legionario) a una sola unidad con la regla Mal Equipados, a un coste de +2pts por miniatura. La unidad ganará la regla Cazadores de Tanques.

DIRECCION POLITICA

Cualquier unidad que se encuentre a 6" de un comisario puede repetir un chequeo de mando fallado, siempre que no sea un resultado de FUBAR.

DIFERENCIAS DE MANDO

Uno de los grandes errores que se cometieron en el Frente Norte fue la marcada diferencia que había entre las distintas unidades dependiendo de su procedencia provincial, no obedeciendo más que a sus mandos y negándose muchas veces a combatir fuera de su territorio. Para representar estos, cuando se encuentren a 12" o menos unidades de diferentes provincias, ambas tendrán un -1 a los chequeos de Órdenes. Por el contrario, si todos los pelotones de la sección son de la misma provincia, podrán repetir los chequeos de Moral que fallen. Además:

- Los pelotones vascos (Euzko Gudarostea) tienen la regla Tozudos.
- Los pelotones asturianos pueden elegir escuadras de Dinamiteros en vez de escuadras del Ejército Popular de la República, pero no pueden tener más escuadras de Veteranos que de Regulares.
- Los pelotones santanderinos, cuando se desplacen por Terreno Difícil podrán correr 12". Esto se aplica también para los asaltos.

EJERCITO ITALIANO (CTV)

PELTON REFORZADO FRENTE NORTE

Pelotón Reforzado

1	Oficial al Mando (Teniente o Alférez)
2	Escuadras de Infantería o Caballería de la División Littorio, Escuadras de la División Littorio Novata, Escuadras de Camisas Negras, Escuadras de Flechas

Además

Cuartel General

0-1	Capitán
0-1	Comandante
0-1	Médico
0-1	Observador de Artillería
0-1	Observador de Aviación

Infantería

0-4	Escuadras de Infantería o Caballería de la División Littorio, Escuadras de la División Littorio Novata, Escuadras de Camisas Negras, Escuadras de Flechas
0-1	Escuadra de Bersaglieri
0-1	Equipo de MMG
0-2	Equipos de Mortero Ligero
0-1	Equipo de Mortero Medio
0-1	Equipo de Francotirador

Artillería

0-1	Artillería de Campaña, Antitanque o Antiaérea
-----	---

Automóviles Blindados

0-1	Automóvil Blindado Lanzia Ansaldo IZ, Lanzia Ansaldo IZM
-----	--

Tanques

0-1	Tanque Carro Veloce L3
-----	------------------------

Remolques

1	Por pieza de artillería
---	-------------------------

Transportes

1	Camión por Unidad
---	-------------------

EJERCITO ITALIANO (CTV)

REGLAS ESPECIALES FRENTE NORTE

GUERRA CELERE

Cuando una unidad de infantería o artillería, entre de la reserva montado o remolcado por un vehículo, el chequeo de orden del vehículo para entrar lo hará sin el -1 habitual. Si entra de la reserva por flanco, si se aplicará el -1.

¡AVANTI SAVOIA!

Al comienzo de cada turno, resta el número de unidades perdidas por el ejército italiano de las unidades perdidas por el enemigo. Si el número resultante es -3 o peor (esto es, que los italianos han perdidos 3 o más unidades que su rival), todas las unidades italianas tienen una reducción de 2 a su moral básica. Si el número resultante es 3 o más (la batalla va bien para los italianos) todas las unidades italianas tienen su valor básico de moral incrementado en 2.

MEJOR COORDINADOS

El jugador italiano puede repetir el dado de bombardeo preliminar si ataca y el escenario lo permite. Además, podrá repetir la tirada en la tabla de Bombardeo de Artillería. Siempre deberá quedarse con el segundo resultado.

LA CADENA

Cuando se haga la tirada en la tabla de Tipos de Aviación de Combate para ver qué tipo de avión aparece, un resultado de 2-4 se considera que entra un Cazabombardero.



Con este suplemento no oficial para Bolt Action, los jugadores podrán recrear los bandos que participaron en la Guerra Civil Española. Encontrarán todo lo necesario para crear las fuerzas del bando Nacional, Republicano y del Corpo di Truppe Volontarie. Las listas de ejército que se presentan en este documento te proporcionan toda la información necesaria para poner en el campo de batalla unidades variopintas tanto de un bando como de otro, pudiendo cambiar el curso de la historia de España en tu mesa de juego.

