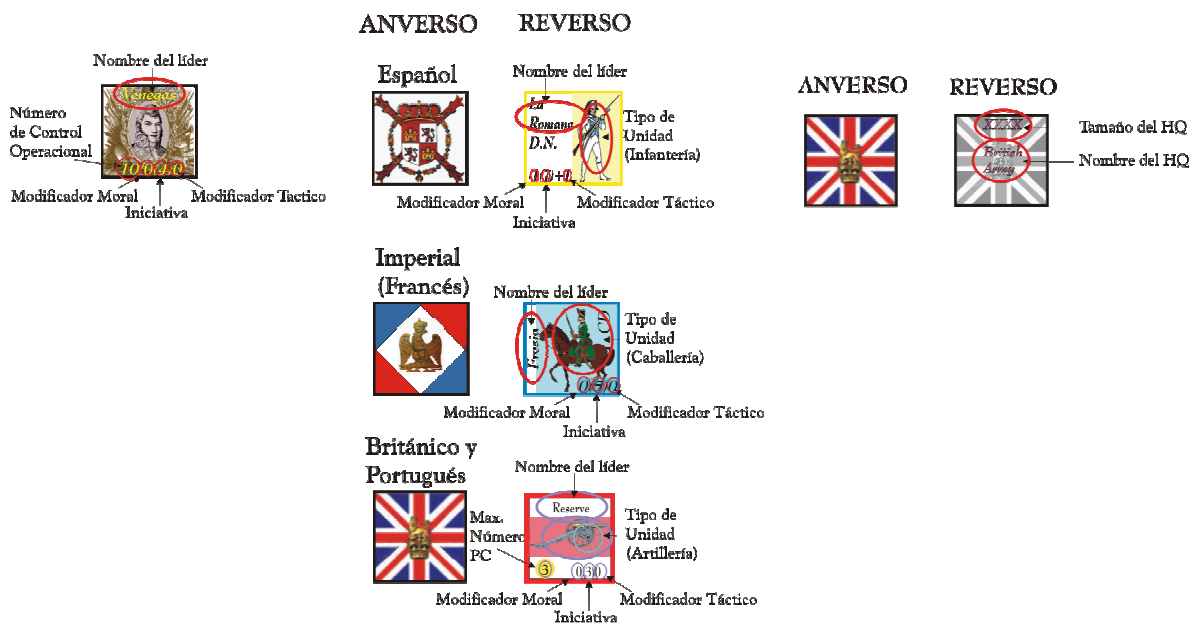


LA ERA DE LOS MOSQUETES. VOLUMEN I “LA TUMBA DE UN IMPERIO”

La tumba de un imperio es el primer volumen de la nueva serie “La Era de los Mosquetes” dedicada a representar conflictos ocurridos desde finales del siglo XVII hasta mediados del siglo XIX. El primer marco que se ha escogido es la Guerra de Independencia española 1808 – 1814. La Era de los Mosquetes pretende reflejar, a escala operacional, la llamada “Guerra Preindustrial”; la época de los mosquetes, los caballos y los cañones. ¿Qué nos ofrece este nuevo sistema? Analicemos punto por punto los principales soportes y novedades del sistema.

Para empezar, las fichas de juego. El juego presenta dos niveles de fichas: Unidades y Cuarteles Generales, también incluye fichas para los Líderes al mando de los Cuarteles Generales.



La recomendación es jugar con las fichas “encubiertas”, mostrando su anverso, en el que va un escudo representativo de su Bando. En “La Tumba de un Imperio” hay tres bandos: Imperial – franceses y sus satélites-, Español y Anglo-Portugués. Dentro de las unidades de combate se “llevan” Puntos de Fuerza, de distintos tipos y nacionalidades. Además la infantería –el elemento principal- se presenta con distintas “calidades” de tropa “Reclutas, Línea, Veteranos” con la posibilidad de entrenamiento y mejora a lo largo de los escenarios de mayor duración.

Las Unidades que están apiladas en la misma zona que el Cuartel General que las manda puedes retirarlas del tablero y colocarlas en una hoja aparte para incrementar la “niebla de guerra”. En su reverso las Unidades y los Cuarteles Generales muestran su identidad así como toda la información que es necesaria para su uso en el juego. Pasemos ahora a analizar los diversos elementos del sistema de juego.

Los Puntos de Actividad.

Este concepto del juego es el que nos permitirá realizar todas las actividades posibles -marchar, descansar, construir depósitos, requisar suministros, bloqueos de poblaciones, asedios, fortificarse, destruir o reparar puentes y crear un campo atrincherado- a nivel operacional sobre el tablero. Cada cuartel general dispondrá cada turno de unos puntos de actividad base, modificados por una tirada de dado y la Iniciativa de su Comandante en Jefe. Consumiendo un número adecuado de dichos puntos las unidades asignadas a éste llevarán a cabo las acciones enumeradas anteriormente.

El núcleo de cada turno es la Fase de Acción, que tendrá un número de rondas indeterminadas, en las cuales cada jugador realizará una puja de los puntos que desea gastar de uno de sus cuarteles generales. El bando con la Iniciativa Estratégica, la cual puede variar tras ganar una batalla campal

o rendir un Cuartel general enemigo, obtendrá un bono favorable. Se compararán las pujas ordenándose de mayor a menor y cada jugador actuara en dicho orden, siendo penalizados en puntos de actividad los jugadores con inferiores valores.

Ejemplo 1: Determinación del orden de Activación en una Ronda

	+		+	<i>2 Puntos Act apostados</i>	= 11
	+		+	<i>2 Puntos Act apostados</i>	= 10
	+		+	<i>3 Puntos Act apostados</i>	= 14
	+		+	<i>1 Punto Act apostados</i>	= 12



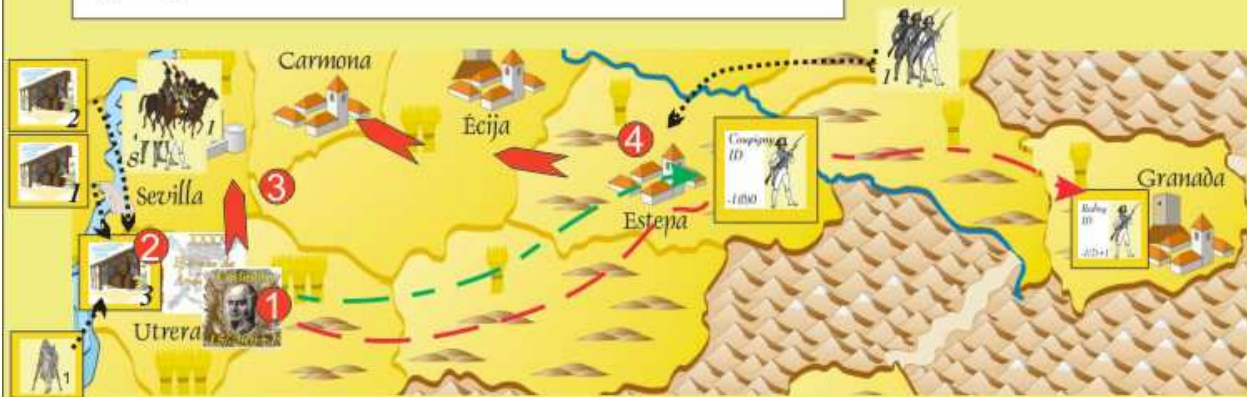
Orden en el que los Cuarteles Generales resolverán sus acciones

En este proceso los jugadores deberán evaluar la necesidad de gastar más puntos de los requeridos por el coste que tiene realizar la actividad que pretenden. Un cuartel general sin la Iniciativa Estratégica y de baja calidad, probablemente si puja lo mínimo, no podrá realizar lo que tenía previsto en principio. Por otra parte, la necesidad de actuar antes de un rival para marchar y abandonar una situación de peligro o cazar un blanco fácil puede requerir gastar puntos extras para asegurarse ser el primero.

En el caso de un juego con varios jugadores y respetando la regla de evitar conferencias y sugerencias en medio del turno, una buena planificación anterior por cada bando ahorrará gastos innecesarios. Intereses dispares en un mismo bando como podría ocurrir con españoles e ingleses podrán perjudicar al bando. Entendimiento, una buena coordinación y una visión global serán necesarios frente a eventuales movimientos enemigos no previstos; trayendo problemas a su propio bando el jugador que no tiene visión de lo que ocurre en el mapa y olvidando cualquier tipo de iniciativa al seguir ciegamente el plan previsto. Flaco favor haría un jugador que por llegar a su destino donde no hay ningún peligro quedara en una posición superior en la puja a su compañero que tras una batalla victoriosa trata de perseguir a un enemigo desecho. Un mando de grado superior como Napoleón suprimirá problemas de este tipo en su rango de actuación, pero éste no puede estar en todo el tablero a la vez.

Un importante detalle que nos ahorra tiempo es la posibilidad de que distintas unidades del cuartel general activado realicen actividades diferentes. Esto nos permitirá por ejemplo, marchar con algunas divisiones mientras nuestra vanguardia prepara un deposito o inicia un bloqueo de la fortaleza que posteriormente queremos asediar y mientras que a la vez nuestra retaguardia vuela un puente o requisita suministros.

Ejemplo 2: Activación de un Cuartel General



Julio 1808

Le llega el momento de activarse al ejército de Andalucía al mando de Castaños. Había apostado 2 Puntos de Actividad, como quedó 2º en el orden de activaciones pierde 1 de los puntos que apostó y todas sus fuerzas pueden realizar actividades que no superen el coste de 1 Punto de Actividad.

1 Primero se designan las Fuerzas que se activarán. Castaños puede activar su Cuartel General, las unidades que hay apiladas con él y la División Coupigny que está en Estepa, a tres zonas del Cuartel General activo. La división Reding no puede ser activada porque no es capaz de trazar comunicaciones con su Cuartel General, un máximo de 3 zonas y está a 5.

2 Castaños está apilado con las unidades:
con un total de 40 Puntos de Fuerza



Ante él hay varias opciones:

a. Puede marchar con todas las unidades y consumir un nivel del depósito de Utrera. Al tener 40 Puntos de Fuerza eso haría que perdiese 1 Punto, que se convertiría en 1 Punto de Convalecientes, tras consultar la Tabla de Desgaste. Si no consumiera el nivel del depósito perdería 5!!

b. Podría activar a varias de sus unidades, que se moverían por separado, y quedarse con alguna en Utrera. Sólo la unidad de caballería es suficientemente pequeña como para poder moverse sin consumir suministros y no tener pérdidas (1-6 Puntos de Fuerza) todas las unidades de infantería tienen más de 6 Puntos de Fuerza y sufrirían pérdidas si marchasen sin consumir suministros.

3 Decide elegir la opción a. y consume un nivel del depósito, pierde 1 Punto de Fuerza que se convierte en 1 Punto de Convalecientes y se queda en Utrera y Castaños y todo su ejército marchan a Sevilla. Nada más entrar absorben la caballería y 4 Puntos de Fuerza de la guarnición. Decide no intentar forzar la marcha puesto que en verano, en Andalucía, con 44 Puntos de Fuerza perdería 4!!!

4 La División Coupigny, que está en Estepa, pretende marchar a Carmona. Para no tener pérdidas decide gastar otro nivel del depósito de Utrera, que baja a 1 y avanza a Écija. Antes de marchar decide dejar una guarnición en la población y coloca un marcador de 1 Punto de Fuerza. Luego marcha y luego intenta forzar la marcha y lanza 1d10. Obtiene un "3", que es menor que la Iniciativa de Coupigny puede ejecutar la marcha. Como la división es una fuerza pequeña (sólo tiene 6 Puntos de Fuerza) no tiene pérdidas por desgaste, según indica la Tabla de Desgaste.



El suministro.

Una parte de nuestros esfuerzos estarán destinados a este elemento. La primera opción es construir un depósito que situaremos físicamente en tablero, esto supondrá una tirada en la zona para ver si resulta esquilada o mantiene la capacidad de aportar futuros suministros. Podremos ir gastando los niveles del depósito creado para realizar nuestras actividades hasta agotarlo y quitarlo del mapa. Este tipo de abastecimiento es el mejor y muy conveniente si deseamos movilizar a la vez gran número de hombres, téngase en cuenta que mientras más hombres, "puntos de fuerza", sean activados, mayor será el desgaste. Los depósitos son un buen punto de partida para un movimiento ofensivo, para situarlos en zonas donde solamos permanecer o desplazarlos así como para emprender un asedio.

Nuestra segunda opción más económica en puntos de actividad pero menor en calidad a la hora de sufrir desgaste es la requisita. Nuevamente saquearemos la zona y podremos esquilmarla en el proceso, situando el marcador con nuestras unidades, el cual podremos trasladar para abastecernos

cuando lo consideremos oportuno en un par de ocasiones. Esta opción es conveniente cuando estamos solo de paso y no podemos entretenernos en construir depósitos que probablemente tengamos que abandonar si no los consumimos enteramente. Es también una buena opción para “devastar” el territorio, propio o ajeno.


Por último la peor opción es activarse sin suministro, marchas sin nada que llevarse a la boca salvo lo que se encuentra por el camino y que a duras penas nos permite sobrevivir. Una opción que se debe evitar en grandes concentraciones de tropas – incurrirían en numerosas bajas- y solo permisible en pequeñas unidades que no tengan mejor opción. Además el desgaste aumenta en ciertas zonas según el clima y momento del año –por ejemplo la Meseta Norte en invierno o Andalucía en Verano.

Ejemplo 3: Desgaste  Convalecientes  Depósito  Requisa

	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Depósito	1-49	50-99	100-149	150-199	200-249	250-299	300-349	350-399	400-449	450-499	500+
Requisa	1-24	25-49	50-74	75-99	100-124	125-149	150-174	175-199	200-224	225-249	250+
Marcha Forzada	1-19	20-39	40-59	60-79	80-99	100-119	120-139	140-159	160-179	180-199	200+
Sin Suministros	1-14	15-27	28-41	42-56	57-70	71-84	85-99	100-113	114-127	128-141	142+
Depósito	1-24	25-49	50-74	75-99	100-124	125-149	150-174	175-199	200-224	225-249	250+
Requisa	1-14	15-27	28-41	42-56	57-70	71-84	85-99	100-113	114-127	128-141	142+
Marcha Forzada	1-8	9-17	18-26	27-35	36-44	45-53	54-62	63-71	72-80	81-89	90+
Sin Suministros	1-6	7-13	14-20	21-27	28-34	35-41	42-49	50-56	57-63	64-70	71+

Al usar la Tabla de Desgaste hay que mirar la fila correspondiente al tipo de suministros que usa la Fuerza activa y luego mirar en qué intervalo se haya el número de Puntos que dicha Fuerza contiene. Mirando en qué columna se encuentra hayamos el número de bajas que hay por Desgaste.

Supongamos una fuerza formada por las siguientes unidades:


Suman un total de $5+8+1=14$ Puntos

Si se activase sin suministros en una época de buen tiempo (cuatro filas superiores) no sufriría ninguna pérdida. Si lo hiciese en verano en Andalucía, por ejemplo, tendría 2 bajas, dos de sus Puntos de Fuerza deberían convertirse en Puntos de Convalecientes (se usarían las dos filas inferiores).

El movimiento.

Es una de las opciones que podemos tomar gastando los puntos de actividad de los Cuarteles Generales. Se realiza sobre un mapa de zonas, mostrando las unidades la cara de la ficha con el escudo de su país. Los cuarteles generales absorben sus unidades que se encuentren en la misma zona, de esta forma aumenta la niebla de guerra. Un aprovechamiento óptimo de dichos puntos es uno de los secretos para desplazarse y evitar bajas innecesarias. Marchas por zonas seguras – aproximadamente a más de 3 zonas de distancia de fuerzas importantes enemigas-, debería

realizarse dividiéndose en pequeños grupos que sufrirán poco desgaste sin necesidad de consumir suministros. La presencia del enemigo nos forzará a concentrar nuestras fuerzas, una actuación con el ejército concentrado, requerirá gastar el abastecimiento que tengamos disponible, o asumir muchas pérdidas por desgaste; tener unidades en retaguardia que puedan reunir suministros creando un depósito o requisando suele ser de gran utilidad. Al combinar esta parte de las reglas con la anterior –suministros- hay que advertir que es necesario procurar marchar siempre evitando perder puntos de fuerza innecesariamente. Los rezagados que se crean con el desgaste no son fáciles de recuperar y normalmente suelen estar en el lugar equivocado –por ejemplo en el lugar que el enemigo ha elegido para hacer un raid y destruir tus hospitales y depósitos. Algunas veces concentrarse y pasar –es decir, no hacer nada- es la mejor manera de librar una campaña o parte de ella. Recuerda que mientras tengas tu ejército intacto eres una amenaza para tu enemigo, una derrota en batalla o marchas mal efectuadas pueden hacerte perder muchas tropas y pueden ser devastadoras para tus Condiciones de Victoria.

De todos modos lo hagas como lo hagas los rezagados entrarán en juego –el desgaste es inevitable-, así que cuídalos. Son muy fáciles de destruir. Esto refleja la necesidad de tener lugares seguros –por ejemplo fortalezas- para instalar los hospitales y también la necesidad de tener rutas de comunicación seguras hasta dichos lugares. También debes tener en cuenta que los rezagados retrasan la marcha de un ejército –ya que no puedes hacer marchas forzadas llevándolos, los debes abandonar antes en alguna población. Puedes perder muchos Puntos de Tropas si no eres cuidadoso. Debes mantener la seguridad de tus áreas de retaguardia y debes bloquear cualquier avenida que el enemigo pueda tener para realizar incursiones en ella. Una especie de línea de seguridad se vuelve necesaria –aunque en estos juegos la relación fuerzas/espacio no se parece en nada al Norte de Francia en 1916- aunque no haya línea de frente, porque no te conviene dispersar tus tropas más de la cuenta. Si lo haces te expones a que las derrote por separado un enemigo que esté concentrado. Este es el gran dilema: concentración –con sus problemas de suministros- vs dispersión –cubres terreno pero expones a las tropas. Ten siempre una reserva a mano. Las guarniciones son muy útiles para ocupar el terreno y facilitan lugares en los que reorganizar tus tropas, pero ten cuidado de no dejar demasiados Puntos de Tropa de guarnición o debilitarás demasiado tus fuerzas de campaña.

Los ejércitos de la época normalmente marchaban con una fuerte guardia avanzada –compuesta habitualmente de caballería, tropas ligeras e infantería de buena calidad- que iba por delante del cuerpo principal de tropas. Los flancos cubiertos por sendos destacamentos. Cuando se detectaba al enemigo la guardia avanzada procuraba entretenerlo y ganaba el tiempo suficiente para que la fuerza principal pudiera desplegarse e intervenir o bien tuviera tiempo de retirarse en buen orden. Trata de hacer tú lo mismo: puedes usar una División de Infantería bien provista de caballería y/o tropas ligeras (con 8-12 Puntos) para tantear al enemigo sin arriesgar demasiado. Las patrullas de caballería te darán información que será útil; en terreno montañoso usa tropas ligeras mejor que la caballería. Librar batallas no es la única manera de derrotar al enemigo. Los generales de esta época ganaron más campañas mediante maniobras que con batallas: amenaza sus comunicaciones, finta en una dirección y luego ataca en otra, marcha y contramarcha para desalojarlo de la posición que ocupe, haz del movimiento un arma útil.

Al final de cada turno se permite un movimiento de acercamiento de las unidades a su Cuartel General sin necesidad de gasto de actividad, de esta forma podremos también hacer requisas permitiendo que algunas unidades queden retrasadas ya que, cuando sea necesaria la reunión de fuerzas, podrán reincorporarse al grueso del ejército.

Ejemplo 4: Ejemplo de actividades



El Cuartel General del Ejército del Norte Imperial se activa, apostó 4 Puntos de Actividad y como quedó en 2º lugar, puede usar 3 de esos Puntos, los 4 que apostó se pierden. La presencia de tropas españolas en Santander inquieta al mando francés que se dispone a reaccionar: organiza sus fuerzas en tres grupos: su propio CG con las divisiones de infantería y caballería que está apilado, la división Semellé -en Bilbao- y la división Quesnel en Tudela ambas pueden trazar comunicaciones de no más de tres zonas al CG. Decide no incluir en la Fuerza del CG a la división que están en Logroño.

- ① La división Semellé elegirá la Acción de FORTIFICARSE -cuesta 3 PA-, dado que es invierno usará un nivel del suministro de Requisa que tiene, para no tener pérdidas. Si no consumiese suministros tendría 1 baja dado su tamaño de 8 Puntos. Le da la vuelta al marcador de requisa y coloca el marcador de fortificación en su zona.
- ② El Cuartel General elige la Acción de MARCHAR -cuesta 1 PA- para evitar pérdidas por desgaste elige consumir el nivel de depósito que queda en Burgos. La ficha del depósito se retira del tablero. Al ser una Fuerza de 14 Puntos no tiene bajas por desgaste. Se mueve a Miranda de Ebro y no intenta forzar la marcha porque tendría 1 baja por desgaste, que tendría que ser de caballería por estar en invierno. No desea perder caballería.
- ③ La división Quesnel en Tudela elige la Acción de REQUISA, para recoger algunos suministros. Consulta la Tabla de Desgaste sin usar suministros pero no tiene pérdidas dado su pequeño tamaño. Se coloca el marcador de Requisa en nivel dos en Tudela y se lanza 1d10 para ver si se agota la zona. El resultado es un 6, +3 por ser invierno, da un total de 9, que es superior al Valor de Forrajeo de la zona. Se coloca un marcador de "Agotada" en Tudela.
- ④ La división Lagrange permanece en Logroño sin hacer nada puesto que no fue activada.

El combate

Hay 4 tipos de combates posibles, pantalla de caballería, combate menor, batalla campal y asaltos a fortalezas. Los asaltos los trataremos junto con los procedimientos de asedio, el resto se produce cuando ambos bandos coinciden en una misma zona. En estos casos se marcará la línea de comunicaciones (LoC) de cada bando, la cual establece nuestra zona de retirada. La ocupación por parte del enemigo de la LoC junto a la presencia de enemigos adyacentes al resto de zonas de escape provocaría la rendición en caso de una derrota en batalla.

La pantalla de caballería se resolverá con una tirada de dado por bando aplicando modificadores por proporción de caballería enfrentada, líderes de caballería y calidades de los jinetes. El ganador obtendrá información de número de puntos de combate, tipo y cuartel general enemigo.

El combate menor se producirá cuando al menos uno de los contendientes tiene menos de 3 unidades de combate. Un simple proceso aplicando modificadores por número, calidad, líder y terreno dará un vencedor y causará bajas en función de la diferencia en los dados obtenidos.

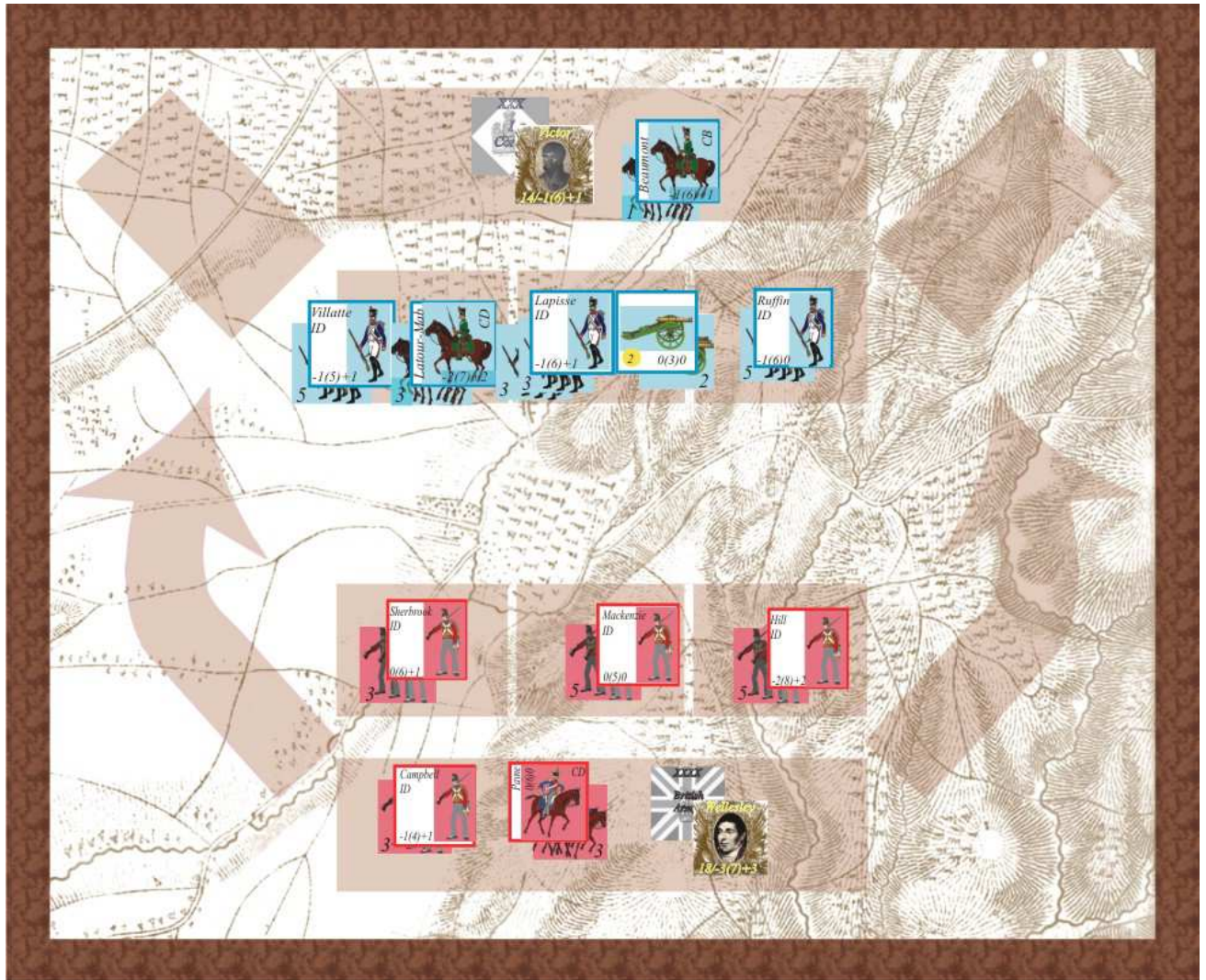
La batalla campal se producirá cuando ambos bandos tengan al menos 3 unidades cada uno. Un proceso totalmente novedoso llega en este momento. En otros juegos se han barajado opciones para dar vistosidad a algo tan importante en esta época como la batalla: desde pequeños tableritos donde combatían las unidades en juegos de la última generación de NAC, como el dedicado a Vietnam; pasando por un clásico como el Imperio en Armas, donde la batalla se resolvía por una matriz en la que se escogía la táctica dentro de una selección que incluía, entre otras, los asaltos escalonados, cordón, flanqueo; hasta múltiples juegos donde usando cartas o fichas, incluían cierto grado de diferenciación entre los bandos contendientes. En cualquier caso se tomaban las decisiones que permitiera el sistema, se aplicaban los factores aleatorios adicionales, y se tiraban los dados una o varias veces hasta resolver el combate.

Francamente, cuando hace ya años empecé a jugar al Imperio en Armas de Avalon Hill con mi grupo de amigos, la idea de que yo mismo seleccionaba una táctica para resolver la batalla y que tomaba una decisión que podría darme la victoria aun cuando tuviera en contra los modificadores, el número de hombres o un grado pequeño de azar, me resultaba emocionante. Sin embargo, no dejaba de ser una elección donde influía la psicología de los jugadores y en gran parte el azar. Ahora se nos presenta esta forma de resolución de batallas campales donde existen múltiples factores y decisiones que nos permiten planificar inicialmente e ir reaccionando a lo que sucede a lo largo del enfrentamiento. Resumamos el procedimiento de este evento.

Nos encontramos en una esquina del tablero general un cuadro con una zona de despliegue de batalla que se divide en flancos, centro, reserva y zona de flanqueo para cada uno de los contendientes. Dependiendo de la zona del mapa donde se produce la batalla ciertas fichas de terrenos estarán disponibles para incluirse en el tablero de batalla. Sin embargo, dada la extensión que representa una zona, otro factor a tener en cuenta es la habilidad de nuestro comandante en jefe para plantear la batalla en un terreno favorable, esto puede darnos otras fichas de terreno para colocar en el campo de batalla. Posibles elementos defensivos o fortificaciones si el defensor se dedica a prepararse podrán añadirse a nuestro escenario.

Distribuiremos nuestras tropas convenientemente según nuestras intenciones y haremos un plan de batalla acorde a ello. Esto lo haremos seleccionando distintas opciones posibles “asaltos, ataques de caballería, movimientos de reserva, contenciones, refuerzos entre líneas, reorganizar unidades, bombardeo, flanqueos”. Recordemos sin embargo que aunque nosotros diseñemos nuestra estrategia, será el mando quien realmente lo tenga que llevar a cabo, no es lo mismo que Napoleón sea nuestro comandante en Jefe o no. El valor de iniciativa de éste nos dictará la cantidad de opciones que escogeremos, así mismo su número de control operacional nos servirá para hacer un test para coordinar adecuadamente las órdenes. En nuestras manos quedara la decisión del riesgo

tomado para ejecutar un plan demasiado ambicioso con un mediocre general que podría traernos penalizaciones durante todo el combate. Contando que la tirada suma dos dados de 10, modificadores a dicha tirada que hagan que el éxito requiera un resultado inferior a 10 son locuras completas, hasta 13 son arriesgadas, valores de 14 o superiores son convenientes. Estos modificadores provienen de ser el defensor (-1), elegir la opción de flanqueo (+2), cada asalto elegido (+1 por asalto) y otros modificadores...



EJEMPLO 6: OPCIONES DE BATALLA



Tras ello la batalla comenzará jugando el atacante una opción para una de sus secciones de la línea de batalla o la Reserva, de forma que, si es de ataque, la podremos continuar repitiendo su efecto si nuestro comandante en dicha sección pasa un test de iniciativa, o bien jugar una nueva si nuestro comandante en jefe pasa el test –se considera que pasa un test todo lanzamiento de 1d10 que sea igual o inferior al número contra el que se hace el test. El defensor responderá de la misma forma produciéndose un conjunto de movimientos y combates sucesivos con mayor o menor intensidad en

las distintas partes según vayamos decidiéndolo. La batalla finalizará cuando la Moral de alguno de los ejércitos, dada principalmente por su tamaño, llegue a cero, cuando una de las Secciones de la Línea de Batalla pierda todos sus puntos de fuerza y carezcamos de reservas para cubrir la brecha o los dos bandos se queden sin opciones concluyendo el día de batalla sin vencedor. El bando derrotado sufrirá bajas en la persecución en función de la caballería en buen orden disponible por bando, siendo más efectiva aquella que no intervino en el combate.

Nuestra personalidad y nuestras necesidades sobre el tablero general nos dictarán la conveniencia de unas opciones u otras, no obstante ciertas sugerencias iniciales nos ayudaran hasta crear nuestro propio estilo.

No coloques todas las unidades en la línea de batalla, tus unidades en la reserva se mantienen con su identidad oculta, creando duda sobre tus fuerzas y composición en el enemigo. Por supuesto necesitaras alguna opción de reserva para movilizar estas unidades, mantén hasta que no tengas más remedio al menos una opción de reserva guardada, un flanqueo enemigo sin poder ser contestado con una reserva enviando tropas a la zona de flanqueo podría suponer una derrota inmediata.

Opciones como reorganizar o reforzar están destinadas a ejércitos defensores que no necesitan activamente la victoria, ejércitos cuyos mandos no son competentes o tienen inferioridad numérica inaguantable.

La carga de caballería es muy útil cuando tus jinetes son de superior calidad que el rival, podrás desalojar la caballería enemiga, con suerte deshacer alguna infantería enemiga y preparar el camino para un asalto gracias al modificador que te dará obtener la superioridad de caballería. Úsala sin dudarla en el punto mas duró del enemigo que vayas a atacar.

El asalto es el ataque que realmente nos permitirá derrotar al enemigo. Tiradas modificas por calidad, líderes, número, terreno y otros factores adicionales provocarán que el perdedor sufra bajas y chequee por cada unidad para evitar que se deshagan sus unidades. El ganador igualmente chequeará pero tan solo la unidad que aportó sus modificadores. Además el perdedor del asalto perderá 2 de los Puntos de Moral que constituyen su cohesión en la batalla, acercándose así a la derrota. Incluso estando a la defensiva una opción de asalto no ésta de más, una posición débil enemiga o un ataque repelido puede ser el momento para usarla y obligar al enemigo a empeñar sus reservas en cubrir las bajas en lugar de seguir presionándonos. En caso de ser el atacante no abuses de esta opción bajo pena de fallar el test de control operacional y convertir la batalla en una derrota por adelantado.

La contención provoca un combate sin chequeos, poco llamativa para jugadores agresivos, puede ser útil para empeñar una sección enemiga y evitar cualquier desplazamiento de las unidades situadas allí.

El bombardeo es una opción para realizar bajas, si bien solo merece la pena si se tiene un número considerable de artillería. Es necesario notar que no sólo con esta opción la artillería dispara sino que en asaltos y contenciones también se emplea. Concentra tus cañones si deseas aplicar toda tu fuerza en un punto, no solo harán bajas sino que te darán modificadores.

El flanqueo es una opción que solo uno de los bandos puede tomar, aquel cuyo comandante en jefe tenga mayor iniciativa. Esta opción la podrás elegir si, además pasas un Test de iniciativa con tu Comandante en Jefe. Al jugarla se ampliará la línea de batalla a una cuarta posición debiendo ser respondida por el enemigo inmediatamente con una reserva para hacerle frente y resolviéndose como una opción de asalto.

La retirada es la última de las opciones y bajo riesgo de la persecución pertinente puede evitar un desastre. Nuevamente un test de Control Operacional, para coordinar la retirada, hará que la persecución sea más dura o leve.

Una nueva concepción de la batalla hace que un mismo enfrentamiento sea completamente distinto según el planteamiento que le queramos dar en principio y según los eventos y reacciones que se producen durante su resolución.

Ejemplo 7: Ejemplo de Asedio



El Ejército Imperial de Cataluña se prepara para avanzar sobre Valencia. Su primer obstáculo es la fuerza española que está en la fortaleza de Sagunto

① En su primera activación el ejército usa el depósito de Tortosa y consume uno de sus niveles. Marcha a Sagunto. La unidad española decide no presentar combate y se mete dentro de la fortaleza.

② En su segunda activación el Ejército Imperial activa primero la división que está en Oropesa y crea con ella un depósito. Después activa el grueso de su Fuerza y consume un nivel del depósito recién creado para realizar una Acción de BLOQUEO y preparar el camino para el asedio.

③ En su tercera activación el Ejército de Cataluña vuelve a consumir un nivel del depósito de Oropesa y realiza la primera Acción de Asedio (Abrir Trincheras), con esta acción se da inicio al Asedio propiamente hablando. El marcador de Tren de Asedio es dado la vuelta para mostrar el estado del asedio y se retira del mapa la ficha de Bloqueo.

④ La cuarta activación le sirve al Ejército de Cataluña para sustituir el marcador de "Abrir Trincheras" por el de "Tomar obras exteriores". El Ejército de Cataluña apura el depósito de Oropesa y lo retira del tablero. No obstante tiene 1 baja por desgaste dado que durante un asedio el bando que asedia consulta siempre una fila más abajo del suministro que posee. Así, debe consultar en la Tabla de Desgaste en la fila de "Requisa" aunque use un depósito. Con una Fuerza de 30 Puntos, tiene una pérdida. Retira un Punto de una de las unidades de infantería y coloca 1 Punto de Convalecientes con el Ejército. Ahora el defensor debe hacer un Test contra la Iniciativa de su Comandante para ver si decide rendirse. Un resultado de "1" en el dado hace que la resistencia española siga adelante.

⊗ En activaciones sucesivas el Ejército de Cataluña debe seguir asediando y ahora está en una situación difícil, puesto que no posee suministros y eso puede hacer que pierda bastantes efectivos debido al desgaste...

El asedio y el asalto.

Sobre el mapa encontraremos ciudades defendibles y fortalezas donde el defensor podrá buscar la protección tras sus muros. Otras poblaciones y castillos permitirán esta ventaja aunque a un número reducido de hombres. Llegado este momento, en el caso de ciudades defendibles podremos asaltar los muros, un combate menor se producirá en este caso con modificadores sustanciales. Los defensores sumarán un bono al dado, atacantes doblarán sus bajas, y las tiradas continuarán hasta

que el atacante sea rechazado o eliminen a los defensores. Sin duda este proceso solo sería recomendable si el tiempo nos apremiara, los defensores fueran escasos y nuestra superioridad numérica amplia, no importándonos las bajas sufridas.

La actuación más lógica es el asedio, el cual es forzoso en el caso de fortalezas. Una serie de pasos serán seguidos, consumiendo para ello numerosos puntos de actividad. Deberemos tener bloqueado el objetivo, disponer de un tren de asedio (representando artillería pesada y material adecuado) que crearemos en un depósito conectado a otros 2 y trasladaremos a la zona de asedio con un movimiento restringido. Tras esto el primer paso será abrir trincheras, después tomaremos las fortificaciones exteriores, lo cual puede implicar la rendición de los defensores y finalmente el bombardeo con el cual intentaremos abrir brecha en el recinto principal, provocando un combate más favorable o una rendición directa del defensor. Todo ello nos empleará mucho tiempo por los altos costes de actividad, desgaste en nuestras unidades y el riesgo de que perdamos todo lo conseguido si nos vemos forzados a huir por la presencia de una fuerza enemiga de rescate. Solo inicies un asedio si tienes asegurada la zona y tienes seguridad de terminarlo con éxito. Es recomendable tener fuerzas, fuera de la zona donde se realiza el asedio, para “ahuyentar” a cualquier fuerza enemiga que desee estorbar nuestro asedio.

En esta primera entrega de la Serie, dedicada a la Guerra de España contra Napoleón, se incluyen reglas especiales para reflejar casos particulares como la guerrilla española, los juramentados y numerosos eventos y matices ocurridos en el conflicto. Encontraremos reflejado en fichas con distintos gráficos las nacionalidades destacables de unidades bajo los bandos enfrentados como polacos, suizos, holandeses...

Un último comentario es la consideración hacia los jugadores al prever escenarios de duraciones muy variadas para adecuarlas al tiempo disponible de cada usuario. Podremos jugar desde batallas que resolveremos en minutos, pasando por campañas de uno, tres, seis, nueve turnos hasta la guerra entera. Disfrutad de este juego.

Podéis tener más información en: <http://www.boardgamegeek.com/boardgame/38578>

con un bonito reportaje de fotos a cargo de Valdemaras de la BSK.

En nuestra web – www.bellica3g.com – podéis encontrar y descargaros las reglas, escenarios y un detallado y colorido ejemplo de juego: <http://www.bellica3g.com/index.php?action=apoyo>