

Reglamento

Donde no se ponía el Sol

Donde no se ponía el Sol,
1490-1690

Índice

1. Escalas y componentes.
2. Unidades y marcadores.
3. Secuencia de Juego.
4. Muestra (Despliegue).
5. Zonas de Control.
6. Mejorada (Movimiento).
7. Formar Escuadrón (Apilamiento).
8. Ruciada (Combate a distancia).
9. Combate de Choque.(Pica a Pica)
10. Baterías (Artillería).
11. Recuperación de unidades tornilladas.
12. Condiciones de victoria
13. Escenarios

Introducción

Donde No se Ponía el Sol, (DNPS) es un sistema de juego diseñado para simular batallas terrestres dentro del período histórico comprendido entre 1490 a 1690.

Glosario de definiciones y abreviaturas mas empleadas

1d6: 1 dado de 6 caras.
2d6: 2 dados de 6 caras.
Enem: Enemigo.
PM: Punto de Movimiento.
Un, Uns: Unidad, unidades.
ZdC: Zona de Control

Resultados del combate:

BS batalla soberbia
RP retirada presurosa
TO tornilladas
RE reformadas.

Explicación de las abreviaturas incluidas en las unidades

Artillería

GR: Batería de artillería gruesa.
CU: Batería de culebrinas.

Esguizaros. (infantería en formación de choque)

L- Lasquenete, (del alemán Landsknecht) Infantería pesada o de choque, fuertemente acorazada.

PS- Pica Seca, piqueros equipados con coraza de cuero.

P- Piqueros, piqueros equipados con coraza de acero; menos móviles que la Pica Seca pero mas resistentes al choque y a los proyectiles.

RO- Rodeleros, infantería más ligera, equipada básicamente con espada y escudo o rodela.

M- Mochileros, pajes, músicos, portadores, etc. Gente de escaso valor en combate.

Trozos, (unidades de caballería)

G- Gendarme, caballería de choque, fuertemente acorazada.

J- Jinete, caballería ligera, más móvil que gendarmes y Reiter y armada con venablos.

R- Reiter; caballería de choque pero menos acorazada que los Gendarmes.

Manga, (unidades con capacidad de combatir a distancia).

H- Honderos

A- Arqueros

B- Balleteros

AR- Arcabuceros

HE- Herrueruelos, unidades de caballería con armas de fuego.

Maestre de campo, (mandos).

PR: Primera Plana, representa al oficial al mando y a su séquito.

Tipos de moral

C- Ciudadanos, hombres con poca familiaridad con las armas

V- Ventajados, hombres entrenados en el oficio de las armas

R- Reformados, veteranos y frecuentemente gente de élite.

P- Particulares, distinguidos por su experiencia y poseedores una moral fanática: serían, P.Ej., gendarmes franceses, tercios viejos españoles o los yaniceri (Jenízaros), turcos.

Indicador de escenario

Las unidades militares de este sistema, incluyen en la parte superior derecha el identificador del escenario al que pertenecen. En esta entrega son los siguientes:

TU: Túnez. **SQ:** San Quintín.

NI: Nieupoort. **OT:** Otumba.

Marcadores incluidos en el juego

Batería capturada, Tornillado, Moral

General, Moral de turno, Turno, Rebato (desordenada).

Nota de diseño

Siempre que nos sea posible, se han empleado términos militares de la época de Los Tercios. En parte porque algunos de esos nombres tienen difícil traducción a la terminología militar de épocas posteriores, y también para potenciar el "sabor de época" a la simulación propuesta.

1. Escalas y componentes

Cada escenario especifica cuánto tiempo representa cada turno, así como la equivalencia en número de hombres de cada unidad participante.

Componentes

Una copia completa de DNPS se compondría de las presentes reglas generales, una serie de tablas por las que se rige el sistema, mapas de los escenarios en los que se simula las batallas y las fichas y marcadores que sirven para señalar el estado de las primeras o diferentes niveles del juego.

2. Secuencia de juego

Cada turno de juego está dividido en dos secuencias; turno del jugador A y turno del jugador B, los cuales a su vez se dividen en diversas fases que se deben seguir en orden estricto. El jugador A y B vienen determinados por las reglas especiales del escenario en el primer turno y por la iniciativa para los turnos subsiguientes.

SECUENCIA DE JUEGO

FASES PREVIAS

1. Situar Los marcadores moral de turno a 0.

2. Despliegue mutuo de refuerzos.

FASE JUGADOR A

3. Movimiento jugador A, (posibilidad de realizar retiradas voluntarias del jugador B). Al final del movimiento se realiza la recuperación automática unidades desordenadas.

3.1. Ruciada (ambos jugadores).

3.2. Segundo movimiento de caballería jugador A, (unidades que no se estén adyacentes al enemigo).

3.3. Combate de choque jugador A, (voluntario).

3.4. Combate de reacción jugador B, (voluntario).

3.5. Fuego de baterías jugador A.

FASE JUGADOR B

4. Movimiento jugador B, (posibilidad de realizar retiradas voluntarias del jugador A). Al final del movimiento se realiza la recuperación automática de las unidades desordenadas.

4.1. Ruciada (ambos jugadores).

4.2. Segundo movimiento de caballería jugador B, (las unidades que no se encuentren adyacentes al enemigo)

4.3. Combate de choque jugador B, (voluntario)

4.4. Combate de reacción jugador A, (voluntario).

4.5. Fuego de baterías jugador B.

FASES COMUNES

5. Recuperación de unidades Tornilladas, (desmoralizadas).

6. Comprobación de las condiciones de victoria

7. Avanzar la ficha de turno.

3. Muestra, (despliegue inicial)

Cada escenario indica el lugar donde se sitúan las unidades, detallando en el mapa y las reglas donde despliegan las unidades. El escenario indica también que jugador inicia el turno.

Iniciativa

En los turnos posteriores al inicial, cada jugador la calculará en función a las bajas infligidas al oponente reflejándolo en el marcador de Moral de Turno.

Aquel jugador que inflija un mayor daño y que la diferencia sea igual o mayor a 5, moverá el primero en el turno siguiente. Si la diferencia es inferior a 5, la iniciativa la mantiene el mismo bando.

Cálculo de los puntos – valor de las bajas infligidas

Por cada unidad enemiga eliminada: 4 pto., si la unidad es PR: 6 pto.

Por cada unidad enemiga tornillada: 2 pto.

Por cada unidad enemiga en RP: 1 pto.

4. Mejorada, (movimiento)

Las unidades se desplazan por el tablero de hex. en hex. gastando puntos de movimiento (PM), en función del terreno que atraviesan. La capacidad de movimiento viene determinada en las tablas de juego, así como el

coste del hexágono, que está en función del tipo de unidad.

Tipos de movimiento

Avance: la unidad mueve sobre sus hexágonos situados en la “delanterá”.

Repliegue: la unidad mueve sobre los hexágonos situados en la “rezaga”.

En un mismo turno la unidad solo puede realizar un tipo de movimiento, (avance o repliegue). El primer movimiento de caballería y el segundo se consideran 2 movimientos diferentes.

Segundo movimiento de Trozos, (caballería)

Las unidades que finalizado su primer movimiento no estén adyacentes a unidades enemigas y no hayan realizado ataques en movimiento, pueden realizar un segundo movimiento.

Encamisadas

Las unidades con moral R ó P que no estén adyacentes a unidades enemigas pueden desplazarse 1 PM. adicional a su movimiento normal, (siempre que se trate de terreno llano) y a condición de entablar combate con la unidad situada en su hex. frontal.

Este combate se resuelve en la fase de movimiento y antes de mover cualquier otra unidad.

Si en el combate la unidad atacante no vence, sufre de forma inmediata un resultado de RP, (con su correspondiente coste de moral y quedando desordenada).

Encaramiento de las unidades

Los 3 hexágonos del frente se denominan “delanterá” y los 3 traseros “rezaga”, ver figura 2.

Las unidades pueden cambiar el encaramiento un hex. por cada hex. que se mueven, el cambio de encaramiento tiene lugar después de entrar en el hex., (es importante al valorar que las unidades en la rezaga impidan el movimiento).

Las unidades de manga pueden realizar 2 cambios de encaramiento.

Si la unidad gasta 1 PM y permanece estática, puede cambiar el encaramiento cualquier número de hexes.

Estando en ZdC enemiga el único movimiento permitido es el cambio de encaramiento (para enfrentarse a la

CLAVE DE LAS UNIDADES

Unidades de combate /

Tipo de unidad	PS	P	Moral de la unidad
Nombre de la unidad	AN	4	Factor de fuerza
Escenario	TU	1	Modificador en ataque
		1	Modificador en defensa

Oficiales / Leaders

Tipo de unidad	PR	P	Moral de la unidad
Nombre de la unidad	MT	3	Factor de fuerza
Escenario	SC	2	Modificador en defensa

NACIONALIDAD DE LAS UNIDADES

	Imperiales / Españoles
	Aliados Españoles
	Franceses
	Aztecas
	Protestantes /Holandeses
	Berberiscos

MARCADORES

	
Marcadores de control de moral	
	
Marcador de batería capturada	Marcador de unidad desordenada
	
Unidad tornillada (desmoralizada)	Marcador de turno

Figura 1

unidad que ejerce la ZdC se situará en la delantera), o el repliegue.

Una unidad no puede realizar movimientos que sitúen uns. enemigas en su rezaga, (las uns. de Manga no cuentan).

Las unidades de piqueros y pica seca consideran los 6 hexes. como delantera, transfiriendo dicha capacidad a las unidades de su escuadrón, (apilamiento).

6. Picar, (zonas de control, ZdC)

La unidad que entra en la ZdC de una unidad enemiga debe detener de forma inmediata su movimiento, (ver fig. 2). El tipo de ZdC que ejerce cada unidad viene marcado en las tablas.

Z ejercen ZdC en el hex. directamente frontal.

3Z ejercen ZdC en los 3 hexes. frontales (delantera).

NZ sólo ejercen ZdC en su propio hex.

Las unidades sólo pueden abandonar una ZdC de unidades enemigas durante el movimiento mediante un movimiento de repliegue, en este movimiento pueden realizar cambios de encaramiento.

7. Formar escuadrón, (formar apilamientos)

Cuesta 1 PM. El número máximo de uns. por hex. es de 3. No pueden haber más de 5 pto. de tamaño por hex., (las tablas especifican el tamaño de cada tipo de unidad).

Debe estar formado, como mínimo por una unidad de Esguizaros.

No se puede formar adyacente al enemigo.

Sólo se puede formar en hexes. de llano y sólo mueven en ese terreno.

Sólo tienen 1 PM, (no pueden realizar encamisadas).



El encaramiento es el que tengan las unidades de Esguizaros.

Las uns. de Manga se sitúan siempre arriba, todas las uns. tienen el mismo encaramiento. El orden de las unidades puede modificarse al final del movimiento siempre que el escuadrón no haya tenido uns. enemigas adyacentes.

Desbacer el escuadrón no cuesta PM, pero las unidades no pueden formar otro el mismo turno, (ni realizar encamisadas en ese turno).

En combate Pica a Pica se tiene en cuenta la unidad de Esguizaros superior, a fin de tomar como base el tipo de unidad, (los modificadores que utiliza el otro bando). Las uns. no pueden, en ninguna fase, atravesar ni uns. propias, ni enemigas.

Manga suelta, (retiradas voluntarias)

Las unidades de Trozo y Manga del jugador que no está en fase, que no se encuentren desordenadas ni en ZdC enemiga, tienen la capacidad de reaccionar al movimiento enemigo mediante un movimiento de repliegue.

Unidades de Manga.- cuando una unidad de Esguizaros o Trozos se mueve y queda adyacente, pueden:

1. Retirarse con una un. de Esguizaros adyacente, (en cualquier dirección, formando escuadrón si no está en ZdC).
2. Realizar una BS (resultado 2 hex + desorden). Este movimiento debe declararse de forma inmediata.

Si la un. de manga no quiere retirarse o se encontraba ya adyacente, la un. que mueve (si es Esguizaros, Trozo ó PR), puede realizar un ataque en movimiento, (pagando el coste de terreno por entrar en el hex. y resolviéndose el ataque igual que cualquier otro combate).

En caso que la misma un. realice varios combates durante el movimiento, en el 2º combate el defensor tiene un 3D, en el 3º y siguientes 5D (ver combate).

Este tipo de ataque en movimiento no puede realizarse si la unidad atacante está situada en la delantera de una unidad de Esguizaros o de Trozo.

Las uns. de Trozo abatida, pueden reaccionar al movimiento de las uns. de Esguizaros

cuando se encuentren adyacentes con un movimiento de BS (3 hex.+desorden), que las aleje de unidades enemigas.

8. Combate

Ruciada, (combate a distancia)

Las unidades de Manga tienen la posibilidad de realizar combate a distancia.

Procedimiento

Se lanza un dado para determinar si se impacta, (el impacto depende de la unidad objetivo Ej.: PS: 5-6) y en caso afirmativo se comprueba el daño producido (según la Tabla de Ruciada).

Requisitos y restricciones

Se debe poder trazar una línea de visión libre de uns. propias, enemigas u obstáculos, (el arco de visión son los hexes. de la delantera de la unidad).

Siempre se dispara a la unidad superior del escuadrón, (apilamiento). Las unidades desordenadas no disparan.

Si a consecuencia de una Ruciada de arcabuceros el objetivo sufre daños, las unidades adyacentes a la unidad impactada de moral C y V deben superar un Chequeo de moral, si no lo superan deberán realizar una BS, (las unidades con moral C, lo superan con un resultado 5-6 y las V con 4-5-6).

Pica a Pica, (combate de choque)

El jugador en fase debe indicar los hexes. que atacarán.

El combate es voluntario para todas las unidades excepto para la caballería, (está obligada a atacar al hex. frontal).

El combate se realiza siempre contra el hex. directamente frontal, si no hay unidades en el hex. frontal no hay combate, (el jugador deberá cambiar el encaramiento en su fase de movimiento).

Para poder atacar es necesario que los factores de fuerza de los hexes. atacantes sean iguales a los del defensor. En este calculo se pueden agregar el tamaño de uns. situadas en diferentes hexes.

Excepción: ataque por la rezaga, uns. de Trozo y Encamisadas, (el número de factores puede ser inferior).

En el caso de varios hexes. atacando al mismo defensor, se deberán tener en cuenta las siguientes condiciones:

Los hexes. atacantes deben sumar suficientes factores de fuerza.

Procedimiento

El combate se resolverá hex. por hex., en el orden que determine el atacante. El atacante lanzará los dados para ese hex. y el defensor lanzará los suyos, a continuación el atacante lo hará desde otro hex. y el defensor lanzará también los suyos y así sucesivamente para todos los combates que hayan. Para el cálculo, (ver hojas de Tablas).

Ejemplo: una un. con fuerza 3 lanza los dados obtiene los resultados: 5,4,1. Como dispone de un modificador de +2, lo aplica y convierte el 4 en un 6, (5=5, 4+2=6, 1=0 total de combate 5+6=11).

Resolución

Se comparan los resultados obtenidos por atacante y defensor y si el atacante consigue un resultado mayor, cada unidad del apilamiento (en función de la diferencia obtenida), lanzará un dado, en función en la Tabla de resultados del combate, (ver tablas) y de ~~2020 con su moral~~

El atacante independientemente del resultado, no avanza.

La caballería que no vence se retira 1 hex.

Excepción: si tiene adyacente una un. de caballería enemiga, ésta puede realizar un ataque antes que se lleve a cabo la retirada, (si no está siendo ella misma atacada o ha sido atacada).

Prioridades de la retirada (es un movimiento de repliegue):

1. Alejarse de unidades enemigas.
2. Acercarse hacia el borde de retirada, (lado en el que despliegan).
3. No entrar en ZdC enemiga.
4. No se pueden formar escuadrones, (apilamientos).

Si no puede cumplir los hexes de retirada la un. queda tornillada. Las uns. tornilladas siguen los mismos criterios. Si no pueden cumplirlos, quedan estáticas.

Si como consecuencia de una retirada una un. abandona el tablero es eliminada, (suma en el cálculo de moral como RE).

Rebato, (unidades desordenadas)

Debido a diferentes circunstancias una unidad/es pueden quedar desordenadas.

Efectos

No puede realizar movimientos que la sitúen más próxima a uns. enemigas que donde empezó su fase de movimiento.

El desorden se recupera al final de la fase de movimiento retirando el marcador.

Tened recio,

(reacción del jugador inactivo)

Después de haber realizado los combates el jugador en fase, el jugador inactivo puede realizar su reacción. Puede cambiar en un hex. el encaramiento de sus unidades, (sólo si no tiene unidades en su hex. frontal) y luego realiza los combates. Sigue las mismas pautas que el jugador en fase.

9. Baterías, (artillería)

Durante la fase de Baterías las unidades tipo G y CU pueden abrir fuego. Deben ser capaces de trazar una línea de tiro, (igual que las unidades de Manga), según los siguientes alcances:

G. Gruesa: 6 hexes.
CU. Culebrinas: 9 hexes.

Procedimiento

Se lanzan 2d6 por batería y se obtiene impacto con un resultado de 10 ó más.

Para determinar los efectos se lanzará 1d6 por cada impacto obtenido y se consultará en la Tabla de disparo de baterías el resultado y su efecto.

Si a consecuencia de disparo de batería la/s unidades objetivo del disparo sufren daños, las unidades adyacentes a la unidad impactada que tengan moral C y V deben lanzar 1d6 para superar un test de moral y dependiendo del resultado obtenido consultarán los efectos según el siguiente baremo:

EFECTOS DEL DISPARO EN UNIDADES ADYACENTES		
Tipo de moral	Resultado	Efecto
C	1,2,3,4	BS (se retira 2 hexes., 3 si es Trozo y la unidad queda desordenada)
V	1,2,3	BS (se retira 2 hexes., 3 si es Trozo y la unidad queda desordenada)

El efecto del fuego de batería se aplicará a todo el escuadrón.

Si el hex. objetivo del disparo contiene un Escuadrón (apilamiento), de 5 ptos. se considerará como denso.

Las baterías no pueden formar escuadrones.

Las unidades de batería no atacan en el combate Pica a Pica, sólo se defienden.

No pueden mover de forma voluntaria adyacentes a unidades enemigas.

Las baterías que reciben fuego de ru-ciada, ignoran los resultados de BS, RP y TO, (en su lugar la unidad queda desordenada). Una batería desordenada no puede disparar.

Captura de baterías

Si como resultado de un combate "Pica a Pica", sufre cualquier tipo de resultado adverso es eliminada.

El jugador atacante lanza 1d6, con un resultado de 5 ó 6 la pieza es capturada. El jugador podrá utilizarla como si fuera propia, colocando encima el marcador correspondiente.

Si un bando captura las baterías enemigas, podrá utilizarlas en su turno siguiente en el cual tenga que mover.

10. Moral, recuperación de unidades tornilladas, (desmoralizadas)

Para recuperar una unidad/s tornillada/s, el jugador debe lanzar 2d6 y consultar en la Tabla de recuperación de unidades Tornilladas, (ver tablas).

Procedimiento

La un. tomará como base su moral y si obtiene un resultado igual o mayor al expresado en la tabla se recuperará, pasando a estar desordenada, (rebato).

11. Condiciones de victoria

En cada escenario se establecen los criterios que definen el bando ganador.

12. Escenarios

1. Nieuport, 2 de Julio de 1600 El Sol se Pone en Flandes

"Venían marchando día tras día, uno de levante, otro de poniente, este desde el sur y aquellos desde el norte, querían contener y apaciguar el fuego, pero sólo aumentaban su furia".

Johann Georg Dorsch

Introducción histórica

La batalla de Nieuport o segunda de las Dunas (la primera fue Gravelinas en 1558 y la tercera Dunkerque en 1658), es considerada por algunos au-

tores como el punto inicial de la decadencia española, los defensores de este tópico no tienen en cuenta el denominador común de todas estas derrotas: en Lens (1648) y Rocroi (1643) se combinan la ineptitud del mando junto a la soberbia y menosprecio al adversario, a lo que debe añadirse la cobardía más que notoria tanto del Archiduque Alberto (en Las Dunas), como la de Francisco de Melo (en Rocroi). Su adversario, Mauricio de Nassau, a pesar de los sufridos intentos de sus hagiógrafos de difundir y promocionar el "modelo holandés" fue un nefasto estratega y un cuestionable táctico.

Habiendo desembarcado en territorio Imperial y sin tener un objetivo claro, Mauricio de Nassau inicia el asedio de Nieuport al que rápidamente reaccionan los españoles. El dispositivo español adolece como de costumbre, de graves carencias en su orden de batalla a pesar de contar entre sus filas con varios Tercios Viejos, que en su avance hacia Nieuport arrasan sin dificultad un destacamento de 2000 hombres (escoceses y holandeses), que al mando de un sobrino de Nassau intentaban retardar su llegada.

Tras esta pequeña victoria, el comandante Imperial (Archiduque Alberto), toma la menos oportuna de las decisiones posibles: atacar a los sitiadores de Nieuport. Algún autor sostiene que el Archiduque fue presionado a ello por unidades amotinadas, aunque resulta dudoso que un Grande de España que cuenta con varias unidades de élite, se deje presionar por unos amotinados que sobrepasan ligeramente el millar de hombres.

A pesar de todo, el 2 de julio de 1600 en las Dunas de Nieuport, la infantería Imperial desplegada en formación muy densa, bate a la contraria y toma la batería inglesa que le había causado numerosas bajas al inicio del choque. Sólo la infantería inglesa resiste con su tradicional flemma, mientras la caballería aliada se dispersa en persecución de la inferior caballería Imperial. Alberto resulta herido en éste momento y abandona el campo de una forma bastante dudosa, casi al mismo tiempo Mauricio lanza al combate a sus reservas: los gendarmes franceses, logrando que su dispersa caballería y la infantería holandesa se reagrupen y vuelvan al combate, momento en que los artilleros ingleses consiguen recuperar sus piezas.

Los imperiales, que en su avance desde Bruselas no habían dado cuartel, tampoco lo obtienen y sufrirán unas 3000 bajas, entre ellas 300 capitanes. Un millar de fugitivos entran en la plaza de Nieuport, reforzando así su guarnición, lo que obligará a la postre a Mauricio a levantar el asedio, con lo que obtendrá una victoria táctica sin más beneficio que el de haber derrotado a los Tercios Viejos. Derrotar a estas unidades era la clave para obtener la victoria, así lo expresó Mauricio en los momentos previos a la lucha arengando a sus soldados: "tenéis que elegir entre arrollar a fondo a los españoles o beber el océano en la retirada".

Bibliografía

Martínez, Carlos, España Bélica. Aguilar, Madrid 1968.
Julio Albl, De Pavia a Rocroi. Balkan, Madrid 1999.
VV.AA., Historia de la Infantería Española. Ministerio de Defensa, Madrid 1994
Revista Dragón. (Varios artículos).
Rafaele Ruddu, El soldado gentilhombré. Argos-Vergara, Barcelona 1989

Reglas especiales de escenario

1. Escalas y duración

Cada unidad equivale a unos 800 hombres y cada turno representa 20 minutos de tiempo real. Este escenario tiene una duración de 11 turnos.

2. Muestra, (despliegue y moral inicial)

El jugador Imperial activa primero durante el turno 1.

El mapa tiene sobreimpreso en los hexes. una serie de siglas que detallan la posición de cada una de las unidades del escenario.

Imperiales (españoles)

Moral inicial: 75.

Aliados (holandeses)

Moral inicial: 75.

3. Condiciones de victoria

Cuando el nivel de moral de uno de los dos bandos llega a los niveles que se muestran en la Tabla de Victoria, (véase más abajo), al final de ese turno su oponente deberá lanzar dos dados. Si consigue que el resultado de la tirada sea igual o mayor a la tirada mínima requerida, es el vencedor.

TABLA DE VICTORIA

Moral	Tirada mínima (2d6)
50-40	11
39-30	10
29 ó menos	9

Ejemplo: al final del turno 7, la moral del jugador Aliado desciende a 49. El jugador Imperial podrá entonces lanzar 2d6 para ver si consigue la victoria. La suma de los dos dados deberá ser de 11 ó mayor para poder ganar. El jugador imperial lanzar los 2d6 y consigue dos resultados de "6", con lo que gana la partida (6+6=12). Si ambos jugadores tienen derecho a tirar por la victoria y ambos consiguen la cifra mínima el juego se considera un empate.

La moral baja con los mismos valores que la moral de turno, (véase reglas generales).

4. Baterías Aliadas

Las baterías aliadas disparando a una distancia de 3 ó menos hexes tienen un modificador de +1 en la Tabla de Resultados, (esta regla simula una de las primeras veces en que se usó metralla en una batalla).

5. Ruciada

Todas las unidades Imperiales con capacidad de Ruciada consiguen impactar sólo con un cómputo de 6, (esta regla simula el sol de cara y la arena en los ojos que estorbaron a los tiradores del ejército Imperial).

6. Dunas

Entrar en un hex. de duna cuesta todos los PM de la unidad (Uns.de Trozo: 3PM el primer impulso y 2PM si entran en su segundo impulso).

Toda un. defensora atacada en un hex. de duna tiene un modificador añadido de +2 en su cómputo.

Los apilamientos en hex. de duna se limitan a 2 unidades.

Cualquier unidad colocada en el hex. inmediatamente detrás de una duna queda protegido de tiros de ruciada y batería provenientes de los hexes. de frente de la misma.

Una un. de batería colocada en un hex. de duna puede disparar sobre cualquier unidad sobre hex. de duna a su alcance.

2. Otumba, 8 de Julio de 1520 El Fin del Quinto Sol

"Los soldados que marcharon a las Indias Occidentales, eran los hombres más aventureros de una época aventurera: duros, valientes e implacables".
Terence Wise

Introducción histórica

Según la tradición azteca, habían habido cuatro mundos o Soles anteriores al suyo. La invasión de los españoles representó verdaderamente el fin de su mundo: el Fin del Quinto Sol. Moctezuma (Emperador de los aztecas), fue puntualmente informado de la llegada a tierra firme de los Teules (españoles; Teules=Dioses para los aztecas), su aparición coincidía con antiguas profecías que predecían el retorno desde donde nace el Sol (Oriente) de Quetzalcóatl (la serpiente emplumada), y ciertamente las características personales que rozan lo sobrenatural de su líder; Hernán Cortés (Malintzin para los aztecas) coincide en buena parte con la imagen de este antiguo dios, tal y como narrará Bernal Díaz, (comentarista directo de la expedición), "...¿qué casos conoce la historia en que unos pocos cientos de hombres se introduzcan en el corazón de un Imperio con cientos de miles de habitantes?".

La partida precipitada de Cortés de Tenochtitlán (capital azteca), para enfrentarse a la hueste de Narvaez que venía desde Cuba con la intención de apresarlos por insubordinación, desencadena la tragedia: los hombres dejados en la capital al mando de Alvarado que custodian a Moctezuma, se dejarán llevar por sus sentimientos y temperamento y ante una ceremonia de sacrificios humanos y posterior canibalismo ritual, desencadenan una matanza contra los Tecuhtli (la aristocracia) y los Tlamatini (la clase sacerdotal). Con el retorno de Cortés no se apaciguarán los ánimos y la rebelión del pueblo mexicana es un hecho irrefrenable que tiene su punto álgido en el asesinato del dubitativo, supersticioso y cruel Moctezuma.

En vista de su precaria situación, el conquistador extremeño emprende la retirada que pasará a la historia como la "La Noche Triste". Las bajas serán cuantiosas: unos doscientos españoles son capturados y al punto sacrificados y devorados, el resto deben su salvación no sólo a su valor personal sino también al

de sus aliados Tlaxaltecas, que demuestran una fidelidad incorruptible. La columna de fugitivos es continuamente hostigada, pero antes de adentrarse en territorio de sus aliados, el nuevo Matzin (Señor) de los aztecas decide darles batalla en la llanura de Otumba. Allí, formados en grandes masas esperan el ataque de los Teules con sus venados (la caballería), palos de trueno (los arcabuces) y sus aceros toledanos, en cuyo manejo no tenían por entonces rival en el Orbe.

Cortés formará su exigua hueste en tres columnas y conocedor de las reglas de la guerra en Mesoamérica, sabe que su única posibilidad es capturar el estandarte imperial. El choque es sangriento, las unidades aztecas se estorban las unas a las otras y los españoles se van acercando a su objetivo, su jefe es capturado pero pronto rescatado aunque a costa de sentidas bajas (Cortés perderá dos dedos de la mano izquierda en la batalla), pero al fin el propio Cortés derriba al portandarte enemigo y Juan de Salamanca se lo arrebató; el colosal ejército azteca se desmorona entonces como un castillo de naipes. El 30 de mayo del siguiente año, los españoles asaltan la capital encontrando una resistencia desesperada y tenaz; tardarán trescientos años en abandonarla. Hernán Cortés, por su iniciativa, voluntad, astucia y resto de virtudes que van parejos a sus defectos, merece sin duda un lugar destacado en el Olimpo de los héroes.

Bibliografía

Wise, Terence, Los conquistadores. Osprey-Prado, Madrid 1995.

Innes, Hammond, Los conquistadores españoles. Noguer, Barcelona 1975.

Cortés, Hernán. Cartas sobre la conquista de México. Sarpe, Madrid 1986.

Cervantes de Salazar, Crónica de la Nueva España. Atlas, Madrid 1971.

García Rivera, F., La guerra en la historia-Imperio de Carlos V. Juventud, Barcelona 1942.

Díaz del Castillo, Bernal, Historia verdadera de la Conquista de la Nueva España. Historia 16, Madrid 1991.

León-Portilla, Miguel, Visión de los Vencidos. Historia 16, Madrid 1992.

Reglas especiales de escenario

1. Escalas y duración

Cada unidad española equivale a 100 hombres, las unidades aztecas y aliadas

a 100 cada una, cada turno de juego representa 30 minutos de tiempo real. El escenario tiene una duración de 10 turnos.

2. Muestra, (despliegue y moral inicial)

El jugador español activa primero el turno 1.

El mapa tiene sobreimpreso en los hexes, una serie de siglas que detallan la posición de cada una de las unidades del escenario.

Espanoles y aliados

Moral inicial: 80.

Aztecas

Moral inicial: 65.

3. Condiciones de victoria

Cuando el nivel de moral de uno de los dos bandos llega a los niveles que se muestran en la Tabla de Victoria (véase más abajo), al final de ese turno su oponente deberá lanzar dos dados. Si consigue que el resultado de la tirada sea igual o mayor a la tirada mínima requerida, es el vencedor.

Si ambos jugadores tienen derecho a tirar por la victoria y ambos consiguen la cifra mínima el juego se considera un empate.

TABLA DE VICTORIA

Moral	Tirada mínima (2d6)
50-40	11
39-30	10
29 ó menos	9

PÉRDIDA DE NIVEL DE MORAL

Por :	Nº de puntos
Dstrucción de unidades aztecas o aliadas de españoles	4 puntos
Unidades tornilladas	2 puntos
Dstrucción de unidades españolas	5 puntos
Eliminación de Cuauhtémoc	20 puntos
Eliminación de Cortés	10 puntos

4. Reglas especiales

Cada vez que una unidad sufra un resultado de combate como consecuencia de un ataque de uns. de Trozo, se aplicarán esos mismos efectos a las unidades que se ballen a 2 hex. ó menos que las que sufren resultados como consecuencia de fuego de arcabuz, (véase Ruciada).

No se puede emplear fuego de batería ni de Ruciada sobre la unidad PR Azteca.

Las unidades aztecas tienen un límite de apilamiento de 2 unidades por hex.

El fuego de Ruciada sobre uns. españolas (excluido las aliadas), tiene un modificador de -1 en la Tabla de Resultados.

Las unidades aztecas no pueden capturar baterías españolas. Si resultaran destruidas son eliminadas del juego.

Furia española

Durante la duración de 1 turno y a elección del jugador español, todas sus uns. tienen un modificador añadido de +1 en los combates de choque, (esta regla simula el afán de venganza de los españoles tras el sacrificio de los prisioneros capturados durante "La Noche Triste", aparte de ser un rito habitual, los dirigentes aztecas querían mostrar a su pueblo que los "teules" eran mortales. Sin embargo, no contaban con una peculiaridad cultural de los pueblos ibéricos y por ende de toda la cuenca mediterránea: la venganza).

3. San Quintín, 10 de Agosto de 1557 La Caída de los Príncipes

"Los franceses con muestra valerosa
armas y defensivos instrumentos
resisten la llegada impetuosa
y los contrarios ánimos sangrientos
muertes, golpes y heridas
de poderosos y gallardos brazos
que no bastaban petos ni celadas
contra el rudo rigor de las espadas"
Alonso de Ercilla

Introducción histórica

Una vez rota la tregua de Vaucelles, se organiza inmediatamente una ofensiva Imperial en suelo francés que tiene como objetivo la toma de San Quintín, plaza pobremente guarnecida pero que será reforzada una vez establecido el asedio, por el osado Coligny. El éxito de la acción de Coligny animó al Condestable Montmorency a intentar un socorro de más envergadura, por desgracia para él, la caballería ligera inglesa captura unas lenguas (prisioneros), que ponen a los Imperiales al corriente de sus intenciones.

El 10 de Agosto, la vanguardia al mando de Dandelot inicia la marcha hacia la plaza, pero es recibida por un nutrido fuego proveniente de posiciones preparadas y del barrio periférico de L'Isle, mien-

tras tanto, el grueso de la caballería Imperial (compuesta por españoles, ingleses, valones, italianos, alemanes y croatas), al mando de Egmont, lleva a cabo una rápida maniobra de flanqueo por Rouvray. La caballería francesa, muy mermada desde la derrota de Pavía a manos de la arcabucería española, será aislada en ésta ocasión en pequeños grupos después de que su infantería haya sido puesta en fuga; esta última, aunque presenta resistencia es sorprendida antes de poder desplegarse con la consecuente y alarmante carnicería; los gendarmes de caballería, a pesar de estar rodeados darán muestra de un heroísmo digno de su fama. Tras la victoria española no hubo persecución, ni siquiera explotación, de tan rotundo éxito: en su retiro de Yuste, un sorprendido Emperador Carlos V preguntará, ¿está mi hijo ya en París?

Bibliografía

Díaz Plaja, Fernando, *Historia de España en sus documentos*. Ed. Cátedra, Madrid 1988.

Martínez, Carlos, *España Bélica*. Ed. Aguilar, Madrid 1967.

De la Cierva, Ricardo, *Historia Militar de España*. Ed. Planeta, Barcelona 1972.

De Riquer, Martín, *Reportaje de la Historia*. Ed. Planeta, Barcelona 1962.
VV.AA. *Las Grandes Batallas*, Revista Blanco y Negro, Madrid 1968.

Reglas especiales de escenario

1. Escalas y duración

Cada unidad equivale a 700 hombres de caballería y 1000 de infantería, cada turno representa 30 minutos de tiempo real. La duración del presente escenario es de 11 turnos.

2. Muestra, (despliegue y moral inicial)

El jugador francés activa primero durante el turno 1.

El mapa tiene sobreimpreso en los hexes, una serie de siglas que detallan la posición de cada una de las unidades del escenario.

Despliegue inicial Franceses; VS, CO, HA, en cualquier hex. de San Quintín. El resto de unidades lo harán según las siglas marcadas en el mapa del escenario.

Despliegue inicial Imperiales (aliados); SA, en cualquier hex. del campamento español. CA, PK, HN, CT y GR en cualquier hex. del campamento inglés. AL en L'Isle. NN en el Revellín.

SI y HO en cualquier hex. de Rouvray. LZ, PM, DH y FE en cualquier hex. del campamento español. El resto de unidades lo harán según las siglas marcadas en el mapa del escenario.

4. Condiciones de victoria

Gana el jugador francés si al final del último turno ha introducido en la ciudad de San Quintín 10 ó más puntos de fuerza, (las unidades de Trozo o Herreruelos no cuentan para cómputo de victoria, la unidad PR sí).

5. Reglas especiales

Las unidades Imperiales no pueden disparar a objetivos situados en la ciudad de San Quintín.

Las unidades francesas no pueden disparar sobre objetivos situados en los campamentos.

Las unidades francesas situadas en San Quintín no pueden disparar sobre objetivos situados en L'Isle.

Cruzar un lado de hex. de río consume todos los PM de la un., (uns. de Trozo: 3 PM si entran en su primer impulso, 2 PM si cruzan durante el segundo).

Si una unidad francesa de las desplegadas inicialmente fuera de San Quintín se acerca a 3 hex. ó menos de la ciudad, las unidades francesas a excepción de la unidad de batería situadas dentro de la ciudad podrán salir.

Ninguna unidad Imperial puede entrar en San Quintín.

Ninguna un. francesa puede entrar en los campamentos aliados o en L'Isle.

4. Túnez, 20 de Julio de 1535 La Guarida del Áspid

"Pienso vencer a ese aborrecido corsario con el favor de Dios y con la ayuda de mis españoles".
Emperador Carlos V

Introducción histórica

Pese a un rechazo al principio de su reinado (levantamientos de los comuneros de Castilla y las Germanías en Levante), el afecto mutuo entre los españoles y Carlos V acabará por imponerse. Así, en sus misivas, el Emperador al hacer inventario de las muchas nacionalidades que componen sus huestes se referirá siempre a los españoles como "mis españoles".

Tras la sangrienta maniobra de distracción llevada a cabo por Khayr al Din, (segundo de la saga de los Barbarroja) sobre el sur de Italia, y cuyo hecho más memorable fue el intento de secuestro de Isabel de Gonzaga (que escapó "in extremis" a una de caballo), Barbarroja ocupa por sorpresa y sin resistencia Túnez, ciudad aliada del Imperio. Su captura desequilibrará el teatro de operaciones del Mediterráneo: Italia, las islas e incluso la propia España corren serio peligro. Carlos V organiza entonces una expedición que tiene tonos de cruzada, zarpando de Barcelona con los Grandes de España mientras los Tercios Nuevos se reúnen en Cerdeña con los contingentes italianos, alemanes, malteses, las pequeñas aportaciones del Papado, Mónaco y numerosos particulares.

Tras desembarcar en Porto Farina (la antigua Utica), se inicia el asedio de la fortaleza de La Goleta, defendida bravamente por los Rais o capitanes corsarios, entre los que destacan Sinán el Judío y los jenizaros turcos que en sus osadas salidas causan multitud de bajas, (llegando a tomar una bandera española). Tras largas semanas de escaramuzas, el fanatismo de los caballeros de Malta (corsarios cristianos), logra tomar la irreducible posición. Varios consejeros prefieren entonces retirarse tras esta victoria alegando la falta de ballesteros, unidades óptimas para hacer frente a la numerosa caballería bereber; a pesar de los consejos en contra, el Emperador decide emprender la conquista de la ciudad y en la madrugada del 20 de Julio, el ejército Imperial en orden de batalla se pone en marcha.

Khayr al Din no buscó una batalla decisiva, sino que trató de desgastar a sus enemigos antes de que formalizaran el asedio, disponía para ello de una numerosa caballería que intentó el envolvimiento (táctica habitual de los bereberes), de una excelente artillería como era la turca (infantería la española, caballería la francesa y artillería la turca, era el dicho de la época), y de varios millares de jenizaros junto a sus incondicionales corsarios. A pesar de que el avance de los Imperiales se hizo en desorden y acuciados por la sed, su flanco presumiblemente más débil estaba reforzado por la veterana infantería alemana y en la reserva, al mando del Duque de Alba se encontraba la escasa caballería pesada y los Tercios "bisoños" prestos a cubrir huecos.

Iniciado el choque, los daños causados por la artillería Imperial provocaron que el ejército berberisco se desmoronase rápidamente. Barbarroja trató entonces de proteger a sus unidades de élite para el predecible asedio que seguiría, pero esta vez la suerte no estaba de su lado: un grupo de renegados de la Alkasaba (fortaleza urbana), había liberado a buena parte de los diez mil cautivos cristianos de la ciudad, los cuales tomaron rápidamente las murallas enarbolando la bandera española que se había capturado en el combate de La Goleta. Khayr al Din y sus fieles huyen hacia Bona; Drib el Diablo (conocido por los españoles como Cachidiablo) muere durante la retirada.

El subsiguiente saqueo de la ciudad resulta horroroso y vergonzante bajo cualquier punto de vista, en tres días cincuenta mil habitantes resultarán muertos o reducidos a la esclavitud; algunos serán rescatados para uso personal del cruel y depravado del rey títere de los españoles, el derrocado rey Azzem. Entretanto, Barbarroja prosigue por mar su huida hacia Argel, perseguido por un sobrino de Andrea Doria que no alcanza a cerrarle el paso, ya que la inmensa mayoría de la flota se halla participando en el saqueo de Túnez. El corsario zarpará de nuevo hacia Mahón, donde capturará a más de 4000 personas, las cuales ofrecerá a Solimán como "compensación" por la pérdida de la plaza.

Khayr al Din, fue uno de los mejores marinos de su época y de toda la historia de la marina turca, así como el corsario más célebre de todos los tiempos. Baste decir que hasta prácticamente finales del siglo XIX todo barco de guerra que navegara por el Bósforo y pasara frente a su tumba en el barrio de Ortakoy en Istanbul debía saludarle con una salva de artillería.

Bibliografía

- Gosse, Philip. *Piratas Berberiscos*. Ed. Espasa-Calpe, Buenos Aires 1947.
 López, Francisco. *Guerras de mar del Emperador Carlos V*. E Sociedad Estatal y CAM, Madrid 2000.
 Marqués de Mulhacén. *Carlos V y su política mediterránea*. Inst. de Estudios Africanos, Madrid 1968.
 López, Francisco. *Los corsarios Barbarroja*. Ed. Polítemo, Madrid 1989.
 Emilio J Orellana *Historia de la marina de guerra española*. Ed. Parla, Valencia 1993.

Reglas especiales de escenario

1. Escalas y duración

Cada unidad de infantería representa 1.000 hombres, las de caballería 800, y las de artillería grupos de 5 piezas. Cada turno representa 45 minutos de tiempo real. La duración del escenario es de 13 turnos.

2. Muestra, (despliegue y moral inicial)

Empieza las acciones en el primer turno, el jugador Imperial.

Imperiales: Moral inicial 85.

Berberiscos: Moral inicial 75.

Imperiales despliegue: todas las uns. en los hexes. marcados en el mapa.

Berberiscos despliegue: BM en cualquier hex de la ciudad de Túnez. El resto de uns según los hexes. marcados en el mapa.

3. Condiciones de Victoria

Cuando el nivel de moral de uno de los dos bandos llega a los niveles que se muestran en la Tabla de Victoria, al final de ese turno su oponente deberá lanzar dos dados. Si consigue que el resultado de la tirada sea igual o mayor a la tirada mínima requerida, es el vencedor.

Si ambos jugadores tienen derecho a tirar por la victoria y ambos consiguen la cifra mínima se considera un empate.

TABLA DE VICTORIA

Moral	Tirada mínima (2d6)
50-40	11
39-30	10
29 ó menos	9

Reglas Especiales

Baterías de La Goleta y Túnez

Las uns. de baterías de La Goleta y Túnez no tienen capacidad de movimiento.

Liberación de los cautivos

A partir del final del turno 5, el jugador Imperial lanza 1d6 por turno: con un resultado de 5 ó 6 despliega en la ciudad de Túnez las siguientes unidades: CT y MD. Estas podrán actuar libremente durante las activaciones de su bando. Deberá además colocarse sobre la batería BM (Berberisca), un marcador de "capturada" y el contador de moral Berberisca se bajará 5 puntos.

Créditos

Diseño del juego
 Enric Martí, Cándido González
 Playtesting
 Frank Guasch y David Rebollo
 Diseño gráfico e infografía
 Xavier P. Rotllán, J. Romero y S.Heredia