

1812, NAPOLEÓN EN RUSIA.

MASACRE EN LAS COLINAS DE VILEIKA



Bien antes de entrar a la batalla y siguiendo con mi intención de explicar en detalle como es un reglamento de miniaturas y en concreto GAFP, voy a explicar como se mueve en este reglamento.

Algunos habréis visto los hex. del terreno de juego y habréis pensado que movemos como en un juego de tablero, pero no es así. En GAFP como en tantos o casi todos los juegos de figuras, las unidades tienen una capacidad de movimiento, esta capacidad muestra lo que esa unidad puede mover como máximo por terreno libre. En GAFP las unidades tienen un movimiento base, como casi todos estos juegos son sajones, todas las medidas van en pulgadas que nosotros sistemáticamente trasladábamos a centímetros (aprox. 1 pulgada = 2,5cm) pero al final nos cansamos de trasladar medidas, y fuimos finalmente abducidos por el sistema métrico albionés... así que ... hablamos en pulgadas.

Una unidad de caballería ligera moverá hasta 12 pulgadas, una de caballería pesada hasta 10, lo mismo que una batería montada, 2 pulgadas menos moverá la infantería y la artillería a pie, y así. Cuando tu quieres mover una unidad, tomas esta medida con el metro y mueves lo que quieras. No puedes guardar capacidad de movimiento para otros pulsos ni otras cosas raras.

Esto es la capacidad base de movimiento de una unidad. Pero GAFP tiene un recurso que lo hace interesante en aspectos de movimiento. Tenéis que recordar que aunque veáis una peana con una masa compacta de infantería, esto no es si no una representación un tanto subgeneris de lo que una brigada era. Tenéis que imaginaros que hay donde veis una compacta unidad, en realidad hay dos o tres regimientos compuestos por varios batallones cada uno... mover eso sincronizadamente no es difícil... es un arte. Imaginaros el cuadro, humo, gritos, tiros, y 3000 hombres en 4 unidades moviendo al unísono, cambiando de formaciones, de línea a columna de columna a línea, cuadros... El entrenamiento, las banderas, los tambores, los cánticos y las ordenes a viva voz... una unidad francesa cambiaba de columna a cuadro en 30 segundos... mientras que una unidad prusiana de principios del periodo tardaba en realizar idéntica maniobra mas de 11 minutos. Esta claro que ambas unidades desfilando en Paris y Berlín, lo harán en muy poco tiempo, sin presión nadie falla un penalti ¿no?, pero ... y delante del enemigo?.

Para ello GAFP establece que cuando se esta próximo al enemigo, dentro de 4 pulgadas de el, no se mueve la base, se mueve una cantidad fija mas el resultado de tirar un dado. Así, la caballería ligera moverá 6 pulgadas mas las que se obtengan en la tirada, la caballería pesada moverá 4 pulgadas mas la tirada, la artillería a caballo ídem, y la artillería a pie 2 mas la tirada. La infantería es especial. El reglamento las clasifica como lentas (Austria, Rusia, España, Portugal antes del 1809, Prusia antes del 1811 y los aliados menores alemanes antes del 1807) y rápidas (francesa, británicas y aliadas británicas, prusianos después del 1811, y todas las otras no listadas como lentas). Las lentas moverán 1 pulgada mas la tirada y las rápidas 2 pulgadas mas la tirada. Ah, lo olvidaba los oficiales mueven siempre hasta 12 pulgadas.

Bueno, pero ¿y el terreno que? bien en GAFP solo hay tres tipos de terreno, terreno claro, terreno difícil y obstáculos. Por terreno claro es muy fácil mover, una pulgada una pulgada. Por terreno difícil la cosa cambia. Terreno difícil es todo aquel considerado no claro para mover, por ejemplo un bosque, una marisma, una colina empinada, etc... así la infantería que no disponga de factor de SK o escaramuza, no podrá entrar al terreno difícil, y la otra que si disponga de factor SK lo hará pero pagando doble todo lo que mueva, si mueve 2 pulgadas habra gastado 4 de su capacidad de movimiento. La caballería ligera hará lo mismo, pagar doble, y ni la artillería ni la caballería pesada podrá entrar a este terreno. Cruzar un obstáculo como un río, un talud, o un muro o defensa, simulara el cruce de un obstáculo, te costara 2 pulgadas extras cruzar uno con infantería, y 4 con el resto de unidades. Los oficiales no se ven afectados por el terreno.

Un terreno difícil puede cruzarse por una carretera por unidades que de otra forma tendrían prohibido cruzar dicho terreno. La artillería que avanza todo su movimiento por carretera puede mover el doble de su capacidad.

Para no hacer muy pesado la disertación, cortare aquí y seguiremos mas adelante con otros pormenores del movimiento. Vayamos pues ahora a ver la batalla que se libro en las cercanías de Vileika.



Este es el campo de batalla que nos toca en suerte, las colinas escarpadas son meramente decoración igual que las casitas, lo principal son las 3 colinas planas, y los dos bosques así como la carretera. Antes de decidir donde desplegaré mis fuerzas, veamos de que disponemos ambos contendientes.

Esta vez comenzaremos por mis fuerzas...



C in C Ruso.- General Bennigsen 15" Malo

Como veis el bueno de Bennigsen es un mal general, mientras que Eugene es bueno, Diego tirara 3 dados para ver sus puntos de mando mientras que yo solo tirare uno... sin embargo el bueno de Bennigsen dio lo máximo en la batalla que le toco luchar.

General Eugene de Wurtemberg -1/8".



5 brigadas de infanteria 5SP-Sk1.



1 brigada de granaderos 6SP-Sk0.



2 brigadas de dragones 5SP.



2 baterías pesadas de artillería.



1 batería de artillería a caballo.

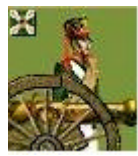
General Bagavout -2/8".



5 brigadas de infanteria 5SP-Sk1.



1 brigada de dragones 5SP.



2 baterías de artillería pesada.

Esto es lo que hay, 10 brigadas de infanteria y 3 de caballería, mas 5 baterías de artillería, amenizado con mandos malos y mediocres, podría parecer malo... pero cuando veáis lo que trae el francés... pensareis que es peor.



C in C General Eugene 15" bueno.

General Delzons 0/8"



5 brigadas infanteria francesa 5SP-Sk2.



1 brigada infanteria francesa 6SP-Sk2.



2 brigadas infanteria bavara 5SP-Sk2.



1 brigada de cazadores franceses 5SP.



2 baterías de artillería pesada francesa.

General G. St. Cyr +1/11"



8 brigadas de infanteria bavara 5SP-Sk1.



1 brigada de caballería ligera bavara 5SP.



2 baterías pesadas de artillería bavara.

General Lecci 0/8"



1 brigada de guardia italiana 7SP-Sk2.



1 brigada de guardia italiana 6SP-Sk2.



6 brigadas de infanteria italiana 5SP-Sk2.



1 brigada de caballería ligera italiana 5SP.



2 baterías pesadas de artillería italiana.

General Grouchy +1/8"



1 brigada de coraceros franceses 7SP.



1 brigada de coraceros polacos 7SP.



1 brigada de cazadores polacos 5SP.



1 brigada de lanceros polacos 5SP.



1 brigada de húsares franceses 6SP.



2 baterías de artillería a caballo francesa.



1 batería de artillería a caballo polaca.

General Ornano +2/7"



1 brigada de caballería pesada italiana 7SP.



1 brigada de caballería ligera italiana 5SP.



2 brigadas de caballería ligera bavara 5SP.



2 baterías de artillería a caballo italianas.



1 batería de artillería a caballo bavara.

Como veis, la desventaja inicial es abrumadora, 24 brigadas de infantería contra las 10 más, mas de dos a uno en infantería; 12 brigadas de caballería contra 3, 4 a 1; y 12 baterías vs. 5, mas de dos a uno.

Para colmo ni el terreno lo calificaría como ideal para la defensa, tampoco comenzara la partida tarde y la noche llegara en mi auxilio y para colmo hace un sol del 15, ósea que lo tengo muy mal.

Durante la partida ambos podemos llamar refuerzos, yo tengo dos formaciones de tropas que podría llamar en mi auxilio, pero el tiene tres, con lo cual la cosa sigue siendo desesperada.

Viendo la que se me iba a venir encima, decidí defenderme en los bosques, los bosques en GAFP dan el siguiente bono, todos los impactos que una unidad recibe dentro de un bosque, lo han de ser por partida doble, es decir, el francés tira 6 dados, consigue 2 impactos, pues ha de tirar esos dos de nuevo y conseguirlos otra vez si quiere inflingir daño. Así que tome el lado de los bosques para defenderme.

Decidí dividir mis fuerzas, cada cuerpo estaría en uno de los bosques, así el enemigo también se dividiría, trataría de aguantar lo máximo, y aunque la idea de llamar refuerzos es golosa, el riesgo a una macro batalla donde de un plumazo el francés en junio me liquida casi todo el ejercito no me seduce... la presión histórica es grande, prefiero sacrificar a Bennigsen y sus chicos, que jugármela y ser mas malos que los históricos... que presión señórrrrrrrrrr.



Aquí podéis ver como situé a mis muchachos, en este bosque mas cercano coloque a Eugene, la infanteria en el bosque, y con los dragones trataría de enlenteecer la marcha francesa. Al fondo a Bagavout usando su brigada de dragones de la misma forma que los anteriores, sinceramente considero estas batallas únicas y muy instructivas. ¿Quién jugaría un escenario así? yo creo que nadie, estos juegos son propios solo de campañas, y hay quien enseguida regla para que si hay mucha diferencia la cosa se juega en automático, y el defensor se ahorra la agonía, yo como gran Conde Sadomasokinsky que soy, no iba a ahorrarme el tormento.



Aquí tenéis la línea francesas, en primer termino Grouchy y la caballería, en la colina Lecci, estas serian las tropas que comandaría Diego, en el centro los bavaros con St.Cyr que serian llevados por José Antonio, y al fondo los cuerpos de Delzons y Ornano, serian llevadas al combate por Miguel Ángel. No me digáis que no da un poco de cangelo...



Aquí tenéis otra vista del campo de batalla, fijaos en la formación bavara... fijo que los usarían como reserva... mamones gabachos...

La batalla fue muy rápida y fluida, os podréis imaginar, ellos haciendo lo que nosotros les haríamos a los boches en el siglo 20, y nosotros recibiendo castañas por todos lados... fijaros en la siguiente instantánea, primer movimiento francés, si os fijáis las pequeñas fichitas que veis son los puntos de mando que Eugen reparte a sus acólitos...



La cosa como digo fue bastante rapida, en la zona de Eugen de Wurtenburg la que veis en primer termino, mi izquierda, comencé a cañonear al francés sin mucho éxito, para colmo una brigada de mis coraceros decidió hacerse el héroe en una carga suicida y quedo diezmada. Pronto me di cuenta que aguantar al enemigo al borde del bosque para que cuando el me atacara con su infanteria tuviera que acertar dos veces se torno en algo utópico, puesto que el disponía de múltiples baterías de artillería que a fuerza de numero y de intentarlo me hizo retroceder dentro del bosque (dentro de 1" del bosque no hay visión y por tanto posibilidad de ser objetivo de fuego artillero, además la artillería y la caballería pesada no pueden entrar en el bosque) así que me retire a la frondosa floresta y el se dispuso a asaltarme con su infanteria colocando su artillería para freír cualquier hombre mío que asomara de los pinos.



Aquí veis como su caballería maniobra para flanquearme, sus baterías están friendo de flanco a mis unidades que salen algo del bosque, y su infantería italiana combate contra mis ruskis, yo le hago bajas, pero el prosigue con su rodillo. En el centro podéis ver como mantienen a los bavaros como reserva, mientras que al fondo Delzons tiene problemas en coordinar su avance, y Ornano maniobra hacia el bosque.

Terminamos el primer turno, y la cosa pintaba muy negra, aun así no modifique mi idea inicial y no llame refuerzos, el tampoco lo hizo. Mi idea era que el los llamara y así de perdidos al río, pero en su próxima fase de deserción hay habría mucha gente y por tanto mas desertores. Luego descubrí que mis enemigos habían previsto esto desde el principio y traían un muy estudiado plan de batalla.

Pasa otro turno, y tampoco llamo a nadie, ellos tampoco, en mi izquierda me están dando de lo lindo mientras que en mi derecha Delzons comienza a llegar a zonas de ataque entrando dentro del bosque, además ya he combatido contra la caballería de Ornano.



En el turno 5, es decir justo después de jugar dos turnos, sigo sin llamar refuerzos, ellos me sorprenden y llaman a Murat y la reserva de caballería, me froto las manos porque parece ser que han picado mi anzuelo, aunque luego me doy cuenta que lo que han hecho es asegurarse de que ni un solo ruso escapara a la posterior persecución de la batalla.

Aquí veis al cuñadísimo del enano corso y sus secuaces...



Murat entra al juego como un jefe de ala, con las siguientes fuerzas y características...



General de ala Murat 15".-

General Latour +1/9"



2 brigadas de coraceros franceses 7SP.



2 brigadas de cazadores franceses 5SP.



1 brigada de húsares franceses 6SP.



1 brigada de lanceros franceses 5SP.



3 baterías a caballo montadas francesas.

General Nansouty 0/7"



2 brigadas de coraceros franceses 7SP.



2 brigadas de cazadores franceses 5SP.



1 brigada de húsares franceses 6SP.



1 brigada de dragones franceses 5SP.



3 baterías de artillería a caballo franceses.

Vamos, como veis, éramos pocos y parió la abuela, bueno, la yegua mas bien.

Finalmente me veo totalmente arrinconado en el bosque izquierdo, y las ultimas unidades rusas caen bajo la masiva fuerza francesa, Bennigsen y el mismo Eugen por poco mueren intentando escapar a la masacre.



Finalmente mi izquierda a pesar de aguantar 3 turnos y algo así como 5 o 6 impulsos cae ante la superioridad francesa, solo en la derecha los restos del cuerpo de Bagavout resisten la presión, pero el tiempo se agota.



El final esta próximo, he sobrepasado el nivel de perdidas, en GAFP los ejércitos según su condición tienen un nivel de perdidas a partir del cual las fuerzas testan para abandonar el campo de batalla y emprender la retirada, al final de un turno en el cual un ejército sobrepasa este número, se han de tirar dos dados, se suma el número de turno, y las bajas por encima del número de ruptura, si se sobrepasa 14, el ejército se rompe y huye del campo de batalla, yo debía sacar un 9 o más para retirarme, sinceramente hasta lo prefería así, pero mis obstinados rusos decidieron aguantar hasta el último hombre. Habría otro turno más, los franceses estaban expectantes por si yo llamaba mis fuerzas de refuerzo en el último turno, pero fiel a mi plan no lo hice, la masacre se consumó, apenas unos escuadrones de dragones y un batallón de infantería permanecían en el campo de batalla cuando esta vez si, falle la tirada, y los pocos valientes que se defendían dieron la vuelta y emprendieron la huida despavoridos, Bennigsen y el resto de generales ya había tiempo que habían huido pues debían comunicar a Barclay de Tolly las malas noticias.

En GAFP las batallas no se acaban aquí. Cuando una batalla termina puede haber una persecución. La caballería ligera del vencedor arrasaba las columnas de huidos, convirtiendo la derrota en masacre. Esto mismo ocurrió aquí, tras la batalla, se cuentan los efectivos disponibles por ambos bandos de caballería ligera, como os podréis imaginar los franceses tenía miles mientras yo tenía 3 creos. Según la hora del fin de la batalla recibes unos dados extras, que representan lo tarde o temprano que se inicia la persecución que solía terminar al anochecer. Además se suman los puntos de ventaja en caballería ligera, tras una mareante cuenta, Diego y sus secuaces tirarían algo más de 70 dados, ¿que hacen estos dados? pues por ejemplo con un 1 haces dos hits a una unidad de infantería, con un 2 un hit, con un 3 un hit a una de caballería, así... ni que decir tiene que me arrasó lo poquísimo que me quedaba... también no hace falta que explique que no podía recuperar fuerzas. La

masacre se había consumado, 30 mil hombres de infantería y 5mil de caballería habían sucumbido en la cruenta batalla.

El francés se dejó en los bosques a 10mil espaguetis.

La cosa no me ha gustado un pelo, esas perdidas francesas son recuperables (el recupera 5mil aliados por mes) y yo había perdido otros 35mil, un par de ligadas mas como esta y ... en fin, no quedaba otra que proseguir la lenta retirada y pedir al invierno que llegue pronto, no hay otra.



PROPUGNATOR 2007