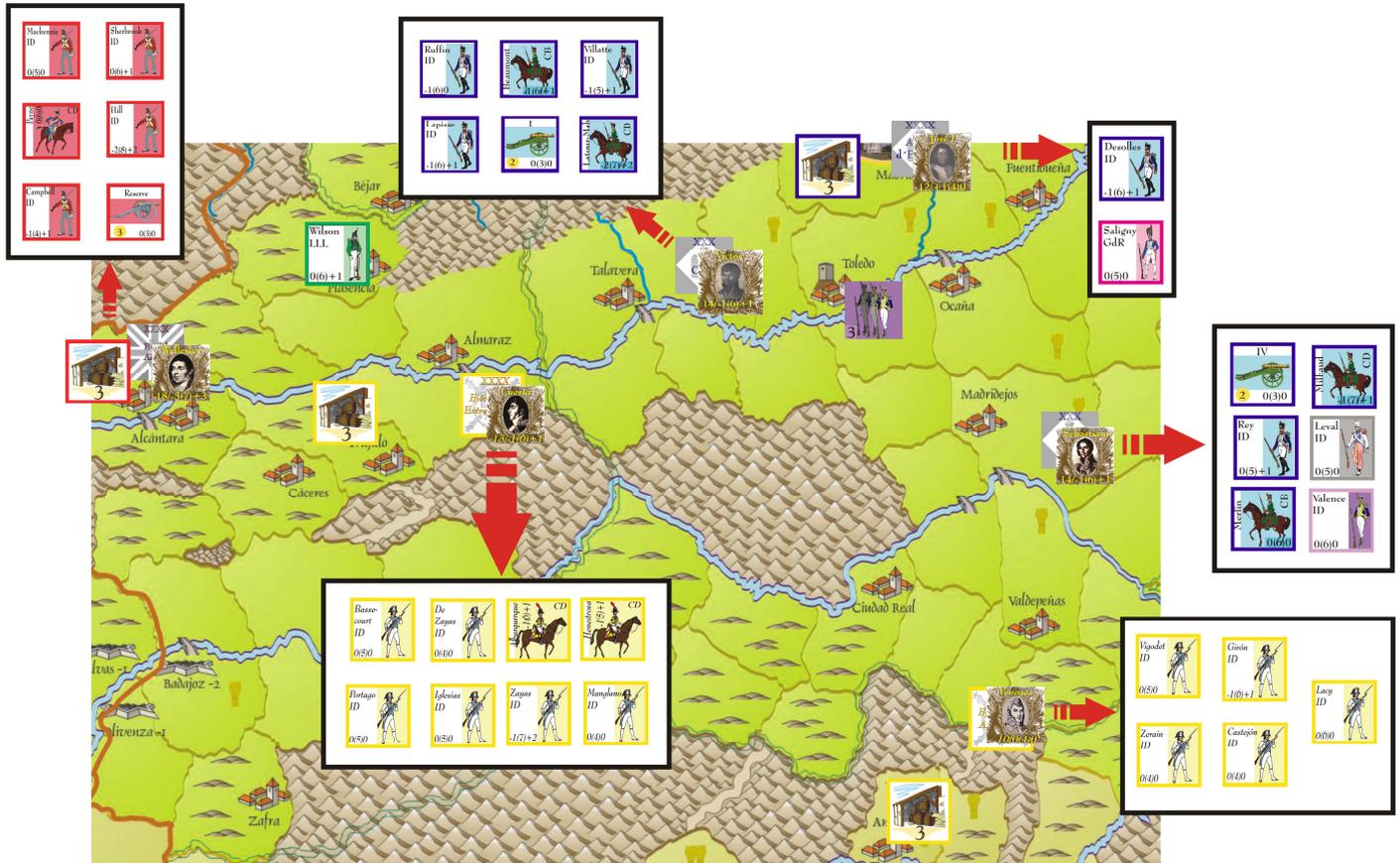


## Escenario nº 3. TALAVERA

Fecha: Julio 1809

Colocación inicial:



(Usamos la regla opcional de escribir los Puntos de Combate que llevan las Unidades de Combate en la hoja de Control de Cuarteles Generales en vez de usar marcadores en el mapa)

Tres jugadores: uno con el HQ británico, otro con los dos HQ españoles y otro con los tres franceses.

JULIO 1809

### Secuencia de juego

0. Fase de Entrenamiento (sólo tiene lugar en enero y agosto)

1. Fase de Refuerzos (No hay refuerzos en este escenario)

2. Fase de Eventos Aleatorios ( no se usan en este escenario)

3. Fase de Actividad de los HQ:

a. Imperial:

i. I Corps (Victor): Iniciativa 6 – tirada del dado (4) = 2, dividido entre 2 = 1, +8 (Puntos de Actividad Base) = 9

ii. IV Corps (Sebastiani): Iniciativa 6 – tirada del dado (3) = 3, dividido entre 2 (redondeando hacia abajo) = 1, +8 (Puntos de Actividad Base) = 9

iii. Armée D'Espagne (José Bonaparte): Iniciativa 4 – tirada del dado (7) = 3, dividido entre 2 (redondeando hacia abajo) = -1, +8 (Puntos de Actividad Base) = 7

b. Aliados:

i. Británico (Wellesley): Iniciativa 7 – tirada del dado (2) = 5, dividido entre 2 (redondeando hacia abajo) = 2, +8 (Puntos de Actividad Base) = 10 +2 (Regla Especial 1.5.c) = 12

ii. Ejército de Extremadura (Cuesta): Iniciativa 6 – tirada del dado (6) = 0, +8 (Puntos de Actividad Base) = 8

iii. Ejército de Andalucía (Venegas): Iniciativa 4 – tirada del dado (6) = -2, dividido entre 2 = -1, +8 (Puntos de Actividad Base) = 7

4. Fase de Acción:

a. Primera Acción. Activación del Bando con la Iniciativa Estratégica: El Bando Imperial tiene la Iniciativa Estratégica. Decide activar el IV Cuerpo de Ejército de Sebastiani. Lo active con todas las unidades con las que está apilado excepto la Brigada de Caballería Merlin, que permanecerá en Madridejos. La Fuerza de Sebastiani debe consultar la Tabla de Desgaste. Tiene un total de 20 Puntos de Combate (División de Infantería Rey con 8 PC + División de Infantería alemana Leval con 5 PC + División de Infantería Polaca Valence con 2 PC + División de Caballería Milhaud con 3PC + Artillería del IV con 2 CP) y decide gastar 1 nivel del depósito que está en Toledo (puede trazar comunicaciones con él pues puede trazar un camino de no más de 3 zonas libres de PC enemigos hasta él). Usando el suministro del depósito una fuerza de 20 PC no sufre pérdidas por desgaste –incluso teniendo en cuenta que hay que usar las cuatro filas de debajo de la Tabla de Desgaste debido al calor veraniego en la Zona Climática Central (ver Regla Especial 1.5.). La Fuerza de Sebastiani consume 1 de sus Puntos de Actividad y marcha hacia el Norte, a Ocaña. Intenta “forzar la marcha”. Lanza el dado y obtiene un 7. El

resultado del dado es superior a la Iniciativa de Sebastiani por lo que no puede realizar la marcha forzada. Su activación ha terminado. Ahora comienza la primera Ronda de Activación.

b. Primera Ronda:

i. Determinación del Orden de Activación: cada jugador hace su apuesta –en secreto- para la activación:

1. El jugador imperial tratará de activar de nuevo al IV Cuerpo de Sebastián. Apuesta 2 PA de sus restantes 8. Lanza un dado y obtiene un 8. Añade la Iniciativa de Sebastián y obtiene un total de 17 (2 PA apostados + 8 del dado + 6 de la Iniciativa de Sebastián + 1 por tener la Iniciativa Estratégica).
2. El jugador británico elige activar a Wellesley. Apuesta 2 PA de sus 12, lanza el dado y obtiene un 4 y añadiéndole la Iniciativa de Wellesley (7) obtiene un total de 13.
3. El jugador español elige activar a Venegas. Apuesta 1 PA de sus 7, lanza el dado y obtiene un 3 y añadiéndole la Iniciativa de Venegas (4), obtiene un total de 8.

ii. Cada jugador “canta” su Número de Activación. Cada uno recibe el marcador de Orden de Activación correspondiente:

1. Sebastiani sera el primero en activarse –recibe la ficha con “1<sup>st</sup>”. Su Número de Activación fue “17”
2. “2<sup>nd</sup>” será Wellesley con 13.
3. Venegas queda en “3<sup>rd</sup>” lugar.

iii. Sebastiani comienza su activación. Como fue el primero puede usar la totalidad de sus PA para realizar acciones. Así puede realizar acciones que cuesten hasta 2 PA cada una. Sebastián se activará con todas las UC con las que está apilado. Gasta otro nivel de suministros del depósito de Toledo y no sufre pérdidas por la Tabla de Desgaste. El depósito en Toledo es reemplazado por otro con un valor de “1”. Se mueve, por el puente, al Norte del río Tajo. Sebastiani lanza un dado para intentar “forzar la marcha” y obtiene un 5. Consulta la Tabla de Desgaste de nuevo con el tamaño de su Fuerza (20) en la fila de “Marcha Forzada” que resulta en una pérdida de “2” CP. De acuerdo con la Regla de la Serie 4.4.c. las pérdidas deben ser de Artillería ya que todos los PC de infantería de la Fuerza son Veteranos. Sebastiani retira del tablero su UC de Artillería y sus dos PC. Se mueve a Toledo y absorbe los 3 PC Polacos con la División Polaca Valence –que ahora ya tiene 5 PC. A Sebastiani le quedan todavía 6 PA para futuras activaciones.

iv. Ahora es el turno de Wellesley. Era segundo en el orden de activación y por ello pierde 1 PA de los que apostó. Las Fuerzas de designe podrán realizar acciones que cuesten como máximo 1 PA. Es suficiente puesto que decide activar todas las UC que están apiladas con él salvo la de Artillería para realizar una marcha. Él no activa su HQ así que cada UC mueve como una fuerza separada y debe completar su acción antes de que otra la comience. Cada unidad activada tiene 6 o menos PC así que no le es necesario usar ningún tipo de suministro ya que no pueden tener pérdidas consultando la Tabla de Desgaste. Todas intentarán realizar Marcha Forzada. Los resultados son esto:

1. DC Payne, DI Hill y Mackenzie: mueven y fallan la tirada para “forzar la marcha” así que se quedan en la zona entre Coria y Plasencia.
2. DI Sherbrooke pasa la tirada para realizar la Marcha Forzada y se mueve a la zona que hay entre Plasencia y Almaraz. La DI Campell también la pasa pero pierde 1 PC ya que obtuvo un resultado de “1” en su tirada para realizar la Marcha Forzada. (Reglas de la Serie 8.2.a.8.ii). Como el PC es de infantería se transforma en un PC de “Convalecientes” que el jugador británico decide poner en el depósito en Coria. El ejército británico acaba extendido por una area muy amplia en formación de marcha.

v. Venegas no puede activarse ya que al ser el “3<sup>rd</sup>” pierde 2 PA de los que apostó. Como sólo apostó 1, se queda sin PA para actuar. Pierde el PA que apostó y no hace nada.

c. Segunda Ronda.

i. Determinar el Orden de Activación:

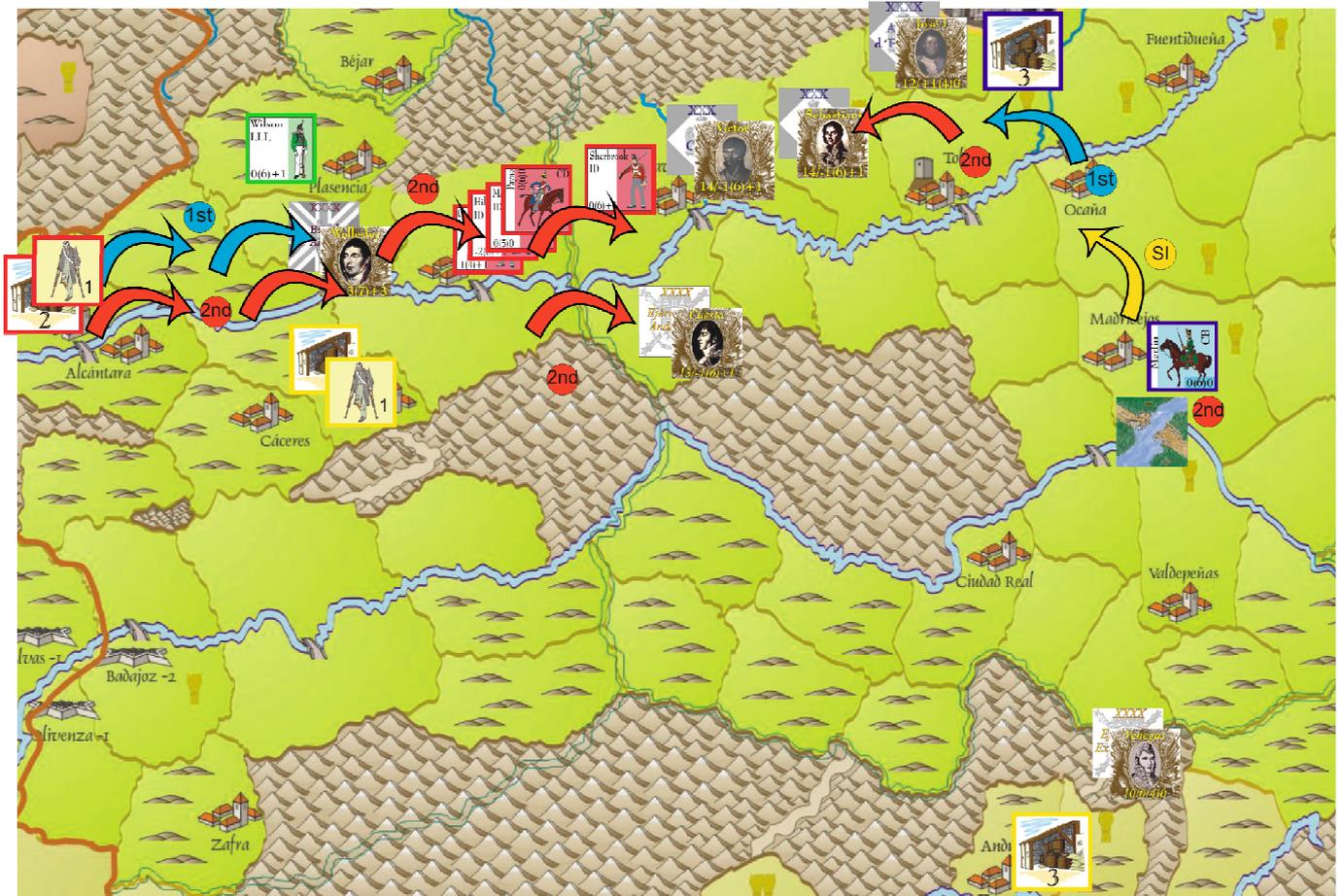
1. El jugador imperial elige de nuevo a Sebastiani. Apuesta 1 PA, lanza el dado, obtiene un 9, suma la Iniciativa de Sebastián más 1 por tener la Iniciativa Estratégica obteniendo un total de 17
2. El jugador británico elige a Wellesley y apuesta 3 PA. Lanza un dado y obtiene 6 que sumado a lo apostado y la Iniciativa de Wellesley hacen un total de 16.
3. El jugador español elige a Cuesta y apuesta 2 PA. Obtiene un 8 en el dado y sumado a su Iniciativa y lo apostado da un total de 16.
4. Cuando todos los jugadores “cantan” su Número de Activación Wellesley y Cuesta deben resolver su empate lanzando un dado: Cuesta obtiene un 6 y Wellesley un 4.
5. Sebastiani es de nuevo “1<sup>st</sup>”, Cuesta es “2<sup>nd</sup>” y Wellesley es “3<sup>rd</sup>”.

ii. Sebastiani comienza su activación. Elige activar dos Fuerzas. La suya propia y la BC Merlin. Merlin se activa y debido a que tiene menos de 7 PC no necesita consumir suministros ni tiene pérdidas por Desgaste. Realiza una acción de “Destruir Puente” y se coloca un marcador a tal efecto en el puente de Madrileños. La fuerza de Sebastiani consume el último nivel del depósito de Toledo –lo retira del mapa- y marcha hasta la zona que está adyacente al I Cuerpo Imperial. No sufre ninguna pérdida por desgaste al realizar la marcha (tiene 21 PC y usa suministro de depósito).

iii. Cuesta pierde 1 PA de los que apostó y por lo tanto puede realizar acciones que cuesten hasta 1 PA. Elige activarse él y todas las UC con las que está apilado, consume 1 nivel del depósito de Trujillo –le da la vuelta a la ficha para enseñar el nivel “2”. Su fuerza suma 34 PC así que sufre 1 PC de pérdida por desgaste consultando la Tabla de Desgaste. 1 PC de infantería Rec de la division Iglesias abandona las filas y se convierte en 1 PC de “Convalecientes” en Trujillo. Su Fuerza se mueve a la zona que hay al Este, al Sur del río Tajo y adyacente a Talavera.

iv. Wellesley pierde 2 PA. Como apostó 3 tiene 1 PA restante y puede activarse pero sus Fuerzas sólo podrán realizar acciones que cuesten como máximo 1 PA. Activa su HQ y todas las UC apiladas y adyacentes a él como una sola Fuerza y las DI Sherbrooke y Campbell como Fuerzas aparte.

1. La Fuerza de Wellesley tiene 16 PC así que él decide consumir 1 nivel del depósito de Coria y mueve su Fuerza hacia el Este (Las DI Hill y Mackenzie y la DC Payne se apilan con Campbell y Sherbrooke; Wellesley y la Artillería se mueven entre Coria y Plasencia). Wellesley lanza el dado para intentar “forzar la marcha” y obtiene un resultado de 4. Consigue realizar una Marcha Forzada y pierde 1 PC debido al desgaste –debe perder artillería porque todos los PC de infantería son Veteranos. Mueve la caballería y la infantería a Almaraz y Wellesley y la Artillería se mueven a la zona al Oeste de Almaraz
2. Sherbrooke mueve a Almaraz (debido a su tamaño no necesita suministros ni tampoco sufre desgaste) y trata de “forzar la marcha” obteniendo un 4 en el dado. Se mueve al Este, a Talavera.
3. Campbell mueve a Almaraz termina así su activación.



d. Tercera Ronda.

i. Determinación del Orden de Activación:

1. El jugador imperial decide activar a José Bonaparte: apuesta 3 PA y obtiene un 6 en el dado. Su Total es 14
2. El jugador británico elige activar a Wellesley: apuesta 1 PA y obtiene un 9 en el dado consiguiendo un total de 17.
3. El jugador español elige a Venegas. Apuesta 2 PA. Obtiene un 9 en el dado. Su total es 15
4. Cada jugador "canta" su Número de Activación y el orden queda establecido como sigue: 1<sup>st</sup> Wellesley con 17, 2<sup>nd</sup> Venegas con 15, y 3<sup>rd</sup> José Bonaparte con 14.

ii. Wellesley elige activarse a sí mismo y la Artillería apilada con él. No es necesario consumir suministros ni tampoco tiene pérdidas por desgaste. Marcha y se apila con las unidades que están en Almaraz. Su activación termina ahí.

iii. Venegas apostó 2 PA, como es segundo pierde 1 PA. Puede realizar acciones que cuesten como máximo 1 PA. Elige activarse a sí mismo y todas las UC con las que está apilado. Consume 1 nivel del depósito que está en Andujar y consulta la Tabla de Desgaste. En ella observa que con sus 27 PC y usando suministro de depósito debe perder 1 PC. Quita 1 PC Rec de la división de infantería Girón y pone 1 PC de "Convalecientes" en Andujar. Le da la vuelta al depósito de Andujar para indicar su nivel actual (2) y mueve su Fuerza al Sur de Valdepeñas. Intenta una Marcha Forzada. Lanza el dado y obtiene un "3" –que es menor que su Iniciativa (4)- así que puede realizar la Marcha Forzada. Consultando la Tabla de Desgaste comprueba que debe perder 2 PC más por la Marcha Forzada. Quita 1 PC Rec de la DI Girón y otro de la DI Zerain e incrementa el marcador de Convalecientes de Andujar a 3. Se mueve hacia el Norte a la zona al Sur del río Guadiana que está adyacente a Madriños y al puente intacto.

iv. El Rey José es el siguiente en mover. Pierde 2 PA de los que apostó y aún tiene 1 PA para activarse. Como es un HQ de tamaño XXXX puede activar a cualquier HQ de tamaño XXX que esté apilado con él o adyacente (Regla de la Serie 3.f.). Decide activar al IV Cuerpo de Sebastiani también. Sumando todos los PC que están con José y con Sebastiani da un total de 32 PC. José decide consumir 1 nivel del depósito de Madrid y le da la vuelta para mostrar su nivel "2". Consulta la Tabla de Desgaste y ve que debe perder 1 PC. Decide quitar 1 PC Ge de la División Alemana Leval y coloca 1 "Convaleciente" en Madrid.

1. Sebastiani elige activar 2 Fuerzas: la suya propia y la CB Merlin (que está a 3 zonas y por lo tanto puede trazar comunicaciones con su HQ). Merlin no necesita consumir suministros ni tampoco sufre desgaste así que se mueve al Oeste a la zona al Norte del Guadiana adyacente al Ejército de Venegas. Sebastiani se mueve y se apila con Victor. Luego intenta una marcha forzada y lanza el dado. Obtiene un "2" y la realiza. Consultando la Tabla de Desgaste por la Marcha Forzada ve que debe perder 2 PC. Así que decide retirar 1 PC Ge y 1 PC Hol de la División Alemana Leval. Aumenta el número de convalecientes en Madrid a 3. Al realizar la Marcha Forzada se mueve a Talavera. Ya que entra en una zona ocupada por una UC enemiga ambos bandos deben colocar en el mapa sus respectivos marcadores de Líneas de Comunicaciones: Sebastiani coloca la suya en la zona ocupada por Victor y Sherbrooke la coloca en Almaraz. Se realiza un combate de la pantalla de caballería que gana Sebastiani porque Sherbrooke no posee ningún PC de caballería. Sherbrook debe decirle el total de PC que tiene: 6 de infantería. Sebastiani declara un ataque sobre los británicos. Es un combate menor ya que uno de los dos bandos tiene menos de 3 UC en la zona. Cada bando suma sus modificadores: el Británico lanza el dado con un +5 de modificador (= +1 por el Modificador Táctico de Sherbrooke +3 por el Valor Táctico de la Infantería Veterana Británica en defensa (Ver Regla Especial 3.10) +1 porque el enemigo cruzó un río para realizar el ataque), el Imperial lanzará el dado con un +9 como modificador (= +1 por el Modificador Táctico de Sebastiani +3 por el Valor Táctico de la Infantería Polaca +3 por superioridad numérica -18 PC imperiales contra 6 británicos +2 por tener caballería y el otro no). Cada bando lanza 1d10 y suma su modificador: los británicos obtienen un 6 y su total es de 11; los imperiales obtienen el dado un 9 y su total es de 18. Los imperiales ganan el combate con una diferencia de 7 puntos. El británico debe perder 2 PC (Ver regla de la Serie 9.3.e.1.  $7/3=2$ ) que se convierten en 2 PC de Convalecientes que la División Sherbrook lleva consigo en su retirada.

Las tropas británicas deben poner a prueba su moral. El jugador británico lanza 1d10 y suma +2 por las pérdidas del combate. Obtiene un "1" y las tropas pasan el test, nada les pasa. Sherbrook se retira a Almaraz. Los marcadores de Líneas de Comunicaciones se retiran del tablero.

2. El Rey José se mueve a Toledo.

e. Cuarta Ronda.

i. Determinación del Orden de Activación:

1. El jugador imperial elige el I Corps D'armee de Victor. Apuesta 3 de sus PA, obtiene un 5 en el dado y sumándole su Iniciativa +1 por poseer la Iniciativa Estratégica obtiene un total de 15.
2. El jugador británico elige activar a Wellesley y apuesta 2 de sus PA. Obtiene un 8 en el dado y su total es de 17.
3. El jugador español elige a Cuesta y apuesta 3 de sus PA. Obtiene un 1 en el dado y su total es de 10.
4. Cada jugador "canta" su Número de Activación y el orden se establece de la siguiente manera: 1<sup>st</sup> Wellesley con 17, 2<sup>nd</sup> Victor con 15 y 3<sup>rd</sup> Cuesta con 10.

ii. Wellesley elige activar su HQ y todas las UC que están apiladas con él. Decide marchar y antes consume 1 nivel del depósito de Coria –reemplazándolo con uno de nivel 1- y consulta la Tabla de Desgaste. No tiene ninguna pérdida por desgaste. Wellesley se mueve a Talavera. Ambos bandos deben colocar su marcador de Líneas de Comunicaciones: Wellesley lo coloca en Almaraz, Sebastiani en la zona ocupada por el I Corps. A continuación se debe resolver el combate de caballería; ambos bandos suman sus modificadores al dado: los británicos tendrán un +1 al dado (por el Valor Táctico de la caballería británica), los imperiales tendrán un +3 al dado (=+1 por Modificador Táctico del líder de caballería Milhaud +2 por el Valor Táctico de la caballería francesa). El jugador británico obtiene un "1" en el dado, el imperial un "10" así que él gana el combate. Wellesley debe informar a su rival de que tiene 6 UC y 3 PC de caballería, 17 PC de infantería y 2 PC de artillería. Sebastiani decide hacer uso de la ventaja que le da el haber ganado el combate de caballería y gasta 1 PA de los que le restan y se mueve a la zona ocupada por Victor. Consume 1 nivel del depósito que hay en Madrid para suministrarse y no tiene pérdidas por desgaste –el depósito es reemplazado por uno que posea un número 1 en él. Los dos marcadores de LoC se retiran del tablero. Wellesley desea intentar una marcha forzada y lanza el dado. Obtiene un "3" y puede realizarla, así que consulta la Tabla de Desgaste y ve que tiene que perder 2 PC, así que pierde lo que le quedaba de artillería, retira la ficha de artillería del mapa. Al entrar en la zona ocupada por el enemigo ambos deben poner en el tablero su marcador de LoC. Wellesley lo pone en Talavera, los franceses lo ponen en la zona que le separa del Rey José. A continuación se resuelve el combate de caballería: Los británicos tienen un modificador de +1 igual que en el anterior combate; los franceses tienen más caballería y un líder mejor así que su modificador es ahora de +6 (+2 por el Modificador Táctico de Latour-Mabourg +2 por el Valor Táctico de la caballería francesa +2 por superioridad numérica -7 PC de caballería francesa frente a 3 PC de caballería inglesa). El jugador británico obtiene un 6 en el dado y el Imperial un 8. El jugador imperial ha ganado el combate y de nuevo Sebastián aprovecha la ventaja y vuelve a marchar, agotando el depósito en Madrid y sin tener pérdidas por desgaste. Se mueve a la zona en la que está el marcador de LoC imperial. Gasta otro de los PA que le quedaban. Victor se queda a esperar el ataque británico. Wellesley decide atacar. Esto provocará una batalla campal ya que ambos bandos tienen 3 ó más UC presentes en la zona. (La batalla se resuelve, paso a paso, en las siguientes páginas).

iii. Victor perdió una batalla antes de su activación así que pierde los PA que apostó y no se activa.

iv. Cuesta se active y elige a las Divisiones de Infantería Manglano y Bassecourt. Manglano se mueve a Talavera. Bassecourt se mueve adyacente a Toledo e intenta una Marcha Forzada. Obtiene un "4" en el dado y puede realizarla. Se mueve a Madrid y elimina los 3 PC de Convalecientes imperiales que había allí.

La ofensiva aliada está marchando de maravilla, el enemigo ha sido derrotado en batalla, Madrid ha sido liberada, pero todavía queda mucho escenario por delante...

Situación al final de la 4ª ronda de activación

