

La batalla del Alberche. Wellesley ataca al I Cuerpo de Victor. (Véase la sección 9.2. de las Reglas de la Serie)

0. Wellesley es el Comandante aliado y Victor es el Imperial (Regla de la Serie 9.2.h.1.a.)
1. Victor obtiene un 8 y no obtiene ningún terreno ventajoso para la batalla (Reglas de la Serie 9.2.i.4.a.). Wellesley no puede lanzar el dado ya que hizo una Marcha Forzada para iniciar la batalla (Regla de la Serie 9.2.i.5.a.). De todos modos, Wellesley ataca cruzando un río menor así que debe colocarse en el Despliegue de batalla el marcador de “Cruce de río” como recordatorio del modificador.
2. Wellesley es el Comandante que tiene la Opción de Flanqueo (Regla de la Serie 9.2.j.1.). Lanza un dado en secreto y obtiene un 9, así que podrá elegir la opción de Flanqueo para la batalla –aunque el jugador Imperial no lo sabrá. (Regla de la Serie 9.2.j.2.). El bando imperial aliado despliega en la zona que recibe el flanqueo y el bando aliado en la que flanquea. (Regla de la Serie 9.2.j.3.).
3. Ambos bandos despliegan sus fuerzas tal y como muestra el gráfico. Primero lo hace el bando Imperial y luego el aliado (Regla de la Serie 9.2.k.).
4. A continuación se calcula el Resistencia de cada bando: El británico tiene 6 Puntos de Resistencia (5 UC +1 si el 50% o más de las UC presentes son británicas); el Imperial tiene también 6 (5 UC de infantería/caballería +1 si el 50% o más de las UC son francesas). (Regla de la Serie 9.2.l.)
5. Ambos jugadores secretamente eligen sus Fichas de Batalla. Wellesley tiene 7 y Victor 6. Wellesley elige: 2 Refuerzos (espera que Cuesta llegue a tiempo a la batalla), 1 Reserva, 3 Asaltos y 1 Carga de Caballería. Victor elige: 2 Refuerzos (espera que Sebastián marche al sonido de los cañones), 2 Cargas de Caballería, 1 Asalto y 1 Reserva. (Regla de la Serie 9.2.m.)
6. Ambos bandos deben hacer un Test de Control Operacional (Regla de la Serie 9.2.n.) Wellesley tiene un modificador de +3 al dado (+1 por cada Opción de Asalto) y lanza 2d10 sumando sus resultados. Obtiene un 4 en los dados y obtiene un total de 7, que al ser menos que el Valor de Control Operacional de Wellesley indica que pasa el Test exitosamente. Las tropas aliadas lucharán en todos los encuentros de la batalla con un modificador adicional de +1. Victor tiene un +1 como modificador a su tirada de dados (+1 por cada opción de asalto, +1 por cada 2 opciones de Carga de Caballería, -1 ya que es el defensor). Lanza los dados y obtiene un 13, lo que da un total de 14, igual que el Número de Control Operacional de Victor (Ufff..!) Las tropas Imperiales lucharán con un modificador adicional de +1 en todos los encuentros de esta batalla.
7. Resolución del Combate.
 - a. Primera Ronda. El atacante debe jugar su primera Ficha de Batalla (Regla de la Serie 9.2.o.1.a.): Wellesley juega una 1 Ficha de Refuerzo y llama a Cuesta, que están en una zona adyacente a la zona en la que tiene lugar la batalla. Cuesta lanza 1d10 y compara el resultado con la Iniciativa de Cuesta (Explicación de las Opciones de Batalla 3.a.). Cuesta obtiene un 5 y acude a la batalla. Gasta 1 PA de los que le quedan y se incorporan sus tropas al Despliegue de Batalla. Wellesley reordena su despliegue y mueve la Div Inf Hill del Flanco Derecho al Centro. Luego coloca toda la Infantería de Cuesta y al propio Cuesta en el Flanco Derecho. La caballería va a la Reserva (Explicación de las Opciones de Batalla 3.c.). Incrementa los Puntos de Resistencia aliados en 8 más (1 por cada ficha de Infantería/Caballería que llegó con Cuesta), llegando a 14!! (Explicación de las Opciones de Batalla 3.d.)



- b. Wellesley a continuación trata de jugar otra opción para aprovechar la ventaja que le confiere la llegada de las tropas españolas (Regla de la Serie 9.2.o.1.b.i.). Obtiene un 5 y juega una Ficha de Asalto en el Flanco Derecho. Cuesta atacará el Flanco Izquierdo enemigo con sus tropas españolas. Hay que resolver el encuentro.
- i. Ambos bandos eligen a su Comandante: El Imperial elige a Ruffin, el líder de la única ficha que está en el Flanco Izquierdo. El Comandante Español es Cuesta (Explicación de las Opciones de Batalla 6.a.)
 - ii. Ningún bando tiene una Unidad de Artillería presente así que no hay Bombardeo (Explicación de las Opciones de Batalla 6.b.)
 - iii. Ambos bandos deben contabilizar los modificadores que poseen a la tirada de dado. El bando Imperial tiene un modificador de +4 (+2 por el Valor Táctico de la Infantería Veterana Francesa, +1 por defenderse ante un cruce de río, +1 por haber pasado exitosamente el Test de Control Operacional). Los españoles tienen un modificador de +9 (+1 por el Modificador Táctico de Cuesta, +2 por el Valor Táctico de la Infantería Veterana Española, +4 por Superioridad Numérica -26 PC españoles contra 5 PC franceses-, +1 por haber pasado exitosamente el Test de Control Operacional su bando, +1 por tener 1 PC de Art mientras que el adversario no tiene ninguno). Cada bando lanza 1d10. El Imperial obtiene un 4 en el dado y un total de 8; el Español obtiene un 5 y un total de 14. El español gana en el encuentro. (Explicación de las Opciones de Batalla 6.c.)
 - iv. Se aplican los resultados (Explicación de las Opciones de Batalla 6.d.): El Imperial debe perder 1 PC de Infantería Veterana ($14-8=6 / 6:5=1$). El Español debe colocar un marcador de "1/2 Baja" en el Flanco Derecho. La siguiente vez que el Flanco Derecho obtenga un marcador de "1/2 Baja" deberá perder 1 PC. El Bando Imperial debe perder 2 Puntos de Resistencia –ya sólo le quedan 4. Cuesta debe realizar un Test de Moral por una de sus unidades victoriosas y lo hace por la Div Inf Zayas que obtiene un resultado en el dado de "9" modificado a 7 (-2 al dado para el bando victorioso en el Test de Moral). Así que todos Puntos de Combate con un Valor Moral de 7 o menos quedan DESECHOS en esa División de Infantería (en este caso todos los presentes, pues la Div sólo tiene 3 PC de Infantería Veterana, que posee un Valor Moral de 6). Ruffin tiene que realizar también un Test Moral, con un modificador de +1 por las pérdidas que sufrió en el encuentro; obtiene un "7", modificado a 8 que deshace todos los PC de Infantería Veterana que había en la unidad. El Flanco Izquierdo Imperial queda vacío de tropas en buen orden, así que la Opción de Asalto jugada se retira del Despliegue de Batalla.
- c. Ahora le toca el turno al jugador Imperial. Urgentemente necesita ayuda así que juega una Opción de "Refuerzo" para llamar a Sebastián a la batalla. Lanza 1d10 y obtiene un "5" y Sebastián llega subiendo la Resistencia Imperial a 7. El jugador Imperial coloca a Sebastián y todas las tropas que trae en su Flanco Izquierdo, frente a los españoles de Cuesta. Victor ahora trata de jugar otra opción y lanza 1d10. Obtiene un "5" y juega un "Carga de Caballería" en su Flanco Derecho. Hay que resolver el encuentro:
- i. Ya que el jugador aliado no tiene ningún PC de Caballería en el Flanco Izquierdo la Div Inf Sherbrooke debe realizar un Test de Moral. Lanza 1d10 y obtiene un "8". Cada PC en la division queda desecho, pierde 1 PC y 1 Punto de Resistencia como resultado.

- ii. Coloca un marcador de “Superioridad de Caballería” en el Flanco Izquierdo aliado. Retira la Opción de “Carga de Caballería” del Despliegue de Batalla puesto que no quedan PC en buen orden en el Flanco Izquierdo aliado.
- d. Segunda Ronda: Wellesley moverá tropas a su Flanco Izquierdo, para ello juego una Opción de “Reserva”. Mueve la Div Inf Campbell, DC Payen y Henestrosa. A continuación el bando aliado intentará reorganizar una Unidad que tenga PC desechos. Lo intenta Cuesta con la Div Inf Zayas. Lanza 1d10 y obtiene un “1”, que se ve modificado a 3 (-1 por el Modificador Moral de Cuesta, +3 por ser un intento durante una batalla –Explicación de las Opciones de Batalla 4.). Este resultado permite a Zayas reorganizar todos sus PC.
- e. Victor juega una Opción de “Reserva” y mueve la BC Beaumont al Centro. Lanza el dado para intentar jugar otra Opción y obtiene un “6”. Juega una “Carga de Caballería” en su Centro. Se resuelve el encuentro:
 - i. Ya que los británicos no tienen caballería en el Centro una de las Div Inf presentes debe pasar un Test de Moral. El jugador aliado elige a McKenzie, que obtiene un “2” en el dado y pasa el Test.
 - ii. Ya que el defensor ha superado su Test de Moral una ficha con caballería que realizase la Carga debe superar, a su vez, un Test de Moral; en este caso la BC Beaumont debe realizar el Test. Obtiene un 8 y todos sus PC quedan desechos. El jugador Imperial pierde otro punto de Resistencia.
 - iii. Coloca un marcador de “Superioridad de Caballería” en el Centro Aliado. Ambos Centros están “Empeñados”.
- f. Tercera Ronda: Wellesley lanza a los hombres de Cuesta a otro asalto. Coloca la Opción de Asalto entre la Derecha Aliada y la Izquierda Francesa.
 - i. Cuesta es el Comandante español, Sebastiani el Imperial.
 - ii. No hay bombardeo.
 - iii. Ambos bandos suman sus modificadores. El Imperial tiene un +6 (+1 por el Modificador Táctico de Sebastiani, +3 por el Valor Táctico de la Infantería de la Legión Polaca, +1 por defenderse ante un cruce de río, +1 por haber pasado su bando exitosamente el Test de Control Operacional). El español tiene un +5 (+1 por el Modificador Táctico de Cuesta, +2 por la Infantería española Veterana, +1 por haber pasado su bando exitosamente el Test de Control Operacional, +1 por tener 1 PC Art y el enemigo ninguno). Cada bando lanza 1d10. El Imperial obtiene un “2” y un total de 8; el español un “8” y un total de 13. El español gana el encuentro. (Explicación de las Opciones de Batalla 6.c.)
 - iv. Aplica los efectos del encuentro (Explicación de las Opciones de Batalla 6.d.). El Imperial pierde 1 PC ($13-8=5 / 5:5=1$) de la Div Inf Valence. El español sufre “1/2” baja, que sumada al marcador que ya tenía le hacen perder 1 PC de Infantería Veterana de la Div Inf Zayas. El bando Imperial pierde dos puntos de Resistencia. Ya sólo le restan 4. Cuesta hace un Test de Moral por la Div Inf Zayas: lanza 1d10 y obtiene un 6, modificado a 5 –fue el ganador del encuentro (-2) y tuvo una baja (+1)- así que los PC de Zayas siguen en buen orden. Ahora cada UC Imperial debe hacer un Test de Moral (Valence con un modificador de +1 debido a las bajas). Div Inf Rey obtiene un 3 y pasa el Test, Div Inf Leval obtiene un 1 y también lo pasa, Div Inf Valence obtiene un 10, modificado a 11 y todos sus PC quedan desechos, Milhaud obtiene un 1 y pasa el Test. El Imperial pierde 1 Punto de Resistencia. La Opción de Asalto permanece en el Despliegue de Batalla y ambas Secciones están ahora Empeñadas en combate.
- g. Wellesley decide que es la hora de que Cuesta termine lo que ha empezado así que intentará que continúe su asalto. Lanza 1d10 y obtiene un 10. El asalto ha terminado.
- h. Victor dispara su último cartucho y lanza un “Asalto” en el Centro. Reemplaza la Opción de “Carga de Caballería” por la de “Asalto”. Resuelve el encuentro.
 - i. Lapisse es el Comandante francés. Hill es británico.
 - ii. El bando Imperial tiene 1 UC de Artillería presente así que debe resolver primero los efectos del bombardeo: tiene 2 PC Art, lanza 1d10 y cruza ambos valores en la Tabla de Bombardeo Artillero. Obtiene un “6” en el dado, que es modificado a “8” –tiene un +2 por ser UC francesa. Da un resultado de “Sin efecto”.
 - iii. Ambos bandos suman sus modificadores al dado. El bando Imperial tiene un +6 (+1 por el Modificador Táctico de Lapisse, +2 por el Valor Táctico de la Infantería Veterana francesa, +1 por defenderse ante un cruce de río, +1 por haber pasado su bando exitosamente el Test de Control Operacional, +1 por tener al menos 1 PC Art y el enemigo ninguno). El británico tiene un modificador de +4 (+2 por el Modificador Táctico de Hill, +3 por el Valor Táctico de la Infantería Veterana británica en defensa, +1 por haber pasado su bando exitosamente el Test de Control Operacional, -2 por el marcador de “Superioridad de Caballería”). Cada bando lanza 1d10. El bando Imperial obtiene un 8 y un total de 14; el británico obtiene un 10 y un total de 14. Nadie gana el encuentro. (Explicación de las Opciones de Batalla 6.c.)
 - iv. Aplica los efectos del encuentro. (Explicación de las Opciones de Batalla 6.d.). Ambos bandos colocan un marcador de “1/2 Baja” en su Centro y ambos deben hacer un Test de Moral con una de sus UC. El bando Imperial decide hacer el Test con la Div Inf Lapisse, lanza 1d10 y obtiene un 4, pasa el Test. Mackenzie es el elegido por el británico: lanza el dado y obtiene un 9. Todos sus PC son desechos. El bando aliado pierde 1 Punto de Resistencia. La Opción de Asalto se queda en el Despliegue de Batalla y ambos Centros están Empeñados en combate. Retira del Despliegue el marcador de “Superioridad de Caballería” del Centro británico.
- i. Victor intenta continuar su ataque y lanza 1d10 para ver si Lapisse –Comandante del Centro- obedece sus órdenes. Obtiene un “2” y lo hace. Resuelve el encuentro.
 - i. Lapisse es el Comandante francés. Hill es británico.
 - ii. El bando Imperial tiene 1 UC de Artillería presente así que debe resolver primero los efectos del bombardeo: tiene 2 PC Art, lanza 1d10 y cruza ambos valores en la Tabla de Bombardeo Artillero. Obtiene un “5” en el dado, que es modificado a “7” –tiene un +2 por ser UC francesa. Da un resultado de “Sin efecto”.
 - iii. Ambos bandos suman sus modificadores al dado. El bando Imperial tiene un +7 (+1 por el Modificador Táctico de Lapisse, +2 por el Valor Táctico de la Infantería Veterana francesa, +1 por defenderse ante un cruce de río, +1 por haber pasado su bando exitosamente el Test de Control Operacional, +1 por tener al menos 1 PC Art y el enemigo ninguno, +1 por Superioridad Numérica (9 PC franceses contra 5 PC británicos). El británico tiene un modificador de +6 (+2 por el Modificador Táctico de Hill, +3 por el Valor Táctico de la Infantería Veterana británica en defensa, +1 por haber pasado su bando exitosamente el Test de Control Operacional). Cada bando lanza 1d10. El bando Imperial obtiene un 3 y un total de 10; el británico obtiene un 5 y un total de 11. Los británicos ganan el encuentro. (Explicación de las Opciones de Batalla 6.c.)
 - iv. Aplica los efectos del encuentro. (Explicación de las Opciones de Batalla 6.d.). El bando Imperial sufre “1/2 Baja” que, sumada al marcador que ya tenía, supone la pérdida de 1 PC. El británico no sufre pérdidas. El bando Imperial pierde 2 Puntos de Resistencia más. Hill hace un Test de Moral para su División y obtiene un 8, modificado a 6 por ser el ganador del encuentro. Pasa el Test. Lapisse

hace un Test de Moral por su UC con un +1 al dado por las pérdidas que sufrió. Obtiene un 10 en el dado, modificado a 11. Todos sus PC quedan desechos. También debes eliminar las UC de Art y sus PC ya que es la única unidad que permanece en buen orden en el Centro Imperial. El bando Imperial pierde su último Punto de Resistencia y pierde, inmediatamente, la batalla. Procede a resolver la Persecución.

8. Persecución. El bando aliado tuvo 14 Puntos de Resistencia como su máximo durante la batalla y le quedan 11. Tiene, por lo tanto, el 78% de su Resistencia. Wellesley lanza 1d10 y obtiene un 3. Teniendo en cuenta los modificadores (1 columna a la izquierda porque la batalla duró 3 rondas, 2 columnas a la derecha por tener 10 PC de caballería sin empeñar frente a los 3 PC de caballería Imperiales que están sin empeñar, 1 columna a la derecha por el Modificador Táctico de Henestrosa, 4 columnas a la izquierda por ser Wellesley el Comandante aliado) se resuelve la Persecución en la Columna "1". Cruzando el 78% de Puntos de Resistencia restantes con la Columna "1" obtenemos un resultado de "100%". El bando aliado tiene 10 PC de caballería sin empeñar y el Imperial 3 PC. Se descuentan los PC Imperiales de los aliados y da un total de "7". El bando Imperial debe perder el 100% de 7. Pierde 1 PC CabHol de la Div Cab Milhaud, elimina la Div Inf Leval perdiendo los 2 PC que le restaban y pierde 2 PC más de cada una de las Div Inf Villate y Rey.
9. Contabilización de pérdidas y retirada. El resultado final de la batalla ha sido un duro golpe para los Imperiales.. Han perdido definitivamente 7 PC –los de la persecución- y otros 3 más –los perdidos durante los encuentros- se convierten en Convalecientes –coloca un marcador de Convalecientes con valor 3 el HQ francés de Víctor, ya que no hay ningún depósito a distancia de 3 zonas para poder colocarlos allí. El bando aliado pierde 1 PC británico que se convierte en Convaleciente y otro español que también se convierte en Convaleciente. Ambos son colocados en el lugar de la batalla. Las tropas Imperiales deben retirarse del campo de batalla y pierden otros 2 PC debido al Desgaste ya que se están moviendo sin suministros –no queda nada para consumir. Pierde 1 PC de cada una de las Divisiones Villate y Rey. Se mueven 1 zona más hasta Toledo y pierden otro PC más de la división Rey por Desgaste. Ambos HQ franceses consumen 2 PA de los que les quedaran – Víctor además pierde su activación y los PA que apostó para ella puesto que ha sido derrotado en una batalla antes de que llegara el turno. Tanto los británicos como los españoles obtienen 30 PV!!!! (10 Puntos de Resistencia perdidos por el bando Imperial + 10 Pérdidas del bando Imperial -3 Puntos de Resistencia perdidos por el bando Aliado - 2 Pérdidas del bando Aliado x 2). El juego continúa con la siguiente activación...

EL TRANSCURSO DE LA BATALLA SE ILUSTRA EN EL SIGUIENTE GRÁFICO



