

1812, NAPOLEÓN EN RUSIA.

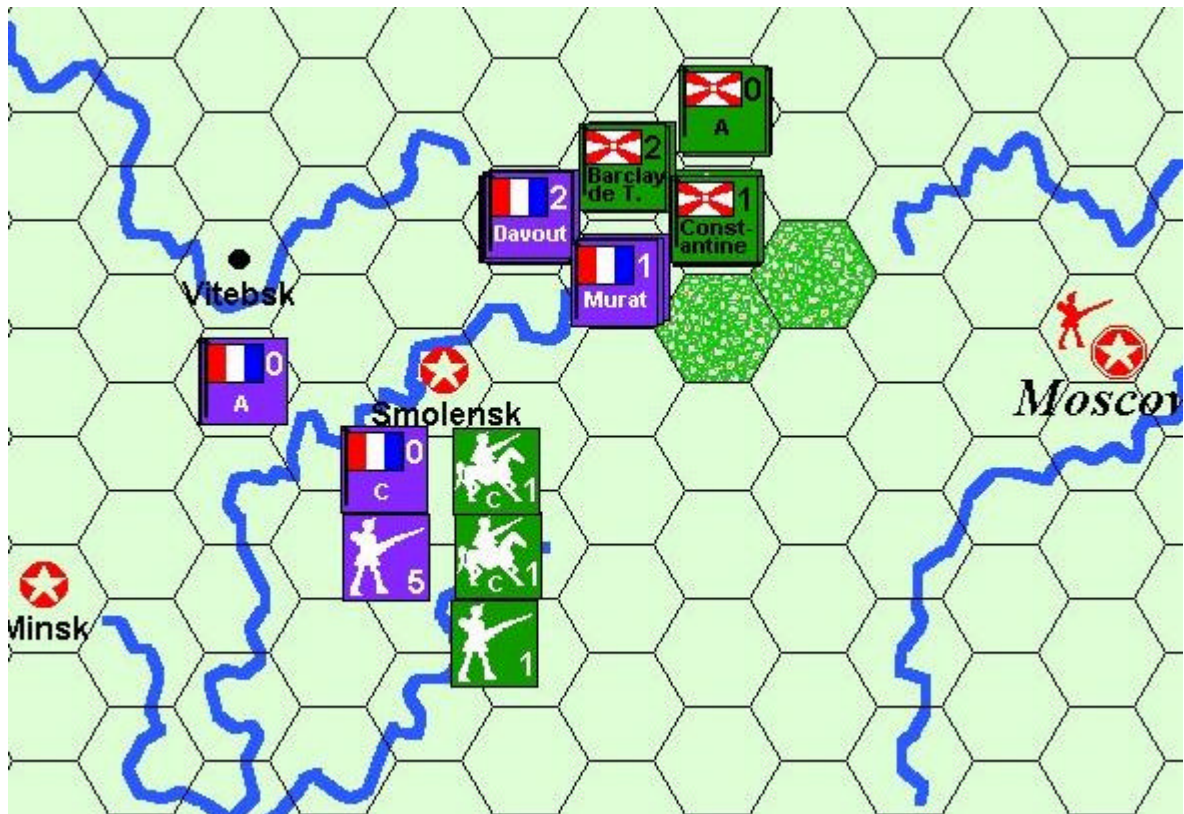
BATALLAS DE RIGA, SMOLENSK Y SAFONOVO.

En este mes de agosto los franceses han provocado cuatro batallas, algunas por su escasa entidad serán representadas automáticamente mediante las reglas War & Peace, mientras otras lo serán de la forma habitual con miniaturas. Veamos paso a paso las tres primeras batallas que plantea el francés, dejando para otra ocasión la mas grande de todas, la batalla por la ciudad de Kiev.

En el lejano y hasta ahora tranquilo norte, en la ciudad de Riga, un jefe ruso con 10mil hombres permanecía en la ciudad. El general prusiano York, aliado francés, al mando de 15mil prusianos se dirigió resuelto a la ciudad, acallando así los rumores de una posible deserción prusiana. Ante tal tesitura y viendo que mi rival, a mi juicio cometiendo un error se disponía a asaltarme a través del Dagauva, cuando podía fácilmente evitar el río, pensé que habría alguna oportunidad en batalla campal, así que mi general desplegó sus fuerzas a las afueras de la ciudad dando batalla al enemigo. El primer choque costo 5mil bajas a cada bando y cuando mi general estaba a punto de ordenar la retirada a la ciudadela y pensaba en como afrontar un duro asedio, el enemigo detuvo el ataque. Pero la situación distaba mucho de quedar finalizada, puesto que los prusianos seguramente atacarían otra vez y esta vez sin el río que había ayudado en la defensa rusa...



El francés al contrario de como me imagine, ha decidido seguir con su brutal persecución de mis fuerzas, pero como yo había dejado una guarnición en Smolensk de 5mil hombres y 10mil cosacos, y puesto que Smolensk es un objetivo para la victoria en el juego, e imagino para contar con una base de suministro en su avance, el francés destino a un general y 25mil hombres para tomar la misma. Smolensk es una ciudad grande con el Dnieper como obstáculo, así que me dispuse a defenderla en batalla campal, tras un primer choque ambos perdimos 5mil hombres, el se aprestaba a continuar la batalla, la situación se tornaba muy desfavorable para mi, podría seguir combatiendo con los cosacos, cada turno puedo reponerlos, y desgastar aun mas al francés, pero quizás estos cosacos puedan servir para otros menesteres, así que decidí retirarme aprovechando que el al no tener caballería seria incapaz de perseguirme. El francés con 20mil hombres y al sonido de los pífanos y tambores entro en Smolensk mientras mis diez mil cosacos se retiraban...



Finalmente quedaba dictaminar la cuestión de la punta de lanza francesa al mando de Davout y Murat, y mi ejército en el camino decisivo de Moscú. En efecto, cuando me retire de Vitebsk posición a Barclay con 20mil desmoralizados rusos al frente cubriendo la retirada, detrás otro apilamiento de tropas, y abajo mi fuerza principal con los refuerzos de Moscú, Constantino había traído a 35mil hombres, 10mil cosacos, y 5mil de caballería, mientras que Docturov se replegó con la caballería de la guardia, en lo apresurado de la situación cometí un error garrafal... cuando caí en la cuenta me dieron hasta mareos, y tuve que recurrir al espitoso vodka para reponerme... todo mi ejército principal estaba sin suministro... Efectivamente, la regla es bien clara, a 3 puntos de movimiento de una ciudad en país propio o de una unidad que ya este suministrada, Constantino y sus fuerzas están a 5 puntos de Moscú...

iiiiiiiiii Santa Madre Rusia iiiiiiiiiiiii

Mis enemigos dudaban, y al parecer no mencionaban el tema... dudaban entre atacarme a Barclay con Davout, yo rezaba por ello... o bien, atacar mi grueso con Murat en la seguridad de que Davout entraría rápidamente como refuerzo (a partir del turno 2 tiraría un dado, con un 4,5,o 6 entraría). Las consecuencias de luchar sin suministro son brutales en el juego con figuras.

Las unidades sin suministro, no pueden escaramucear, tampoco recuperan bajas de combate, la artillería tira un dado previo a cada disparo, con impar no

tiran, y lo peor de todo, todos los impactos causados con infantería o caballería tienes que repetirlos...

Como antes he dicho, conoce a tus enemigos y algo ganarás... Diego como otras veces he dicho, es un general agresivo, y poco dado a las maniobras grandiosas y sorpresivas (mis favoritas...), además es poco dado a los riesgos innecesarios... José Antonio en este sentido es por el estilo, así ambos debieron pensar que el riesgo de jugar con Murat y solo la caballería y de que no obtuvieran el refuerzo de Davout pronto era demasiado alto, así que afortunadamente sería Davout el que atacara a Barclay... ¡¡¡¡ resople aliviado

iiii

Naturalmente, me iban a arrasar, pero lo tenía claro, no pensaba llamar al matadero a ningún refuerzo, así que me dispuse a perder 20mil hombres rápido y sin dolor, en mi ilusión y para hacer la jugada redonda, esperaba que ellos se reforzaran con Murat, pero sabía seguro que en cuanto vieran lo fácil que sería la batalla y lo improbable del refuerzo ruso, ni se les pasaría por la cabeza.



La batalla tendría lugar en una zona eminentemente llana en las cercanías de Sofonovo, una pequeña villa a orillas de un riachuelo.

Perdonad por la calidad de las fotos (tengo que pillarme una cámara nueva...) pero espero podáis ver aquí algunas tomas de la rapidísima batalla no duro mas de 3 turnos... Aquí tenéis el pueblo de Sofonovo con el arroyo y las posiciones rusas, 8 brigadas desmoralizadas y 2 baterías de artillería...



El río es vadeable, es meramente un obstáculo al movimiento y otorga cierta ventaja al defensor tras su orilla, aun así no me hacia ilusiones...



Davout, Eugene y sus muchachos... 45mil franceses (18 brigadas y 4 baterías de artillería), 5mil bavaros (dos brigadas), 10mil jinetes franceses (9 brigadas) y 3 baterías montadas, y otros 5mil bavaros (3 brigadas) con una batería montada... se me iban a venir encima en un periquete...

He de decir como novedad, que si os fijáis las líneas parecen mas espaciadas que en batallas anteriores y las brigadas algo mas grandes. Esto es así porque tras reunirnos el sanedrín jugon del club, hemos decidido probar a jugar con los hexágonos, sin medir. Hemos adaptado el reglamento a ello y hemos probado... ahora solo hay una brigada por hex., dos si es atacada. Es un test, aunque debido a lo corto de la partida no es definitivo... el juego permanece igual al parecer, pero se gana mas de la mitad de tiempo de juego. Como digo la batalla fue pequeña y corta, será en la de Kiev donde veamos el resultado definitivo de la prueba. Así y para suplir en algo que ahora no se ven esas formaciones tan juntas de tropas, Diego ha decidido aumentar el tamaño de las brigadas y llenar mas el hexágono.



En esta imagen en la que no se sabe quien es quien, muy propio cuando el humo lo oscurecía todo jajajaaj, los franceses me han sobrepasado por completo, a pesar de que intento hacer las bajas que puedo. Mis rivales se quedaron pasmados cuando les dije que no tenia suministro, efectivamente no se habían dado cuenta, y lamentaron mucho el no haber atacado al grueso de mi ejercito en un golpe que hubiera sido definitivo. Imaginaos el efecto de la falta de suministro, en el turno uno , cuando el francés se acercaba a mi línea, mis dos baterías pesadas realizaron fuego, a corta distancia sobre dos brigadas que se acercaban, con metralla, eran 4 dados con impacto en el 4,5y 6; obtuve 4 impactos, justo dos segundos después cuando se disponían a colocar las bajas en las tambaleantes unidades y maldecían mi potra con el dadito, caí en la cuenta de que estaba sin suministro, y que debía testar antes de cada disparo si este se efectuaba o había en ese momento escasez de munición (Estuvimos barajando dos posibilidades de reflejar el efecto de la falta de suministros en la artillería, una esta, y la otra hacer una tirada tras cada fuego realizado, si se obtenía determinado numero la batería dejaba de disparar por el resto del juego; esta ultima parece mas realista, pero se tenían que marcar, y además el sistema finalmente elegido te deja una incertidumbre sobre si tal o cual batería responderá en tal o cual momento, y debemos recordar que en este juego no eres el jefe de la batería, ni siquiera el jefe de la división o cuerpo, eres el jefe máximo del ejercito...), así tire dos dados, y obtuve dos impares, no habría

fuego, mis cuatro impactos en la infanteria enemiga se esfumaron para regocijo de mis enemigos y estupor de Barclay.

Justo antes de que se completara la masacre, Barclay abandono el campo de batalla y parti6 hacia el encuentro de Constantino que traía los refuerzos desde Moscú, en total se habían perdido 20mil valiosos hombres, habiéndole costado al enemigo 5mil franceses el completar la cruenta sangría (en total realice entre 25 y 30 impactos, lo que hubiera supuesto entre 10mil y 15mil hombres en una partida normal, pero el suministro escaso hizo que se perdieran mas de la mitad de los impactos causados, solo hice 11 al final), los efectos de estar sin suministros son mortales...

Barclay galopaba ensimismado, sabia que a esas horas se estaría librando otra crucial batalla en el sur, en Kiev, pero el solo pensaba en evitar el peligro en Moscú, había dado ordenes a los cosacos de Smolensk de que se retiraran de la ciudad y aguardaran sus ordenes. Ahora Davout contaba con 45mil hombres y 15mil jinetes reforzables con otros 15mil de Murat, el apenas contaba con 40mil hombres, 10mil de la guardia, y 20mil jinetes, lo razonable seria retirarse a Moscú y reforzarse con otros 10mil hombres que se estaban reclutando a marchas forzadas allí, pero los efectos devastadores de la falta de suministros no se borraban de su mente... ¿y si el pudiera hacer lo mismo a Davout?...

