



LEGIO V
SEVILLA

I CAMPAÑA BLACK POWDER V2

LA GUERRA DE LA INDEPENDENCIA 1808 -1814



V1.7

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

Introducción	5
Contexto Histórico.....	5
¿Qué necesito para jugar la campaña?	6
Mecánica	8
Fase Estratégica.....	8
Mapa de la Campaña.....	8
Ciudades	10
Ejércitos.....	11
Retirada de tropas / generales.....	11
Características de los generales	11
Re-roll de los generales	12
Ejército Español.....	13
Ejército Francés	16
Ejército Británico	21
Dinámica de la fase de estrategia	24
Fase de Iniciativa	24
Fase de Refuerzo	25
Guerrillas	25
Fase de Recaudación / Reclutamiento	26
Lugar de Reclutamiento	26
Creación de un nuevo cuerpo del ejército	26
España	26
Francia	27
Gran Bretaña	28
Fase de Intendencia	28
Depósitos de Suministros.....	28
Cadenas de suministros	29
Fase de Movimiento Naval.....	29
Fase de Movimiento Terrestre	30
Capacidad de Movimiento	30
Procedimiento para mover unidades.....	30
Moverse a una ciudad / Guarniciones	31
Incorporar Guerrillas a un cuerpo del ejército.....	31
Utilizar una Guerrilla para tomar una ciudad.....	32
Operaciones anti-guerrilla.....	33

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

Guerrillas operaciones de acoso y emboscada	33
Fase de Aprovisionamiento.....	34
Forrajeo	34
Procedimiento de Forrajeo	34
Pérdida de puntos por forrajeo.....	35
Procedimiento de aprovisionamiento a través de depósitos de suministros.....	35
Aprovisionamiento en ciudades sitiadas.....	36
Fase de Combate.....	36
Retirada	36
Control de una ciudad	37
Condiciones de victoria de la campaña.....	38
Victoria marginal	38
Victoria total.....	38
Comunicación de las órdenes de la fase estratégica	38
Fase Táctica	40
Batallas	40
Resultado del combate	41
Asedios	41
Al finalizar el combate.....	41
A nivel del combate.....	41
Personajes en cuerpos del ejército y guarniciones que rompen	42
Personajes heridos	42
Tropas que se retiran	42
A nivel del mapa	42
Preparación del terreno de juego	43
Colocar cada elemento de escenografía	45
Despliegue.....	46
Zona de despliegue	46
Tamaño de las unidades.....	46
Despliegues de skirmishers, infantería ligera o marauders	46
Asedios	48
Introducción	48
La lista del defensor	49
La lista del atacante.....	49
Preparación del escenario.....	50

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

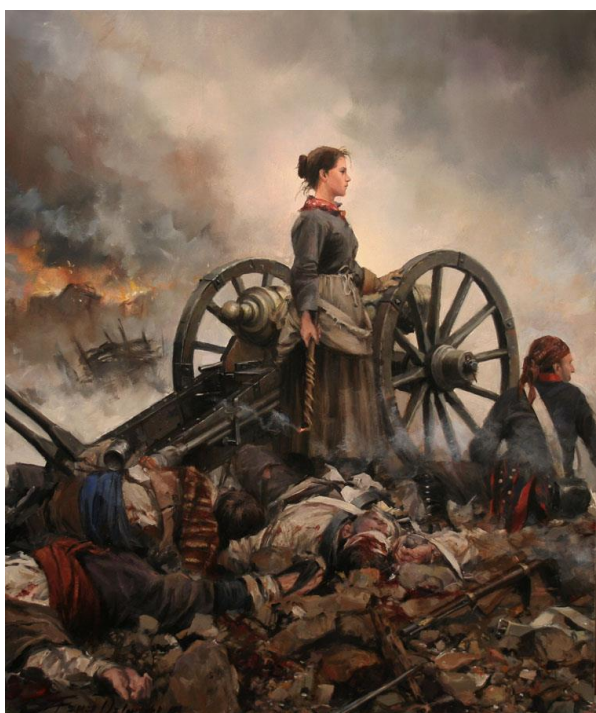
Disparar desde un revellín	52
Reglas generales de las unidades.....	53
Fortificaciones.....	53
Atacando las murallas	54
Moviéndose en la fortaleza.....	54
Condiciones de victoria y resultado del combate	54
Retirarse en un asalto a una ciudad	55
Armas de defensa de la fortaleza.....	55
Fosos.....	55
Artillería de posición	55
Armas de asedio	55
Escalas	55
Unidades especiales para el asedio.....	56
Ingenieros.....	56
Zapadores.....	56
Operaciones de construcción de túneles.....	56

Introducción

Contexto Histórico

La guerra de la Independencia española fue un conflicto bélico desarrollado entre **1808 y 1814** dentro del contexto de las guerras napoleónicas, que enfrentó a las potencias aliadas de España, Reino Unido y Portugal contra el Primer Imperio francés, cuya pretensión era la de instalar en el trono español al hermano de Napoleón, José Bonaparte, tras las abdicaciones de Bayona.

La Guerra de la Independencia, se solapa y confunde con lo que la historiografía anglosajona llama **Peninsular War** ('Guerra Peninsular'), iniciada en 1807 al declarar Francia y España la guerra a Portugal, tradicional aliado del Reino Unido. También tuvo un importante componente de guerra civil a nivel nacional entre afrancesados y patriotas. El conflicto se desarrolló en plena crisis del



Antiguo Régimen y sobre un complejo trasfondo de profundos cambios sociales y políticos impulsados por el surgimiento de la identidad nacional española y la influencia en el campo de los «patriotas» de algunos de los ideales nacidos de la Ilustración y la Revolución francesa, paradójicamente difundidos por la élite de los afrancesados.

La guerra se desarrolló en varias fases en las que ambos bandos tomaron sucesivamente la iniciativa, y se destacó por el surgimiento del fenómeno **guerrillero** que, junto con los ejércitos regulares aliados dirigidos por el duque de **Wellington**, provocaron el desgaste progresivo de las fuerzas bonapartistas. La población civil, que padeció los efectos de una guerra total, en la que tanto franceses como los aliados se cebaron con la población y objetivos civiles, saqueando y pillando a gran escala y devastando, por ejemplo, la industria española,

considerada una amenaza para sus respectivos intereses.

Los primeros éxitos de las fuerzas españolas en la primavera y el verano de 1808, con la batalla del Bruch, la resistencia de Zaragoza y Valencia y, en particular, la sonada victoria de Bailén, provocaron la evacuación de Portugal y retirada francesa al norte del Ebro, seguida en el otoño de 1808 por la entrada de la **Grande Armée**, encabezada por el propio Napoleón, que culminó el máximo despliegue francés hasta mediados de 1812. La retirada de efectivos con destino a la campaña de Rusia fue aprovechada por los aliados para retomar la iniciativa a partir de su victoria en los Arapiles (22 de julio de 1812) y, contrarrestando la ofensiva francesa, avanzar a lo largo de 1813 hasta los Pirineos, derrotando a los franceses en las batallas de Vitoria (21 de junio) y San Marcial (31 de agosto). El Tratado de Valençay de 11 de diciembre de 1813 restauró a Fernando VII y dejaba a España libre de la presencia extranjera, pero no evitó la invasión del territorio francés, siendo la batalla de Toulouse (10 de abril de 1814) el último enfrentamiento de la guerra.

Fuente: Wikipedia.

¿Qué necesito para jugar la campaña?

La campaña se va a disputar entre dos bandos, un bando representará a los aliados (Inglaterra/ Portugal y España) y otro al ejército Francés. Cada jugador deberá asociarse al inicio de la campaña con uno de los bandos, intentando que ambas facciones estén equilibradas.

La campaña requerirá lo siguiente:

- Proporcionar al organizador una cuenta de email para poder compartir a través de este medio el estado de la campaña. En el envío del correo se deberá especificar el bando que se representa y en el caso de los aliados la nacionalidad (Por ejemplo: Bando - Aliado ; Nacionalidad – Española). El correo del organizador es j.dolamroth@gmail.com.
- Compromiso por parte de todos los jugadores de jugar una partida cada quince días. Si un jugador no pudiera jugar su partida en ese plazo, podría delegar su partida en otro jugador de su bando.
- Ciertas acciones se tendrán que decidir antes de la partida que jugaremos en el club con lo que se deberán responder a los emails enviados en plazo (por ejemplo para decidir los movimientos de tus tropas antes de la partida que jugaremos en el club).
- Ciertas tiradas requerirán tirar dados para realizar estas tiradas de dados virtuales se utilizará la siguiente web <https://www.rpglibrary.org/software/securedice/index.php>, poniendo en copia de las tiradas de dados a los emails al organizador de la campaña. A continuación, se detalla un ejemplo sobre cómo utilizar la web de tirada de dados.



Secure Dice

Brandon Blackmoor

Free (GPL) (source, 2017-08-04)

RPG Library Secure Dice is a free online dice roller which will generate random numbers, generate a MD5 checksum of the results, and email those results to the email address(es) you specify.

Please whitelist or subscribe webmaster@rpglibrary.org to ensure delivery of your dice rolls.

Note: Under heavy load, you may experience a period when you do not receive your Secure Dice email. Secure Dice has become somewhat popular, it sends out a **LOT** of email, and the server I pay for is set up so that when a certain (very large) limit is exceeded, the mail is not sent for a while. Fixing that would cost money: more than I want to spend. I apologize for the inconvenience, but there's really nothing I can do about it while Secure Dice remains free to use.
-- bblackmoor

70,520,064 dice rolled since 2005-11-06.

Roll 2 d6 +0, and sum them all (normal roll).
then roll and subtract 0 d6 +0, and sum them all (normal roll).

OR...

Roll 0 Fudge (or FATE) dice
(If you select Fudge dice, the section above will be ignored.)

Roll this set of dice 1 times. Sort dice sets?

Send the signed results of this roll to yourself: tuemail@tuservidor.es
and the GM: j.dolamroth@gmail.com
with this subject: Iniciativa Turno 1


Roll the dice

email del jugador
email del organizador de la campaña
Objetivo de la tirada
Botón para realizar la tirada

Una vez pulsado el botón se enviará un correo al organizador de la campaña y al jugador que ha realizado la tirada. El correo tendrá una información similar a la siguiente:

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

Secure Dice: Iniciativa Turno 1 Inbox x

 **RPG Library** <webmaster@rpglibrary.org>
to tuemail, me

10:16 PM (0 minutes ago) ☆

--- verified message begins here ---

RPG Library Secure Dice generated the following rolls for tuemail@tusevidor.es

2d6, rolled once.

Roll set 1

Die rolls: 3, 3 (Doubles!)

Roll subtotal: 6

Roll total: 6



Mecánica

El objetivo de la campaña es recrear la lucha entre los dos bandos para conseguir controlar la Península Ibérica. El juego se divide en dos fases:

- **Fase Estratégica:** se juega sobre el mapa.
- **Fase Táctica:** donde se disputarán usando las reglas de Black Powder 2.0, la partida o partidas que se hayan producido tras los movimientos en el mapa.

Fase Estratégica

Para desarrollar la fase estratégica de la campaña hemos tomado como inspiración el mapa del juego Empires in Arms y algunas reglas, que hemos adaptado para que cuadren con nuestro gusto y con las reglas de Black Powder 2.0.

La campaña comienza en **Mayo/Junio de 1808** y cada turno de juego se corresponde con dos meses, es importante tener esto en cuenta, ya que habrá eventos que sucederán en un mes concreto (por ejemplo retirada de un general o llegada de refuerzos) y que se conocerán de antemano.

Mapa de la Campaña

El mapa se encuentra dividido en diferentes áreas, a efectos de la campaña las áreas que aparecen en el mapa sobre las que se jugará son España, Portugal y sur de Francia.

En el mapa se representan las siguientes separaciones:

- Las líneas de color rosado representan la separación entre naciones.
- Las líneas negras, representan la separación entre regiones dentro de un mismo país.
- Las líneas de color verde o marrón representan la separación de provincias/comarcas dentro de una región (a partir de ahora las llamaremos provincias).

En el mapa hay diferentes tipos de provincias:

- Llanura: aquellas que tienen el fondo blanco.
- Montaña: aquellas que tienen el fondo marrón.
- Bosque: aquellas que tienen el fondo verde.



Cada provincia tiene al menos un número en color verde o marrón (si es de montaña) que representa el **valor de forraje** que se utilizará durante la fase de aprovisionamiento que se describirá en detalle en un punto posterior.

Del mismo modo cada región o país tiene dos valores numéricos:

- Un número que indica el **valor de leva** que tendrá el ejército que domine esa región cada turno. El jugador que domine la región será aquel que tenga en su poder la capital de la

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

región (ciudad con el nombre en rojo). Por cada punto de leva el bando que domina la región recibirá 10 puntos de refuerzo de las listas de Black Powder.

- Un valor entre paréntesis **puntos de Guerrilla**, que indica la posibilidad de en ese territorio se desarrollen Guerrillas (ver más adelante el apartado Guerrillas).



Por ejemplo, en la imagen de la izquierda La Coruña se encuentra en poder del ejército español, por lo tanto la región de Galicia está dominada por el bando español. Así cada turno el jugador (o jugadores) que lleven el ejército español podrán recibir el valor de leva de Galicia, multiplicado por 10. En este caso el valor de refuerzo es 1 con lo que recibirán $1 \times 10 = 10$ puntos.



Ciudades

Sobre el mapa hay tres tipos de ciudades:

- Ciudades con su nombre en rojo en mayúsculas: son las capitales de los países.
- Ciudades con su nombre en rojo/rosa en minúsculas: son las capitales de las regiones.
- Ciudades con su nombre en negro: resto de ciudades.

Además, cada ciudad está representada por un dibujo, que tiene diferentes valores.



En la imagen de la ciudad aparecen un número determinado de torres que indica:

- El tamaño de la ciudad, por cada torre que tenga la ciudad podrá albergar 150 puntos de ejército.
- Los suministros que puede dar, del mismo modo por cada torre la ciudad podrá alimentar 150 puntos de ejército.

Por ejemplo, en el caso de la ciudad de Badajoz que tiene tres torres, podrá albergar 450 puntos de guarnición como máximo y podrá alimentar hasta a 450 puntos de ejército que se encuentren en su área (ver el detalle de los suministros en un punto posterior).

En la parte inferior de la imagen aparece un triángulo, que indica el nivel de fortificación de la plaza de cara a soportar un asalto, siendo los posibles valores entre 0 y 3, representando el nivel 0 es de una ciudad sin protección para soportar un asalto más allá del que puedan montar sus habitantes de forma improvisada y el nivel 3 el de una fortaleza de la época prácticamente inexpugnable. En la fase táctica se detallará como representaremos estos valores en nuestras partidas de Black Powder.

Ejércitos

Para las listas que se usarán en las partidas de Black Powder, se utilizarán las listas del libro Albion Triumphant I – The Peninsular Campaign, al desarrollarse la campaña desde Mayo/Junio 1808 hasta Marzo/Abril 1814, se utilizarán en cada caso la listas habilitadas para el periodo siendo los periodos los siguientes:

- **Early:** 1808
- **Mid:** 1809-1812
- **Late:** 1813-1814

En el caso de los españoles se usarán las reglas y unidades incluidas en el anexo de este reglamento.

Para el uso de los mandos la opción que se va a utilizar en la campaña es la que tenían los mandos en la versión 1 de Black Powder, es decir el CyC puede dar órdenes directamente a cualquier unidad o unidades del ejército usando su valor de liderazgo, el motivo es poder usar las reglas especiales que vienen en los suplementos publicados (Albion Triumphant I, Albion Triumphant II y A Clash of Eagles).

Un cuerpo del ejército, salvo que se explique cualquier excepción (por ejemplo cuerpo del ejército de caballería), estará formado por las unidades que permitan las listas (de infantería, caballería y artillería), siguiendo las listas de los suplementos o en caso específico de los españoles las incluidas en el anexo de este libro.

Hay dos excepciones genéricas:

- Los cuerpos del **ejército de caballería** tendrán sólo unidades de caballería o de infantería ligera, cumpliendo siempre que el cuerpo del ejército de caballería tendrá un ratio de 3 unidades de caballería por cada 1 de infantería ligera como mínimo.
- Las **guarniciones** de las ciudades no podrán tener unidades de caballería.

Retirada de tropas / generales

A partir del turno que se indique en el apartado de refuerzos que se retira un Cuerpo del Ejército / un General / o parte de un Cuerpo del Ejército (en adelante unidad), el jugador que comanda la unidad realizará una tirada para ver si se produce la retirada. Con un 4+ durante el primer turno en que se produce la retirada la unidad no se retirará, con 5+ en el segundo turno desde que se produce la retirada la unidad no se retirará, a partir del tercer turno el jugador deberá sacar un 6 para que la unidad no se retire de la campaña.

Características de los generales

Con el objeto de unificar las características de los generales se definen aquí cada una de las características que puede tener un general, hay que tener en cuenta que para la campaña se jugarán con generales que pueden dar órdenes directamente a las tropas siguiendo el modelo de Black Powder 1, pero añadimos la regla del re-roll de la versión 2 (ver más adelante):

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- **Agresivo:** recibe un +1 a su liderazgo al dar una orden de carga.
- **Decisivo:** puede hacer un reroll extra si falla una orden, si vuelve a fallar se considera un blunder.
- **Independiente:** recibe un +1 a su liderazgo si es el primero en dar las órdenes en su ejército.
- **Inspirador:** añade un +1 a todos los chequeos de ruptura de las unidades que estén a un máximo de 12" de su base.

Re-roll de los generales

Todos los generales tienen un re-roll por turno que pueden hacer ellos mismo o que pueden dejar que realiza uno de sus mandos si está a 12" de él.

Ejército Español



El ejército español puede tener:

- Un máximo de 8 cuerpos del ejército.
- Un máximo de 1 cuerpo del ejército de caballería, formado sólo por unidades de caballería y/o Infantería ligera.
- Un máximo de 2 depósitos de suministros.

Despliegue Inicial

El ejército español desplegará de la siguiente forma:

- Oro en Tesorería: 0 de oro.
- 1 cuerpo del ejército al mando del general **Blake** en el área de la Coruña (400 puntos). Y una guarnición en la Coruña (180 puntos).
- 1 cuerpo del ejército al mando del general **Cuesta** en la ciudad de León (90 puntos).
- 1 cuerpo del ejército en cualquier área adyacente a la de Barcelona, excluyendo el área de Gerona (350 puntos).
- 1 cuerpo del ejército en el área de Ciudad Real (155 puntos).
- 1 cuerpo del ejército al mando del general **Castaños** en el área de Sevilla (375 puntos).
- 1 cuerpo del ejército al mando del general **Zayas** en el área de Cádiz (300 puntos).
- 1 cuerpo del ejército en el área de Valencia (260 puntos).
- 1 guarnición en Zaragoza (80 puntos).
- 2 depósitos de suministros en cualquier lugar de España.



I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

Características de los mandos españoles

Nombre	Liderazgo	Características especiales	Combate	Regla Especial
Blake	7	Agresivo	+1 ataque en combate.	Tiene la regla especial “ ¡Aguantar ! ” una vez por partida una unidad a 12” de Blake puede repetir una tirada de ruptura [Homemade Rule]
Cuesta	7	Agresivo	+1 ataques en combate.	Tiene la regla especial “ ¡Viva Fernando VII ! ”, 1D3 unidades bajo el mando de cuesta pueden eliminar la regla Wavering. [Homemade Rule]
Castaños	8	Independiente	+2 ataques en combate.	Tiene la regla especial “ ¡Defender la posición ! ”, las unidades españolas al mando de Castaños que defiendan una casa, trinchera o posición fortificada ganan la regla Stubborn. [Homemade Rule]
Zayas	8	Independiente	+1 ataque en combate.	Tiene la regla especial “ ¡ A la carga! ”, las tropas Unreliable a las que de una orden de carga Zayas, dejan de serlo para ejecutar la carga. [Homemade Rule]
La Romana	8	Impetuoso	+1 ataque en combate.	Tiene la regla especial “ ¡ Mantener la formación! ”, 1D3 unidades bajo el mando de La Romana, ganan la característica Elite +5 [Homemade Rule]

Refuerzos

A continuación, se detallan los refuerzos que recibirán los españoles a lo largo de la campaña, hay que tener en cuenta que no se puede superar el número de cuerpos de ejército comentado al inicio

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

de este apartado, con lo que si alguno de los refuerzos enunciado a continuación supone superar ese número de cuerpos de ejército, el refuerzo quedará cancelado:

- Julio/Agosto de 1808: Se crea un nuevo cuerpo de ejército (245 puntos) liderado por **La Romana** y es colocado en cualquier área de costa de España o Portugal. Pero no puede mover ese turno.
- A partir de Julio/Agosto de 1808, 90 puntos de ejército pueden ser desplegados en cualquier ciudad española no asediada o en un cuerpo de ejército elegible.
- Cuando el Jugador Español controle por primera vez Cádiz, Sevilla y Madrid, se crea un cuerpo de ejército (400 puntos) y es colocado en el área o ciudad de Cádiz. Pero no puede mover ese turno.
- Se puede crear un nuevo cuerpo del ejército cada turno.

Ejército Francés



El ejército francés puede tener:

- Un máximo de 10 cuerpos del ejército desde Junio de 1808 hasta Marzo de 1812.
- Desde Marzo/Abril de 1812 hasta el final de la campaña, el límite es de sólo 6 cuerpos del ejército.
- Un cuerpo del ejército de la Guardia Imperial desde Julio/Agosto de 1808 hasta Marzo/Abril de 1809, (cuando Napoleón se encuentre en la península). Para representarlo se utilizará la lista del suplemento a Clash of Eagles.
- Dos cuerpos del ejército de españoles afrancesados, las listas se tomarán del anexo a este reglamento.
- Ocho depósitos de suministros franceses estarán disponibles desde el mes de Mayo/Junio de 1808 hasta Marzo/Abril de 1809 y desde Julio/Agosto de 1809 hasta Marzo/Abril de 1812. Durante el resto de los periodos sólo podrán existir 3 depósitos de suministros franceses.

Desde Septiembre/Octubre de 1808 hasta el final del juego:

- Un máximo de 1 cuerpo del ejército Polaco, las listas se tomarán del suplemento a Clash of Eagles (Gran Ducado de Varsovia).
- 1 máximo de 1 cuerpo del ejército de caballería Polaco, las listas se tomarán del suplemento a Clash of Eagles (Gran Ducado de Varsovia). Compuesto solo de unidades de Caballería y/o infantería ligera.
- 1 cuerpo del ejército Napolitano, las listas se tomarán del suplemento a Clash of Eagles.
- 2 cuerpos del ejército Italianos, las listas se tomarán del suplemento a Clash of Eagles.

Despliegue Inicial

El ejército francés desplegará de la siguiente forma:

- Oro en Tesorería: 8 Oro.
- 1 cuerpo del ejército liderado por **Murat** en el área de Madrid (400 puntos). Y una guarnición en Madrid (30 puntos).
- 1 cuerpo del ejército en el área de Burgos (260 puntos).
- 1 cuerpo del ejército asediando Zaragoza (90 puntos).
- 1 cuerpo del ejército en el área de Barcelona (95 puntos).
- 1 cuerpo del ejército en cualquier área adyacente al área de la Ciudad de Valencia (105 puntos).
- 1 cuerpo del ejército en un área libre entre Sevilla y Ciudad Real (230 puntos).
- 1 cuerpo del ejército en el área de Lisboa (400 puntos). Y una guarnición en Lisboa (60 puntos).
- 2 cuerpos del ejército en el área de Bayona (760 puntos en total)

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- 1 guarnición en San Sebastian (20 puntos)
- 1 guarnición en Perpignan (150 puntos)
- 3 depósitos de suministros en cualquier lugar de Francia o de España (en España sólo si está con un cuerpo del ejército o la guarnición de una ciudad).

Características de los mandos franceses:

Nombre	Liderazgo	Características especiales	Combate	Regla Especial
Napoleón	10	Agresivo Decisivo	+3 ataques en combate.	Tiene la regla especial 'Le petit Tondu', las unidades de su ejército que se ven obligadas a hacer un chequeo de ruptura cuando una unidad a la que dan apoyo rompe, pueden repetir el chequeo de ruptura.
Ney	8	Independiente	+2 ataques en combate.	Tiene la regla especial 'El hombre es un león'. Un ejército francés comandado por Ney tiene 1D3 unidades con la regla Valiant.
Massena	9	Independiente	+2 ataques en combate.	Tiene la regla especial 'Querido hijo de la victoria'. Todas las unidades bajo su mando que estén defendiendo edificios ganan la regla Tough fighters.
Murat	9	Agresivo Inspirador	+2 ataques en combate.	Tiene la regla especial 'Bien, ¿vais a dejar que esa gente nos devore?'. Una vez por partida Murat puede dar una orden sígueme a toda una brigada de caballería.
Soult	8	Independiente Agresivo	+2 ataques en combate.	Tiene la regla especial 'Sin piedad a los que se retiren'. Cuando una unidad al mando de Soult cargue y como resultado de esa carga la unidad enemiga se retire, la unidad de Soult hará como mínimo dos movimientos. [Homemade Rule]

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

Nombre	Liderazgo	Características especiales	Combate	Regla Especial
Junot	7	Decisivo	+1 ataques en combate.	Tiene la regla especial 'La Tempestad'. Al inicio de cada turno Junot tirará un dado con un 6 sube su valor de liderazgo a 8. [Homemade Rule]
Jourdan	8	Independiente	+2 ataques en combate.	Tiene la regla especial 'El Rey José', las unidades de afrancesados bajo el mando de Jourdan ganan la característica Pas de Charge. [Homemade Rule]



Refuerzos

A continuación se detallan los refuerzos que recibirá el ejército francés a lo largo de la campaña, hay que tener en cuenta que no se puede superar el número de cuerpos de ejército comentado al inicio de este apartado, con lo que si alguno de los refuerzos enunciado a continuación supone superar ese número de cuerpos de ejército, el refuerzo quedará cancelado:

1808

- Julio/Agosto:
- Se retira **Murat** de la campaña.

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

1. 3 cuerpos del ejército (400 puntos cada cuerpo), uno de ellos comandado por **Ney**.
 2. 1 cuerpo de la Guardia Imperial (400 puntos) comandado por **Napoleón**.
 3. Se pueden desplegar en las áreas de Bayonne y/o Perpignan.
 4. Además se pueden usar 345 puntos que se podrían añadir a cualquiera de los cuerpos de ejército existentes.
 5. **Junot** es colocado en cualquier cuerpo del ejército que no tenga líder y que no esté asediado.
 6. **Jourdan** es colocado en cualquier cuerpo del ejército que no tenga líder y que no esté asediado.
 7. Añade 10 Oro a la Tesorería
- Noviembre/Diciembre:
 1. 2 cuerpos de ejército (400 puntos cada cuerpo), uno de ellos liderado por **Soult**.
 2. Se pueden desplegar en las áreas de Bayonne y/o Perpignan.
 3. Añade 5 Oro a la Tesorería

1809

- Marzo/Abril:
 1. Se retira **Napoleón** de la campaña, incluso si está asediado.
 2. Se retira el cuerpo de la Guardia Imperial.
 3. Si no está completo (400 puntos) se retira el número de puntos restantes de los cuerpos de ejército más cercanos a la posición que ocupada la Guardia Imperial antes de ser retirada (siempre con tropas no asediadas).
 4. Se retiran 140 puntos de cualquier tropa no asediada, no tienen por qué retirarse los 140 puntos del mismo cuerpo de ejército / guarnición.

1810

- Enero/Febrero: **Massena** es colocado en cualquier cuerpo del ejército que no tenga líder y que no esté asediado. Añade 5 de Oro a la Tesorería
- Marzo/Abril: 2 nuevos cuerpos del ejército (400 puntos cada uno) se despliegan en el área de Bayonne. Además se pueden usar 90 puntos que se podrían añadir a cualquiera de los cuerpos de ejército existentes.

1811

- Marzo/Abril:
 1. Se retira **Ney**, incluso si está asediado.
 2. Se retiran 300 puntos de cualquier tropa no asediada, no tiene que ser la misma.

1813

- Enero/Febrero:
 1. Se retira **Soult**, incluso si está asediado.
 2. Se retiran 400 puntos de cualquier tropa no asediada, no tiene que ser la misma.

1814

- Julio/Agosto:
 1. **Soult** es colocado en cualquier cuerpo de ejército que no esté asediado.
 2. Añade 5 Oro a la Tesorería.
- **Desde Julio/Agosto, 1808 a Noviembre/Diciembre 1811:**
 1. 120 puntos extra por turno
 2. Ingresar 5 Oro en la Tesorería por turno.
- **Desde Enero/Febrero 1812:**
 1. 75 puntos extra por turno
 2. Ingresar 5 Oro en la Tesorería por turno.
- Se puede crear un nuevo cuerpo del ejército cada turno (excepto los especiales si han salido de la campaña, ej: Guardia Imperial).

NAPOLES: 1808

- Septiembre/Octubre: 1 cuerpo (340 puntos).
- Se pueden desplegar en las áreas de Bayonne y/o Perpignan.
- **Desde Septiembre/Octubre 1808:**
 1. 10 puntos extra por turno

ITALIA: 1808

- Septiembre/Octubre: 1 cuerpo (370 puntos).
- Se pueden desplegar en las áreas de Bayonne y/o Perpignan.
- **Desde Septiembre/Octubre 1808:**
 1. 10 puntos extra por turno

POLONIA: 1808

- Septiembre/Octubre: 1 cuerpo de infantería (395 puntos).
- Se pueden desplegar en las áreas de Bayonne y/o Perpignan.
- **Desde Septiembre/Octubre 1808:**
 1. 20 puntos extra por turno

Ejército Británico



El ejército británico puede tener:

- Un máximo de 6 cuerpos del ejército.
- Un máximo de 1 cuerpo del ejército de caballería, formado sólo por unidades de caballería y/o infantería Ligera.
- El ejército británico para representar su supremacía naval puede realizar un **despliegue naval** a la hora de colocar sus refuerzos. Este despliegue permite al jugador inglés desplegar sus refuerzos en cualquier ciudad de la Península Ibérica que tenga un puerto (marcado como un cuadrado azul en el mapa).
- No tiene límite en cuanto al número de depósitos de suministros que puede desplegar.

Despliegue Inicial

El ejército inglés desplegará de la siguiente forma:

- Oro en Tesorería: 10 de Oro.
- 1 guarnición en Gibraltar (90 puntos)
- 1 guarnición en Oporto (60 puntos)
- 1 depósito de suministros en Gibraltar.

Características de los mandos ingleses:

Nombre	Liderazgo	Características especiales	Combate	Regla Especial
Wellington	9	Decisivo	+3 ataques en combate si defiende / +1 ataque en combate si ataca.	Tiene la regla especial 'The French are going to get a devil of a surprise when they see how I defend a position', en una batalla que no sea en una ciudad Wellington decide en qué lado de la mesa despliega.
Moore	8	Independiente	+2 ataques en combate.	Tiene la regla especial 'The master of the light infantry'. Un ejército inglés comandado por Moore puede convertir hasta 1D3 unidades de infantería de línea a

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

Nombre	Liderazgo	Características especiales	Combate	Regla Especial
				infantería ligera. [Homemade Rule]
Beresford	7	Inspirador	+1 ataque en combate.	Tiene la regla especial 'Marechal do Exército Português'. Un ejército inglés comandado por Beresford tiene 1D3 unidades Portuguesas con la regla First Fire. [Homemade Rule]

Refuerzos

A continuación se detallan los refuerzos que recibirá el ejército británico a lo largo de la campaña, hay que tener en cuenta que no se puede superar el número de cuerpos de ejército comentado al inicio de este apartado, con lo que si alguno de los refuerzos enunciado a continuación supone superar ese número de cuerpos de ejército, el refuerzo quedará cancelado:



1808:

- Julio/Agosto:
 1. 1 cuerpo del ejército con **Wellington** es desplegado según la regla especial de **despliegue naval** (180 puntos)
 2. 1 cuerpo del ejército (240 puntos) en cualquier ciudad de Portugal al mando de **Beresford**.
- Septiembre/Octubre:
 1. Se retira **Wellington**.
 2. 1 cuerpo del ejército con **Moore** es desplegado según la regla especial de **despliegue naval** (400 puntos)
 3. 1 cuerpo del ejército de caballería es desplegado según la regla especial de **despliegue naval** (145 puntos)
- Noviembre/Diciembre, 1 cuerpo del ejército es desplegado utilizando la regla especial de **despliegue naval**(275 puntos)

1809:

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- Mayo/Junio:
 1. Wellington es desplegado en cualquier cuerpo del ejército no asediado.

- **Desde Septiembre/Octubre, 1808 a Noviembre/Diciembre 1810:**
 - 25 puntos extra por turno
- **Desde Enero/Febrero 1811:**
 - 90 puntos extra por turno

Se puede crear un nuevo cuerpo de ejército cada turno.

Dinámica de la fase de estrategia

1. **Fase de Iniciativa:** Se establece el orden en el que se efectuarán todos los pasos de la fase estratégica.
2. **Fase de Refuerzo:** Los jugadores reciben los refuerzos asignados a ese turno.
3. **Fase de Recaudación / Reclutamiento:** Durante esta fase los jugadores pueden hacer recolección de recursos.
4. **Fase de Intendencia:** Los jugadores podrán crear / mover / destruir depósitos de suministros.
5. **Fase de Movimiento Naval:** El jugador inglés realiza los movimientos navales deseados.
6. **Fase de Movimiento Terrestre:** Los jugadores realizan sus movimientos por nacionalidades.
7. **Fase de Aprovisionamiento:** Tras realizar los movimientos los jugadores “alimentan” a sus unidades.
8. **Fase Táctica:** Se resuelven los combates que se hayan podido producir. Se produce un combate cuando dos cuerpos del ejército se encuentran en el mismo área o cuando un cuerpo del ejército decide asaltar una ciudad.

En líneas generales cada turno tendrá la siguiente secuencia:

1. El bando francés elegirá el orden de iniciativa para ese turno.
2. Cada país de forma secuencial a partir del orden establecido en el punto anterior hará las siguientes fases (si procede):
 - a. Fase de Refuerzo
 - b. Fase de Recaudación / Reclutamiento
 - c. Fase de Intendencia
 - d. Fase de Movimiento Naval
 - e. Fase de Movimiento Terrestre
 - f. Fase de Aprovisionamiento
 - g. Fase de Combate

Hasta que un país no haya completado todas sus fases no le tocará al siguiente país. Si varios jugadores están jugando en el mismo país deberán ponerse de acuerdo en las acciones a realizar, pero en cualquier caso las acciones que se mandarían al organizador de la campaña en cada una de las fases deberán ser únicas por país.

3. Si se han producido combates se jugarán las partidas de Black Powder correspondientes en un plazo máximo de 15 días.

Fase de Iniciativa

Durante esta campaña los jugadores realizarán sus acciones por nacionalidades, si varios jugadores representan a un país se deberán poner de acuerdo para ver qué acciones realiza cada uno. El orden de movimientos es el siguiente:

- a. Primero mueve el jugador español.
- b. Segundo mueve el jugador inglés.
- c. El jugador francés puede decidir cuándo mover (al principio, entre los dos jugadores aliados o al final).

Al inicio de cada turno, el jugador francés deberá elegir su posición en las acciones que se llevarán a cabo durante ese turno.



Fase de Refuerzo

Siguiendo la planificación de llegada de refuerzos de cada ejército definida en el apartado ejércitos y el orden establecido en la fase de iniciativa, se asignan los refuerzos a cada ejército y si procede dónde se despliegan.

Por ejemplo, en **Octubre 1808** los franceses pueden desplegar 3 cuerpos del ejército en Bayonne o Perpignan sería durante esta fase cuando se elegiría en cuál de las dos áreas se despliega.

Se pueden añadir refuerzos a un cuerpo del ejército que esté en combate. El francés podrá asignar refuerzos en Madrid en Francia y en cualquier punto que tenga línea de suministros que parta desde Madrid o desde Francia (siempre suponiendo que Madrid esté en su poder). El inglés podrá hacer la misma acción, pero desde Lisboa y Gibraltar.

Guerrillas

En la fase de refuerzo el jugador español podrá ver si surgen Guerrillas en las regiones españolas en las que hay ejércitos franceses o ciudades bajo control francés. Para ver si hay un levantamiento y se crea una Guerrilla, tomamos el valor entre paréntesis que aparece al lado del nombre de la región y hacemos una tirada, teniendo en cuenta los siguientes valores:

- Si sale lo mismo que el valor entre paréntesis se crea una unidad de Guerrilla (de tamaño Tiny a efectos de BP) y se sitúa en cualquier provincia de la región.
- Si la diferencia es de 1 se crea una unidad small.

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- Si la diferencia es de 2 una tiny y una small y así sucesivamente.

Las guerrillas se crearán en cualquiera de las provincias que tiene la región y no se pueden mover en el mismo turno en el que son creadas, esto implica que no pueden hacer ninguna de las acciones de la fase de movimiento como moverse a una ciudad o realizar emboscadas.

Fase de Recaudación / Reclutamiento

Lugar de Reclutamiento

Sólo se podrán reclutar tropas en las ciudades que estén bajo control de la nación que quiere reclutar (aquellas ciudades que tengan una guarnición). Estos puntos podrán ser asignados a:

- Un cuerpo del ejército que se encuentre en la ciudad.
- La guarnición de la ciudad.
- La creación de un nuevo cuerpo del ejército.

Creación de un nuevo cuerpo del ejército

Durante la fase de reclutamiento se podrá crear un nuevo cuerpo del ejército, siguiendo las reglas del punto anterior y teniendo en cuenta el límite de creación de cuerpos del ejército de cada nación así como el límite de creación de cuerpos del ejército por turno, para esa nación.

España

- **Recaudación:**
 - Recaudación fija: recauda 1 moneda de oro por turno.
 - Recauda 0,5 monedas de oro por cada ciudad roja o negra bajo su control (redondeando hacia arriba)
 - Recauda 1 moneda de oro adicional por controlar Madrid.
- **Reclutamiento:** el valor de leva de las provincias de las cuales el jugador español controle la capital y esta no se encuentre bajo asedio multiplicado por 10. El valor de leva es el valor que se encuentra inmediatamente después del “/” o el valor en letra negra de las provincias francesas. Estos puntos podrán ser asignados a cualquier cuerpo del ejército o guarnición que se encuentre en una las ciudades bajo su dominio.
- **Comercio:** puede intercambiar oro por puntos de leva y viceversa con el jugador inglés, al ratio de 1 moneda de oro por 1 punto de leva (máximo 3 por turno).
- Puede consumir oro para reclutar tropas, a razón de 5 puntos de Black Powder por moneda de oro.



Por ejemplo, el jugador español controla las ciudades de Badajoz, Sevilla y Cartagena, por lo tanto controla las regiones de Extremadura (1), Andalucía (3) y Murcia (1). Cada turno el jugador español recibirá $(1+3+1) \times 10 = 50$ puntos de refuerzo que podrá asignar a cualquier guarnición o cuerpo del ejército que esté en una de sus ciudades (que no esté asediada).



Francia



- **Recaudación:**
 - Recaudación fija: varía según los turnos, ver el detalle en la descripción del ejército, apartado de refuerzos.
 - Recauda 0,5 monedas por cada capital de región (ciudades en rojo o rosa) española o portuguesa bajo su control que no esté siendo asediada (redondeando hacia arriba)
 - Recauda 2 monedas de oro por turno en Gascogne y 1 por Langedoc.
- **Reclutamiento:**
 - Si controla Madrid o Lisboa recauda 2 puntos de leva en total.
 - Estos puntos tendrán que ser gastados obligatoriamente en unidades de la lista de españoles afrancesados.
 - El cálculo de los puntos de BP es multiplicar los puntos de leva acumulados por 10.

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- Recluta los puntos del valor de leva de Gascogny (1) y Langedoc (1) si controla las capitales.
- **Transferir:** Puede transferir Puntos BP Franceses a cualquiera de sus aliados, pero no al revés.
- **Comercio:** no puede comerciar.
- Puede consumir Oro para reclutar tropas, a razón de 5 puntos de Black Powder por moneda de oro.

Gran Bretaña



- **Recaudación:**
 - Recaudación fija: 7 monedas de oro por turno.
 - Recauda 1 moneda extra por cada puerto de los siguientes bajo control aliado (San Sebastián, La Coruña, Oporto, Lisboa, Cádiz, Gibraltar, Barcelona)
 - Recauda 0,5 monedas de oro (redondeando hacia arriba) por cada ciudad portuguesa roja o negra bajo su control que no esté siendo asediada.
- **Reclutamiento:**
 - Recluta los puntos del valor de leva de Portugal si controla Lisboa, si no la controla, recauda la mitad de los puntos de leva de Portugal si controla al menos una ciudad portuguesa.
 - Mientras controle Gibraltar recluta un punto de leva.
 - El cálculo de los puntos de BP es multiplicar los puntos de leva acumulados por 10.
- **Comercio** puede intercambiar oro por puntos de leva y viceversa con el jugador español, al ratio de 1 moneda de oro por 1 punto de leva (máximo 3 por turno).
- Puede consumir Oro para reclutar tropas, a razón de 5 puntos de Black Powder por moneda de oro.

Fase de Intendencia

Depósitos de Suministros

Durante la fase de intendencia, los jugadores pueden realizar las siguientes acciones sobre los depósitos de suministros:

- **Crear un depósito de suministros:** los depósitos de suministros se pueden crear en cualquier área terrestre que:
 - Tenga una ciudad amiga que no se encuentre asediada.
 - No tenga ningún cuerpo del ejército enemigo
 - No tengas ya un depósito de suministros.
 - No tenga una unidad de Guerrilla.

Además, un depósito de suministros se podrá crear en un puerto en el caso del jugador inglés o español. En este caso se podrá crear, aunque la ciudad esté asediada. Para crear un depósito de suministros el jugador deberá pagar una moneda de oro. Nunca se podrá superar el número máximo de depósitos de suministros de una nación (ver sección de ejércitos).

- **Mover un depósito de suministros:** mover un depósito de suministros a otra área tiene el coste de 1 moneda de oro. En la recolocación del depósito se tienen que cumplir las mismas reglas que en la creación del depósito. Al mover un depósito lo que se está haciendo es destruir un depósito y crear otro, con lo que las reglas que se aplican son las de estas dos acciones.
- **Eliminar un depósito de suministros:** un depósito de suministros podrá ser eliminado sin coste alguno, si el depósito de suministros tiene una guarnición esta es destruida a no ser que exista una ciudad amiga en la misma área que pueda albergar la guarnición, en este caso la guarnición del depósito será transferida a la ciudad.

Cadenas de suministros

Una cadena de suministros es una serie de depósitos ubicados a un máximo de dos áreas de distancia, que parten de una fuente de suministros en territorio propio.

Una cadena de suministros válida es aquella en la que las áreas existentes entre dos depósitos de suministros no se encuentran bloqueadas por la presencia de cuerpos del ejército enemigos que no estén siendo asediados o por guerrillas. Si existe un cuerpo del ejército o una guarnición amiga en el área se considera que la cadena de suministros no se encuentra bloqueada.

Para que una nación pueda crear un depósito de suministros fuera de su territorio, deberá existir un cuerpo del ejército que no esté siendo asediado en el área donde quiere crear el depósito de suministros. Las naciones aliadas no podrán combinar sus cadenas de suministros, es decir el ejército español tendrá que utilizar sus propias cadenas de suministros, no podrá usar las cadenas inglesas.

Fase de Movimiento Naval

Para representar la fortaleza naval de los aliados, los jugadores aliados pueden mover un cuerpo del ejército desde cualquiera de las áreas costeras de la Península Ibérica hasta otra área costera de la Península Ibérica. Como área costera hacemos referencia a cualquier provincia con mar, no sólo a las que tienen un puerto (recuadro azul). Sólo se permitirá un movimiento de este estilo en todo el bando aliado. El cuerpo del ejército que realice este movimiento no podrá mover más durante este turno.

Además, los jugadores aliados pueden considerar no asediada (en términos de suministros ver más adelante) cualquier ciudad costera, ya que las flotas aliadas la reaprovisionan.

Fase de Movimiento Terrestre

Capacidad de Movimiento

Los Cuerpos del Ejército/Guerrillas (nos referiremos en adelante a ambos como unidades) tienen una capacidad de movimiento diferente, dependiendo del tipo:

- Cuerpo del ejército de caballería, capacidad de movimiento 5.
- Cuerpo del ejército francés (incluye las unidades aliadas, napolitanos, polacos, españoles afrancesados, ...), capacidad de movimiento 4.
- Cuerpo del ejército de otras nacionalidades, capacidad de movimiento 3.
- Guerrillas, capacidad de movimiento 1. Salvo que se mueva desde el principio del turno con un Cuerpo de Ejército español, en ese caso mueve lo mismo que el Cuerpo de ejército (sea del tipo que sea).

Cada cuerpo del ejército recibirá un **nombre** para que sea más sencillo identificarlo en el mapa, por ejemplo en el caso del jugador español podrá nombrar a los cuerpos del ejército como Ejército del Centro, Ejército de la Derecha, ... el jugador inglés 1st Division, 2nd Division, ... el jugador francés I Corps, II Corps,

Coste del Movimiento

Moverse de un área del mapa a otra cuesta 1 punto de movimiento, pero el coste cambia en los siguientes casos:

- Áreas montañosas: el coste es de 2 puntos de movimiento.
- Cruzar un río para entrar en un área en la que haya un cuerpo de ejército enemigo: 1 punto extra.

Los costes son acumulativos, por ejemplo moverse a un área montañosa ocupada por un cuerpo del ejército enemigo, que suponga cruzar un río, costaría 3 puntos de movimiento.

Movimiento a Marchas Forzadas: Los cuerpos del ejército pueden aumentar su capacidad de movimiento en una unidad, haciendo a un movimiento a Marchas Forzadas.

Procedimiento para mover unidades

Cada unidad se mueve de forma individual:

- Una unidad debe detener su movimiento cuando consuma sus puntos de movimiento o cuando entre en un área ocupada por un enemigo que no se encuentra en una ciudad sitiada (esto no se aplica si la unidad enemiga es guerrillas o la guarnición de una ciudad).

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- No se puede mover una unidad si el movimiento supone gastar más puntos de movimiento que los que tenga la unidad.
- Se puede detener el movimiento antes de gastar todos los puntos de movimiento.

Moverse a una ciudad / Guarniciones

Durante la fase de movimiento, cualquier cuerpo del ejército puede asignar parte de sus puntos como guarnición a una ciudad, a un depósito de suministros o a ciudades que no estén ocupadas por el ejército enemigo. Del mismo modo podrá incorporar parte o toda una guarnición a su cuerpo del ejército. No hay ningún tipo de coste de movimiento para hacer estas operaciones. Del mismo modo entrar en una ciudad desde su área o salir de la ciudad al área que la rodea no tiene ningún coste.

No se podrán asignar como guarnición de una ciudad más puntos de ejército que la capacidad de la ciudad (150 puntos de capacidad por cada torre que tenga la ciudad, ver sección sobre el Mapa).

La capacidad para albergar una guarnición de un depósito de suministros es de 300 puntos, sólo se podrá asignar una guarnición a un depósito que sea de la misma nacionalidad que el depósito.

Si se crea un depósito en una ciudad, la capacidad de albergar tropas de la ciudad es la misma que tenga la ciudad, no se suman los puntos del depósito de suministros.

Del mismo modo nunca se podrá superar el límite de 400 puntos como máximo que puede tener un cuerpo del ejército.

Incorporar Guerrillas a un cuerpo del ejército

El jugador español podrá incorporar una Guerrilla a un cuerpo del ejército cumpliendo dos condiciones:

- Cuando se jueguen las partidas de Black Powder los puntos de Guerrilla tendrán que ser utilizados forzosamente en unidades de Guerrilla.
- Las Guerrillas que se unan a un cuerpo del ejército actuarán como si de un cuerpo del ejército más se tratase, pero no contarán para decidir si el ejército rompe o no.

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- El número de máximo de guerrillas que se podrán unir a un cuerpo del ejército será 6 unidades small o tiny.



- Una vez que las Guerrillas se unan a un cuerpo del ejército forman parte del cuerpo del ejército hasta que se produzca un combate. Una vez realizado el combate independientemente del resultado del mismo las Guerrillas son eliminadas.

Utilizar una Guerrilla para tomar una ciudad

Si una ciudad no tiene guarnición se podrá utilizar una Guerrilla para tomar una ciudad. Esta Guerrilla se podrá convertir en guarnición de la ciudad, pero siempre diferenciando que los puntos de la guarnición son de Guerrilla de cara a las posibles partidas de Black Powder.

Moverse a un área que contiene un depósito de suministros enemigo

Si durante el movimiento de una unidad (cuerpo del ejército o guerrilla), esta entra en un área que contiene un depósito de suministros **que no tiene ninguna guarnición asignada**, puede elegir destruir el depósito de suministros. Si elige esta opción finaliza su movimiento. Al haber destruido el depósito se cuenta como que la unidad se ha podido alimentar del depósito destruido y no necesita otra fuente de suministros.

Otra opción es convertir el depósito enemigo en uno de su propio ejército, esta conversión no tiene ningún coste en puntos.

Si durante el movimiento de una unidad (cuerpo del ejército o guerrilla), esta entra en un área que contiene un depósito de suministros **que tiene una guarnición asignada**, la guarnición puede elegir destruir el depósito de suministros antes de que la unidad enemiga elija combatir o seguir su camino. Si la guarnición decide no destruir el depósito y el ejército atacante decide combatir y vence

el combate, el depósito de suministros podrá ser destruido o ser convertido a un depósito del ejército atacante.

Operaciones anti-guerrilla

El jugador francés puede decidir realizar acciones antiguerrilla, para lo cual no podrá mover el cuerpo del ejército en absoluto (ni asediar, ni ser asediado, ni combatir o ser atacado...). Las acciones antiguerrilla se podrán hacer en la Región que ocupa el cuerpo del ejército (a efectos de juego se considera que el cuerpo está desperdigado buscando insurgentes).

Para que un cuerpo del ejército pueda eliminar dos unidades de guerrilla Tiny o una Small tiene que tener 400 puntos. Si tiene más de 200 podrá eliminar una Tiny y si tiene menos no podrá realizar esta acción.

Guerrillas operaciones de acoso y emboscada

El jugador español puede decidir realizar acciones guerrilleras, para lo cual puede canjear puntos de guerrilla sobrevivientes del mapa por operaciones de acoso y emboscada. Las guerrillas deben estar en la Región donde se va a realizar la operación y no pueden estar en una ciudad asediada.

Las operaciones son:

- **Emboscada:**

- El jugador español selecciona uno o más cuerpos o guarniciones enemigas en la región y elige cuántos puntos de guerrillas va a gastar (1 punto por unidad Tiny, 2 puntos por unidad small).
- El jugador español tira 1D6 por cada punto gastado, el valor multiplicado por 5 serán los puntos que el jugador francés pierde en las unidades seleccionadas. Si la unidad seleccionada es una guarnición bajo asedio, se resta dos a la tirada.
- Las unidades de Guerrilla que han sido seleccionadas para calcular los puntos gastados son eliminadas de la partida.



- **Interrumpir las comunicaciones:**

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- Realizar esta acción cuesta dos puntos de Guerrillas.
- Se tira un dado con 5+ las unidades francesas tienen -2 al movimiento en esa región hasta el final (tras mover todos los jugadores) del siguiente turno. Por cada dos puntos de guerrilla adicionales eliminados de la región suma +1 a la tirada.
- Las unidades de Guerrilla que han sido seleccionadas para calcular los puntos gastados son eliminadas de la partida.
- **Cortar líneas de abastecimiento:**
 - La mera presencia de una Guerrilla sin tropas enemigas en una provincia corta las líneas de suministros.

Las guerrillas pueden eludir ataques si se encuentran como el único tipo de tropa en la provincia.

Fase de Aprovisionamiento

Sólo los cuerpos del ejército necesitan aprovisionarse las Guerrillas no necesitan realizar este paso.

Forrajeo

Representa vivir de lo que pueda dar el terreno. Cuando un cuerpo del ejército finaliza su movimiento puede elegir (o puede verse forzado) a forrajear antes que usar un depósito de provisiones. Las razones por las que un cuerpo del ejército se puede ver forzado a forrajear son las siguientes:

- Si se ha movido a marchas forzadas.
- Si está a cuatro áreas o más del depósito de suministros más cercano (siempre que este pertenezca a una cadena de suministros válida).
- Si no está en un área en la que se pueda alimentar de un depósito enemigo mediante la destrucción de este.
- Si no quiere pagar los puntos necesarios para aprovisionar al ejército (mediante el uso de un depósito de suministros)

Procedimiento de Forrajeo

El procedimiento de forrajeo es el siguiente:

- Se lanzará un dado por cada cuerpo del ejército que necesite forrajear una vez que ha terminado su movimiento.
- Se le aplican los modificadores de forrajeo si aplica, son los siguientes:
 - **Existencia de otros cuerpos del ejército en la misma área:** +1 por cada cuerpo del ejército que esté ocupando la misma área, hasta un máximo de un +2 en la tirada de dado.
 - **Puntos de movimiento sin utilizar:** Por cada punto de movimiento que no se ha usado se aplica un -1 a la tirada de forrajeo, excepto si la ciudad atacante está asediando una ciudad enemiga.
 - **Movimiento a marchas forzadas:** Añade un +1 a la tirada.

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- **Invierno:** Si es invierno un +2 es añadido a la tirada de forrajeo (los meses de invierno a efectos del juego son (Noviembre, Diciembre, Enero y Febrero)
- **Si está en territorio propio:** Si el ejército mueve por territorio propio se le aplica un -1 a la tirada. Como territorio propio consideramos:
 - España para los Cuerpos Españoles (de ambos bandos).
 - Portugal para los Cuerpos Ingleses y sus aliados.
 - Francia para los Cuerpos Franceses y sus aliados.
 - Si el jugador francés tiene control sobre Madrid se considerará como territorio propio las Regiones Españolas bajo ocupación (control de la capital regional).
- El valor del dado se compara con el valor de forrajeo más bajo de los territorios por los que el cuerpo del ejército se ha movido. Si la tirada es igual o menor no ocurre nada, si es mayor se perderán 15 puntos de ejército por cada punto de diferencia entre la tirada de forrajeo y el valor de forrajeo menor.



Ejemplo: Estamos en Octubre de 1808. Un cuerpo del ejército español (formado por 400 puntos) situado en La Coruña quiere mover a Gijón. Para realizar este movimiento tiene que gastar los 3 puntos de movimientos, 2 para mover a Oviedo al ser un

área montañosa y 1 para mover a Gijón. Al llegar a Gijón, forrajea realizando una tirada y saca un 5, como se ha movido por territorio propio se le aplica un -1, con lo que la tirada queda en un 4. El área con el valor de forrajeo más bajo es Oviedo con 3 puntos, por lo tanto, hay una diferencia de 1 punto con el valor obtenido en la tirada. De esta forma el cuerpo del ejército español llega a Gijón con un cuerpo del ejército formado por 385 puntos.

Pérdida de puntos por forrajeo

Si durante el movimiento de una unidad, esta divide parte de sus puntos en una guarnición y al final de su movimiento al hacer la tirada de forrajeo tiene que reducir puntos. Estos podrán ser reducidos tanto de la guarnición que ha sido separada del cuerpo del ejército como del propio cuerpo del ejército a elección del jugador.

Si un cuerpo del ejército es destruido por causa de la pérdida de puntos por forrajeo y el mando del cuerpo del ejército es un personaje, este deberá ser retirado de la partida pudiendo volver a ella en el sitio a elección del jugador en la siguiente fase de refuerzo.

Procedimiento de aprovisionamiento a través de depósitos de suministros

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

Después de la fase de movimiento y forrajeo de los cuerpos del ejército, cualquier cuerpo del ejército que no ha intentado forrajear puede pagar para ser aprovisionado desde un depósito de suministros.

Cualquier cuerpo del ejército que tenga una ruta no bloqueada hasta un depósito de suministros, puede usar el depósito de suministros para aprovisionarse. Las guarniciones de una ciudad también pueden usar el aprovisionamiento a través de un depósito de suministros, aunque se encuentren sitiadas. Para pagar el aprovisionamiento de la unidad el jugador deberá gastar **1 moneda de oro** por cada área de distancia que haya entre la unidad y el depósito. Si una unidad se encuentra en un área que tiene depósito de suministros no tendrá que realizar ningún pago para aprovisionarse.

Si el aprovisionamiento se realiza en los meses de invierno (Noviembre - Diciembre, Enero -Febrero) el coste es de **2 monedas de oro** por cada área de distancia que haya entre la unidad y el depósito.



Aprovisionamiento en ciudades sitiadas

Las guarniciones que se encuentran en ciudades sitiadas sólo podrán aprovisionarse mediante el forrajeo, a no ser que sea una ciudad costera y tenga construido un depósito de suministros en el puerto de la ciudad. Para realizar esta acción de forrajeo se utilizará el número de torres que tenga la ciudad en vez del valor de forrajeo del área donde se encuentre la ciudad. Para la tirada de forrajeo no se aplicarán los factores generales, sino que se sumará un +1 por cada 150 puntos de ejército que tenga la guarnición hasta un máximo de un +2. Por cada punto de diferencia se pierden 30 puntos de ejército de la guarnición. Si toda la guarnición es destruida, cualquier líder que se encontrase en la ciudad sitiada es tomado prisionero y el ejército atacante tiene que asignar inmediatamente una guarnición a la ciudad cambiando esta de bando.

Las fuerzas que están asediando una ciudad podrán recibir suministros tanto por una línea de suministros como por forrajeo. Si forrajean se considera que han gastado todo su movimiento antes de realizar la tirada de forrajeo, esto ocurre incluso en el primer turno del asedio.

Fase de Combate

Aunque la fase de combate se resolverá jugando partidas de Black Powder puede haber casos en los que el jugador decida no jugar la partida porque se retire.

Retirada

Si un cuerpo del ejército tiene alguna vía de salida puede decidir no combatir cuando se produce un contacto. Por ejemplo en la imagen, un cuerpo del ejército español se encuentra en Talavera y no

quiere combatir. En la posición en la que está puede hacer cuatro movimientos de retirada, a Ávila,



Toledo, Ciudad Real y Mérida, es decir todas las provincias limítrofes con Talavera salvo aquella por la cual entró el ejército francés. Si existiera otro cuerpo del ejército francés en alguna de las provincias nombradas tampoco podría retirarse por esa provincia.

La elección de a donde se retira es importante ya que va a marcar el número de puntos que puede perder en la retirada.

Cuando una unidad se retira puede invertir un punto de movimiento, cualquier punto extra que invierta (ver capítulo de movimiento), significará un -1 a la tirada de

retirada, que marcará la bajas del cuerpo del ejército al ceder terreno.

Así si el cuerpo del Ejército Español decide retirarse a Ávila invertirá 3 puntos de movimientos, 1 punto por el movimiento normal, +1 por ser provincia montañosa, +1 por tener que cruzar el río, con lo que en la tirada de retirada tendrá un -2. Un caso especial de retirada es cuando un cuerpo del ejército inglés o español hace una retirada naval, esta retirada sólo se puede realizar en las ciudades que tengan puerto y supondrá un -3 en la tirada para ver cuantos puntos se pierden en la retirada. A efectos del juego el cuerpo del ejército se retira del tablero durante el turno actual y tendrá que ser desplegado al turno siguiente siguiendo las reglas de Movimiento Naval.

La tirada de retirada se realizará con 2D6 y se aplicará la siguiente tabla de pérdidas que se aplicará sobre los puntos del cuerpo del ejército:

- +8 el cuerpo del ejército que se retira **no sufre daño**.
- 8 el cuerpo del ejército que se retira sufre un **5% de daño**.
- 7 el cuerpo del ejército que se retira sufre un **10% de daño**.
- 6 el cuerpo del ejército que se retira sufre un **15% de daño**.
- 5 el cuerpo del ejército que se retira sufre un **20% de daño**.
- 4 el cuerpo del ejército que se retira sufre un **25% de daño**.
- 3 el cuerpo del ejército que se retira sufre un **30% de daño**.
- 2 el cuerpo del ejército que se retira sufre un **35% de daño**.

Las guarniciones que defienden una ciudad no pueden retirarse.

Control de una ciudad

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

Un jugador controlará una ciudad si tiene una guarnición en ella o si ha sido el último jugador en tener una guarnición en ella y por lo que sea la guarnición ha tenido que abandonar la ciudad.

Condiciones de victoria de la campaña

Victoria marginal

Al finalizar cada año (cada 6 turnos) se hará un recuento para ver quién va ganando la campaña, el recuento se hará asignando puntos en base a la siguiente tabla:

- 1 punto por ciudad española o portuguesa (Mallorca no cuenta)
- 2 puntos por Cádiz, Sevilla, Madrid o Lisboa.
- 3 puntos si Gibraltar está en bajo control francés.
- 1 punto por Gibraltar bajo control aliado.
- 4 puntos por cada ciudad francesa capturada por los aliados.
- 1 punto por cada ciudad francesa bajo control francés.

Si finaliza la duración de la campaña y no se ha producido una victoria total se utilizará este sistema para decidir el ganador.

Victoria total

Si en cualquier momento de la campaña se da alguna de las siguientes condiciones se considerará que la campaña ha terminado:

- Para el jugador francés, si ha conquistado todas las ciudades de la península y todas las francesas.
- Para los jugadores aliados, si han conquistado todas las ciudades de la península y dos francesas.

Comunicación de las órdenes de la fase estratégica

Como se ha comentado anteriormente cada nación tendrá que hacer sus acciones de forma unificada, por lo tanto, se designará un jugador que será HQ de la nación y que recogerá todas las acciones de las unidades de esa nación y las enviará al organizador de la campaña.

Para comunicarse con el organizador de la campaña se utilizará un fichero Excel que contendrá la siguiente información:

- Oro que le queda a la nación después de hacer todas las acciones del turno.
- Detalle de todos los cuerpos del ejército, incluyendo el movimiento, el general al mando, el aprovisionamiento, creación de guarniciones, etc ...
- Detalle de las guarniciones incluyendo las acciones que se realizan sobre ellos.
- Acciones de las Guerrillas.

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- Acciones anti-Guerrilla.
- Acciones sobre los depósitos de suministros.

Al inicio de cada turno el organizador mandará una hoja Excel a cada nación con la situación inicial del turno y cada nación deberá devolver la hoja rellena con las acciones de ese turno. Si alguna de las acciones que hace la nación requieren tirar dados (por ejemplo forrajear), el jugador podrá lanzar los dados virtuales utilizando la web detallada al inicio de este manual. Es importante que al hacer la tirada rellene bien el campo nombrado como “with this subject” para identificar correctamente la tirada, por ejemplo si es una tirada de forrajeo para ver si se alimenta el Ejército del Centro, el campo “with this subject” debería ser algo así como “Tirada de Forrajeo Ejército del Centro”.

Si el jugador prefiere mandar las acciones sin tirar los dados, deberá así mismo indicarlo en el fichero poniendo por ejemplo en el campo “Tirada de aprovisionamiento” la palabra “Pendiente”.

A continuación, se incluye un ejemplo del fichero Excel de los españoles tal y como estaría al inicio de la campaña (sería el fichero que el organizador enviará al HQ español).

	Inicio Turno	Recaudación	Fin de Turno
Oro	0	8	9

El organizador mandará en cada fichero el oro que tiene el jugador al inicio del turno y la recaudación estimada (en el caso del ejemplo 1 moneda de oro + 0,5 *14 ciudades bajo control español).

Movimiento	General	Puntos	Localización
Cuerpo del Ejército	General		
Ejército del Norte	Blake	400	La Coruña
Ejército del Oeste	Cuesta	90	León
Ejército del Este	-	350	?
Ejército de la Izquierda	-	155	Ciudad Real
Ejército del Sur I	Castaños	375	Sevilla
Ejército del Sur II	Zayas	300	Sevilla
Ejército de la Derecha	-	260	Valencia

El detalle con los cuerpos del ejército (los nombres de los cuerpos son ejemplos el jugador o jugadores españoles deberán decidir el nombre de los cuerpos del ejército), el general al mando, los puntos del ejército y la localización.

Cuerpo del Ejército	General	Puntos	Localización	Desplazamiento	Puntos de Movimiento Gastados	Aprovisionamiento	Tirada de Aprovisionamiento
Ejército del Norte	Blake	400	La Coruña				

Depósito	Puntos Perdidos	Puntos Finales	Coste (Oro)	Acciones Especiales / Acciones de Guerrilla / Acciones anti-Guerrilla	Tiradas de las acciones

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

En la Excel se incluyen más campos por cada cuerpo del ejército para indicar por ejemplo el Desplazamiento estos campos deberán rellenarse por parte del HQ de cada nación, por ejemplo el campo desplazamiento podría ser La Coruña – Oviedo – Gijón indicando la ruta del ejército de Blake. En este caso los puntos de movimiento gastados serán 3 y el aprovisionamiento podría ser Forrajeo, con lo que el jugador español debería hacer una tirada de aprovisionamiento o dejar el campo “Tirada de Aprovisionamiento” con el valor “Pendiente” para que el organizador haga la tirada. De esta forma cada jugador deberá indicar los valores de los campos para cada cuerpo del ejército si procede.

Otra información que contendrá la Excel será la información sobre las Guarniciones como hemos comentado antes.

Guarniciones								
Ciudad	Puntos	General	Aprovisionamiento	Tirada de Aprovisionamiento	Depósito	Puntos Perdidos	Puntos Finales	Coste (Oro)
Zaragoza	80	-						

Por ejemplo al inicio de la campaña el jugador español tendrá una guarnición en Zaragoza, deberá indicar en el fichero como se va a aprovisionar la guarnición.

Depósitos				
Nombre	Localización	Forma cadena de suministros con	Acción	Coste (Oro)
Depósito 1	?			
Depósito 2	?			

El fichero incluirá también la información sobre los depósitos de suministros y en el caso del jugador español las guerrillas.

Hay un caso especial en el que dos o más cuerpos aliados de distintas nacionalidades pueden mover, atacar ... juntos si así lo indican ambos jugadores, en este caso deberán iniciar el turno juntos y acabar juntos. Dado que el jugador español es el segundo en mover ambos moverán en el turno del español.

La órdenes vendrán recogidas en ambas hojas Excel de comunicación de las órdenes de la fase estratégica, para que sea válida, indicando movimiento conjunto.

Fase Táctica

Batallas

Las batallas tendrán lugar cuando dos ejércitos enemigos se encuentren en la misma área. Los jugadores montarán en ese momento las listas de sus ejércitos a partir de los puntos que tengan, utilizando las listas.

Todas las unidades que dejan el campo de batalla de forma voluntaria, se consideran perdidas para esa partida, pero no para la campaña pudiendo reutilizarse los puntos de esas unidades en posteriores partidas.

Las unidades que abandonen de este modo el campo de batalla forman un nuevo ejército que se colocará a una distancia de 1 áreas del punto donde se ha producido el encuentro creando un nuevo

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

cuerpo del ejército si las unidades que han abandonado el campo de batalla suman al menos 100 puntos. Estas unidades sufrirán la aplicación de las reglas de retirada explicadas con anterioridad.

A la hora de formar las listas de un ejército si por una de las partes participan dos cuerpos del ejército o más, se aplicarán las restricciones de las listas a todo el ejército completo.

Resultado del combate

Los combates se jugarán **a 7 turnos** (salvo que ambos jugadores acuerden jugar a más turnos al inicio de la partida), al final de los cuales se resolverá el resultado del combate de la siguiente forma:

- Si uno de los dos ejércitos ha roto la victoria es para el otro ejército. Para efecto de establecer la rotura de una división se hará siguiendo las reglas de Black Powder es decir las unidades conmocionadas cuentan como rotas.
- Si ninguno rompe se calcula el resultado de la partida siguiendo las siguientes reglas:
 - Cada bando suma los puntos de daño que ha hecho a la otra parte de la siguiente forma:
 - Skirmishers: Conmocionados 0 ; Rotos 0
 - Artillería y Unidades Diminutas: Conmocionados 0; Rotos 0,5
 - Unidades Pequeñas: Conmocionados 0.5; Rotos 1
 - Unidades Estándar: Conmocionados 1; Rotos 2
 - Unidades Grandes: Conmocionados 2; Rotos 4
 - Además, si el comandante de una división ha muerto se suma 1 punto, si es el general son 2 puntos y si es uno de los personajes que pueden jugar la campaña 3 puntos. **Si un personaje muere en el transcurso de una batalla es eliminado para el resto de la campaña.**
 - La diferencia de puntos entre los dos rivales marca la escala de la victoria:
 - 0-2 puntos: Empate
 - 2,5 a 5 puntos: Victoria menor
 - 5,5 a 10 puntos: Victoria mayor
 - 10+: Victoria absoluta

Asedios

Para que se gane un asedio la condición es que tiene que tomarse el objetivo que se marque dentro de la ciudad (plaza o similar).

Al finalizar el combate

A nivel del combate

Si un ejército ha roto, las tropas que le quedasen en ese momento y que no estuvieran conmocionadas o rotas, se pierden. En cualquier otro resultado, se aplica la siguiente tabla:

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- **Unidades rotas:** se pierde el 90% de los puntos.
- **Unidades Conmocionadas:** se pierde el 50% de los puntos.
- **Unidades que finalizan con 1 baja:** se pierde el 10% de los puntos.
- **Unidades que finalizan con 2 bajas:** se pierde el 20% de los puntos.

Los puntos resultantes de aplicar la tabla superior son los que le quedarán al cuerpo del ejército.

Personajes en cuerpos del ejército y guarniciones que rompen

Si un cuerpo del ejército que estaba participando en una partida rompe y tiene un mando que es un personaje al frente. El jugador derrotado tirará un dado y se aplicarán los siguientes resultados:

- 1 a 3: el mando es hecho prisionero.
- 4 a 5: el mando escapa pero está herido. El mando se refugiará en la ciudad de su nación más cercana al combate y se quedará herido.
- 6: el mando escapa y se refugia en la ciudad de su nación más cercana al combate.

Personajes heridos

Si un personaje se encuentra herido el primer turno tras resultar herido no podrá unirse a ningún cuerpo del ejército. A partir del segundo turno tirará 1D6 y con un +4 deja de estar herido.

Tropas que se retiran

- Al jugar la partida tiene que quedar claro cuáles son los lados de la mesa por los que se pueden retirar las unidades. Para que en una partida se puedan retirar tropas se tiene que cumplir que haya una vía de escape.
- Si un jugador declara que quiere retirar tropas automáticamente se considera que ha perdido el combate.
- Las unidades que se pueden retirar son sólo las que no se encuentren desordenadas ni conmocionadas.
- Si una unidad desordenada o conmocionada abandona la mesa, es destruida.
- Las unidades que se hayan retirado (o sus puntos equivalentes) del campo de batalla se podrán utilizar en turnos de campaña posteriores.
- Una vez que se ha realizado la retirada, habrá que hacer una tirada para ver cuántos puntos pierde el ejército que se retira (ver sección Retirada de la fase de combate).

A nivel del mapa

Las tropas que han ganado se consideran en control del área donde se ha producido el enfrentamiento. Para decidir qué tropas han ganado se considera lo siguiente:

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- Si un ejército ha roto al otro, el ganador está claro.
- En el caso de que se haya producido una victoria mayor o absoluta, se considera que el ejército vencedor ha ganado salvo en el caso de los asedios que deberá cumplirse una condición más.
- Las tropas que han perdido se sitúan una provincia limítrofe con la provincia donde se produjo el combate (nunca en la provincia por donde entró en ejército enemigo). Si no puede situarse en esa dirección porque todas las provincias limítrofes están ocupadas por otro u otros ejércitos enemigos el cuerpo del ejército completo es destruido.
- En caso de empate la unidad atacante (el último bando que entró en la provincia) se retira a un área en dirección contraria a cómo se realizó el ataque. Si no puede situarse en esa dirección porque todas las provincias limítrofes están ocupadas por otro u otros ejércitos enemigos, el cuerpo del ejército completo es destruido.
- En el caso de los asedios cuando no se cumplan las condiciones de victoria, el cuerpo del ejército atacante se retira un área en dirección contraria a cómo se realizó el ataque.

Preparación del terreno de juego

A continuación, se detallan unas reglas para preparar el escenario de la partida, si ambos jugadores deciden preparar el escenario de otro modo, será perfectamente válido. Si no hay acuerdo se usarán estas reglas.

Cada partida se disputará en un terreno diferente dependiendo del lugar del mapa donde se produzca el encuentro, cada provincia tiene un tipo de terreno establecido que indicará la composición del terreno de juego. En el mapa de la campaña existen mayoritariamente dos tipos de terrenos, montaña y llanura, además estos dos tipos de terreno pueden ser costa o no.

Cada terreno de juego podrá tener los siguientes componentes:

- **Río:** los ríos a efecto de movimiento se cuentan como terreno difícil, para cruzarlos hay que tirar un dado con un 6 la unidad se desordena. Para ver si se coloca un río en el escenario el jugador con la iniciativa realizará una tirada de dados, si la provincia donde se juega la partida tiene un río se aplicará un +2 a la tirada. Con un +5 se colocará el río.
- **Camino:** el jugador con la iniciativa tirará un dado y se aplicarán los siguientes valores dependiendo del terreno:
 - **Ciudad:** (independientemente de que sea llanura o montaña), el camino es obligatorio y no se podrá eliminar.
 - **Llanura:** En la fase de preparación del terreno se lanza 1D6 con un +3 hay camino.
 - **Montaña:** En la fase de preparación del terreno se lanza 1D6 con un +5 hay camino.
- **Costa:** en el escenario con costa uno de los lados cortos estará ocupado por un área de costa y a efectos ese lado del tablero se tratará como terreno infranqueable.
- **Murallas:** el número de elementos de fortificación dependerá del tamaño de la ciudad (ver reglas de asedio).

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- **Granja:** se considera una granja a efectos de escenografía una casa con un campo de cultivo junto a ella.

Dependiendo del tipo de terreno se pueden escoger los siguientes elementos de escenografía, el valor entre paréntesis indica el número de elementos obligatorios que tiene que tener un escenario de ese tipo.

Tipo de Terreno	Abiertos	Colinas	Terreno Infranqueable	Bosques	Granja	Cultivos
Llanura	4 (2)	2	0	2	2	2
Montaña	0	4(2)	2	2	1	0
Llanura / Costa	2 (1)	2	2(1)	0	1	1
Montaña / Costa	0	4 (1)	2 (1)	1	1	1

Si el ataque es a una **ciudad** se usarán la mitad de elementos de escenografía redondeando hacia arriba.

El terreno de juego se preparará siguiendo la siguiente secuencia:

1. Se tira un dado para ver quién es el jugador con la iniciativa, a esa tirada se le aplican los siguientes factores:
 - a. La diferencia de liderazgo entre los mandos que se enfrenten en la batalla. Por ejemplo si se enfrenta un mando español con un liderazgo 7 contra un general francés de liderazgo 8, el general francés tendrá un +1 en la tirada de iniciativa.
 - b. Quien realiza el ataque, recibe un +1 en la tirada de iniciativa.
 - c. Si el ataque es a una ciudad o un depósito el defensor tiene un +2 en su dado.
2. El jugador con la iniciativa selecciona uno de los 2 terrenos obligatorios.
3. El otro jugador selecciona el otro.
4. El jugador con la iniciativa selecciona de 2 a 4 elementos de escenografía de los disponibles.
5. El otro jugador selecciona de 2 a 4 elementos de los que han quedado sin elegir.
6. El jugador con la iniciativa coloca las murallas de la ciudad, el río, el camino y la costa (ver reglas para colocar cada elemento más adelante) y los dos elementos obligatorios.
7. El otro jugador coloca su elemento obligatorio.
8. El jugador con la iniciativa sitúa los espacios abiertos si tiene alguno. A continuación, hace lo mismo el otro jugador.

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

9. El jugador con la iniciativa sitúa el resto de sus terrenos. A continuación, hace lo mismo el otro jugador.
10. Se retiran del campo los espacios abiertos.

Colocar cada elemento de escenografía

El jugador con la iniciativa numera cada una de las 6 planchas que conforman el terreno de juego y se tirará un dado para ver que plancha ocupa cada elemento de escenografía. En el caso de combates en una ciudad sólo se podrán colocar elementos de escenografía en las tres planchas que no están ocupadas por la ciudad.

Al colocar un elemento hay que tener en cuenta las siguientes reglas:

- En el caso de que se juegue un asalto a una ciudad, lo primero que se colocará será las murallas de la ciudad (o las vallas) y las casas dentro de las murallas (ver sección de asedios). Esta colocación se realizará sin tener que tirar los dados y será a voluntad del jugador con la iniciativa.
- La colocación de los ríos y carreteras se realiza sin tener que tirar los dados y será a voluntad del jugador con la iniciativa. Si el área tiene río y carretera el jugador con la iniciativa deberá obligatoriamente situar ese cruce sobre el tablero, estableciendo un puente.
- No se puede colocar un elemento de escenografía a menos del ancho de una unidad estándar de otro, excepto de un río o de una carretera.
- Si hay un camino y una ciudad en la partida el camino tiene que obligatoriamente pasar por la población.

Una vez que un jugador ha colocado un elemento de escenografía el jugador contrario puede intentar cambiar su ubicación siguiendo las siguientes reglas:

Dado de ajuste de terreno			
0-2	No se mueve.	3-4	Se puede mover hasta 12''
5	Se puede mover hasta 24'' pulgadas o rotarlo.	6+	Se puede retirar el terreno del tablero (si no es obligatorio) o mover hasta 36''.

Además hay que tener en cuenta que:

- Se aplicará un -1 en la tirada de ajuste de terreno si es un elemento obligatorio.
- Se aplicará un +1 si es un elemento impenetrable o un río.
- Los ríos, los caminos y la costa, sólo pueden ser eliminados, no pueden moverse o pivotarse.

Despliegue

Zona de despliegue

Ambos jugadores decidirán antes del inicio de la partida si el despliegue se realiza por lado largo de la mesa o por el lado corto. Si no hay acuerdo se tirará 1D6, si el resultado es de 1 a 3 se jugará por lado largo, 4 a 6 por el lado corto.

Tamaño de las unidades

Antes de jugar la partida ambos jugadores acordarán el tamaño de las unidades de infantería (4 o 6 peanas) y caballería (6, 8 o 12 unidades) intentando representar todos los puntos que participan en la batalla. Si no es posible representar todos los puntos, se hará una reducción manteniendo las proporciones entre ambos ejércitos. Esta proporción se tendrá en cuenta a la hora de ver los puntos perdidos por cada bando.

Despliegues de skirmishers, infantería ligera o marauders

Las unidades del cuerpo del ejército que sean skirmishers, infantería ligera o marauders, se podrán desplegar fuera de la zona de despliegue a elección del jugador, tanto en campo abierto como en elementos de escenografía (un bosque, una casa, ...). El despliegue se realizará siguiendo las siguientes reglas:

- Las unidades que se despliegan fuera de la zona de despliegue se asumen como que tienen un mando dentro de la unidad de liderazgo 7 y tienen un movimiento, aunque fallen las órdenes. Esta regla se aplica hasta que están a distancia de mando de su general.
- Para poder desplegar estas unidades se hace una tirada y hay que sacar un 5+. A esta tirada se le aplica la diferencia de liderazgo entre los CyC, de manera que si el mando de un bando es de liderazgo 7 y el del otro bando es de liderazgo 8, el general de liderazgo 8 colocaría sus unidades con 4+. El peor valor de tirada de dado que se hará para colocar las unidades es un 5+.
- El despliegue se hará alternando unidades de ambos bandos empezando por el jugador que tiene la iniciativa.
- No se podrá colocar una unidad a menos de 24" de otra, salvo que esté dentro de un elemento de escenografía.
- Las guerrillas se despliegan automáticamente, no tendrán que realizar la tirada de despliegue.
- No se podrá desplegar a menos de 12" del borde de despliegue enemigo.



Asedios

Para jugar asedios en esta campaña, se va a utilizar una adaptación de las reglas de asedio de Pike & Shotte junto con las de HC del libro Rome's Dacian Wars. Las reglas que se incluyen en este apartado no están probadas con Black Powder en su gran mayoría con lo que se irán afinando a lo largo de la campaña, quedando siempre actualizadas en este reglamento.



Introducción

Cuando un jugador decide asediar una ciudad, debe mover su ejército hasta la provincia que contiene la ciudad que quiere asediar y declarar el asedio. Hay dos tipos de acciones que puede hacer un jugador cuando ha declarado un asedio:

- **Asaltar la fortaleza:** si el enemigo decide atacar la fortaleza aplica todos los puntos siguientes.
- **Asediar la fortaleza y esperar que el enemigo se rinda:** en este caso no se produce el combate sino que el atacante asedia la fortaleza esperando que el hambre haga rendirse al

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

defensor. Si el número de puntos del ejército sitiador es 4 veces el del sitiado, se producirá un corte de suministros (suponiendo que exista una cadena de suministros válida). Por lo tanto si una ciudad tiene un depósito de suministros dentro y es asediada por tropas que sean 4 veces los puntos que tiene el ejército sitiado, tendrán que alimentarse mediante el procedimiento de forrajeo en ciudades sitiadas.

Nota:

Puede ser que mientras una ciudad esté siendo asediada otro ejército acuda en su socorro, en este caso la batalla se representará por un ejército que está frente a una ciudad y otro que se encuentra con él (respetando las características del terreno como hemos visto anteriormente). Los jugadores podrán decidir por dónde aparece el ejército rescatador tirando un dado que marque uno de los laterales del tablero.

También podría darse el caso de que un jugador sitie una ciudad que tiene dentro un ejército enemigo, en este caso el jugador defensor decidirá si despliega todas sus tropas dentro de la ciudad o parte de ellas fuera.

La lista del defensor

Puntos a tener en cuenta en la lista del defensor:

- Hasta el 50% de los puntos del ejército podrán ser utilizados en la mejora de las defensas de la ciudad, en estos puntos además de las mejoras se incluyen las unidades especiales como los zapadores y la artillería.

La lista del atacante





Se permite utilizar artillería de asedio (Siege Artillery, una unidad cada 300 puntos) las listas que no tengan este tipo de armas se utilizará la siguiente unidad genérica:

Unit	Type	Armament	H2H	Shooting	Morale	Stamina	Special	Cost
Heavy Foot Artillery Battery	Regular Artillery	Smoothbore Heavy Artillery (Smoothbore Siege Artillery)	1	3-2-1	4	1		31 pts.

La artillería de sitio sólo se permite en las partidas de asalto a una ciudad. La artillería de sitio no se podrá desplegar dentro de edificios.

Preparación del escenario

La ciudad se situará siguiendo las reglas de colocación de escenografía definidas anteriormente y se compondrá de lo siguiente, dependiendo de las fortificaciones de la ciudad.

Tipo de Ciudad	Descripción	Representación
	Ciudad sin fortificar no tiene murallas.	Se representará como una ciudad en la que los defensores han levantado barricadas improvisadas (a efectos del juego vallas)
	Ciudad amurallada.	Se representará como una ciudad con todo su perímetro amurallado, formada por 1 puerta, al menos 3 revellines y al menos 2 secciones de muralla. Tendrá 2 cañones de tipo Foot Artillery ubicados en cualquiera de los revellines (no suponen puntos de guarnición).
	Ciudad fuertemente amurallada.	Se representará como una ciudad con todo su perímetro amurallado, formada por 1 puerta, al menos 3 revellines y al menos 2 secciones de muralla.. Tendrá 6 cañones de tipo Foot Artillery ubicados en cualquiera de los revellines (no suponen puntos de guarnición).
	Ciudad fuertemente amurallada con defensas externas.	Se representará como una ciudad con todo su perímetro amurallado, formada por 1 puerta, al menos 3 revellines y al menos 2 secciones de muralla. Tendrá 6 cañones de tipo Foot Artillery ubicados en cualquiera de los revellines (no suponen puntos de guarnición). Además, tendrá un foso exterior.

La colocación de las murallas de una ciudad (o vallas en el caso de ciudades sin amurarlar) se realizará sin tener que tirar los dados y será a voluntad del jugador con la iniciativa. Las murallas (o vallas) se colocarán bien atravesando la mesa de juego de lado a lado a mitad de la mesa de un lado largo al otro o formando una esquina si la ciudad es de menor tamaño, la idea es que el perímetro de la ciudad siempre se encuentre protegido por vallas o viviendas. El número de casas que se colocarán será de 5 por cada torre del icono de ciudad en el mapa de la campaña y en la colocación de las casas se deberán dejar espacio que permita a las unidades moverse en formación de línea a través de la ciudad. Si esto supone que no caben todas las casas se eliminarán casas. El tamaño máximo que puede ocupar la ciudad es media mesa.

A continuación, se muestra una ciudad formada por tres torres.



Este sería el caso de una ciudad sólo de dos torres.



Las secciones de la fortificación deberán ser una serie de murallas, puertas y revellines que protejan la ciudad.

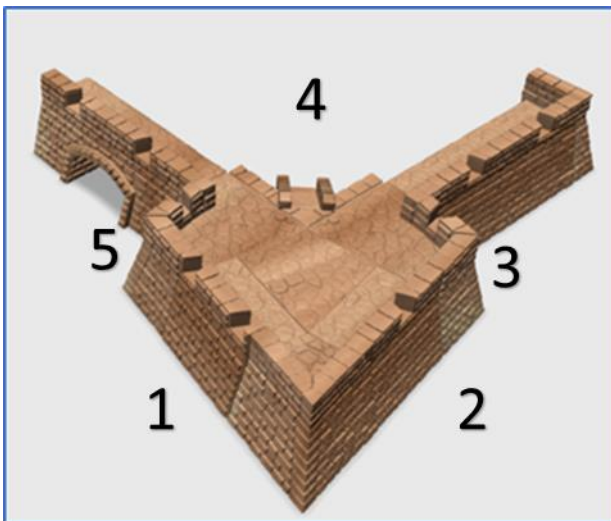


En la foto de la anterior la fortificación está formada por 5 secciones:

- 2 revellines: los nombrados como 2 y 3
- 1 puerta: nombrada como 1
- 2 secciones de muralla: nombradas como 4 y 5

Es importante que quede muy claro al inicio de la partida cuales son las secciones de la muralla.

Disparar desde un revellín



A efectos de disparo los revellines se tratarán como edificios, es decir una unidad que está ocupando un revellín, podrá disparar por cualquiera de las 5 caras del revellín, si bien el total de unidades del revellín sólo podrán disparar 8 disparos. Por ejemplo, si una unidad de artillería se encuentra en un revellín podrá disparar un turno por el lado marcado con un 1 y al siguiente por el lado marcado con un 2 sin tener que realizar ningún movimiento. A efectos de la tirada de salvación la unidad que ocupa el revellín tendrá un +2 al igual que si ocupara un edificio (salvo que reciba disparos por el lado marcado con un 4 en ese caso no

tendrá bonificación a la tirada de salvación). En un revellín se pueden alojar dos unidades

estándar o una estándar y 2 pequeñas. Si una unidad de artillería se despliega en un revellín al inicio de la partida no podrá moverse del revellín durante toda la partida.

Reglas generales de las unidades

Las unidades de caballería no pueden realizar ataques a muros. El único tipo de unidad que puede dañar las murallas con ataques a distancia es la artillería. La artillería media o ligera hace 1 punto de daño por cada impacto y la artillería pesada hace 2 puntos de daño por impacto, la artillería de asedio hace 3 puntos de daño por impacto. La artillería tiene un +1 para impactar cuando dispara a fortificaciones y puede elegir como objetivo prioritario el área de la muralla que quiere atacar (es decir no está obligado a disparar a una unidad enemiga que se encuentre más cerca).

Las unidades de artillería podrán disparar a las unidades que se encuentran sobre las murallas (deberán decir a quien realizan el disparo en cada caso si a la muralla o la unidad que la ocupa) en este caso al ser a una unidad si cuentan las restricciones normales de Black Powder (objetivo no claro y salvación con un +2 inicial).

Fortificaciones

Asaltando a enemigos que están en las fortificaciones

- Las unidades atacantes sólo pueden atacar a defensores situados tras las murallas, si están equipados con escalas, (ver más adelante).
- Las unidades que defienden las murallas y que luchan contra unidades equipadas con escalas, cuentan como que están en posición elevada (+1 en el resultado del combate – regla del A clash of Eagles) y tras un muro (+1 al chequeo de moral). Además el chequeo de ruptura se aplica de la siguiente forma:
 - “Ceder terreno en orden” puede ser sustituido por “Mantener la posición sin penalización.”
 - “Ceder terreno en desorden” se sigue aplicando de la forma habitual.
- Si durante un combate entre una unidad equipada con escalas y otra que defiende las murallas, la unidad equipada con escalas gana el combate, pero no desaloja a la unidad de la muralla, en el siguiente turno la unidad defensora mantiene el bonus de posición elevada y el de defender tras el muro, pero el atacante se beneficia de la victoria e impacta a +3.
- Si durante un combate entre una unidad equipada con escalas y otra que defiende las murallas, las unidades empatan. En el siguiente turno la unidad defensora mantiene los bonus de posición elevada y defender tras el muro y la atacante impacta a +4.
- Cuando la unidad que defiende es destruida o cae del muro, la unidad atacante puede tomar la posición. La unidad que ha atacado el muro tiene que gastar todo su turno en consolidar su posición con lo que no podría perseguir a la unidad defensora para mantener el contacto, ni hacer un avance arrollador.
- Una unidad que se encuentra en una muralla puede atacar a otra unidad que se encuentra en una sección adyacente a la suya, el ataque se realizaría de la misma forma que si ambas unidades estuvieran en formación abierta. Ninguna de las dos unidades podrá recibir apoyos.

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- Una unidad que se encuentra en una muralla y recibe un ataque de una unidad que se encuentra dentro de la fortaleza, sólo recibe la bonificación de posición elevada.

Atacando las murallas

- El valor de resistencia de cada tipo de elemento que se puede encontrar en una fortificación es el siguiente:
 - Puertas: 5 + D6
 - Muralla: 15 + D6
 - Revellines: 25 + D6

Al inicio de la partida el jugador defensor tirará unos dados para ver la resistencia de cada sección de la fortaleza y apuntará el resultado en un plano de la fortaleza. Cuando los daños infringidos en una sección de la fortaleza sean iguales al valor de resistencia (esto tendrá que comunicarlo el jugador defensor) se producirá una brecha de 3" en la sección que está siendo atacada.

- Las unidades podrán disparar por encima de las unidades amigas que se están acercando a los muros, siempre que estas se encuentren a más de 6" tanto de la unidad que dispara como del muro.
- Si una unidad defensora está sobre una sección de muralla que es destruida, sufre automáticamente D2 impactos y se queda desordenada.
- Los muros y puertas destruidos cuentan como obstáculos lineales, lo que significa que hay que gastar un movimiento entero para cruzarlos. Hay que tener en cuenta que la unidad que ha destruido el muro no tendría esta penalización y podría realizar un movimiento completo en su turno al tener la posición tomada.

Moviéndose en la fortaleza

- Las reglas a utilizar para acceder a las murallas, revellines o puertas desde dentro de la fortaleza son las mismas que aplican a entrar o salir de los edificios.
- Para moverse entre diferentes áreas de la fortaleza, el movimiento se hará como si las unidades estuvieran en formación abierta.
- Sólo una unidad standard puede ocupar una sección de muralla o de puerta, los revellines podrán ser ocupados por dos unidades standard.
- Para salir por la puerta de la fortaleza las unidades que no pueden ir en formación abierta de manera voluntaria tendrán que salir en columna.

Condiciones de victoria y resultado del combate

Para que el asalto a una ciudad se realice con éxito al finalizar la partida el jugador atacante tendrá que haber tomado un objetivo que se sitúe dentro de la ciudad (por ejemplo una plaza).

Si el atacante consigue la victoria añade en concepto de botín 1 moneda de oro por cada torre que la tenga el icono de la ciudad.

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

Al igual que en el resto de las partidas, el atacante perderá los puntos de todas las unidades conmocionadas o destruidas.

Retirarse en un asalto a una ciudad

Las guarniciones de una ciudad no podrán retirarse, un cuerpo del ejército que esté ubicado en una ciudad si podrá retirarse, para lo cual deberá quedar claro en la mesa de juego el lado por el que se produciría esa retirada.

Armas de defensa de la fortaleza

El jugador defensor podrá mejorar la defensa de la fortaleza gastando oro.

Fosos

Coste en puntos: 1 moneda de oro por sección de muro. Tiene el ancho de un río.

Las unidades atacantes se mueven a la mitad de su velocidad cuando están cruzando fosos o zanjas, por ejemplo una unidad de infantería movería sólo 6 ". En el momento en que se cruza la zanja el atacante tiene que tirar un dado, si sale un 6 la unidad se detiene y queda desordenada, cualquier otro resultado no afecta a la unidad. Esto puede significar que una unidad que puede hacer tres movimientos haga en realidad sólo uno o dos y quede desordenada al cruzar un foso. El foso habrá que colocarlo tocando las murallas.

Artillería de posición

El jugador defensor también podrá usar armas de asedio al ratio de una unidad por cada 300 puntos. Las características de las unidades son las mismas que las de asedio.

Armas de asedio

Escalas

Se utilizan para asaltar las murallas, estas son las reglas que les aplican:

- Después de cargar la muralla, se necesita un movimiento extra para levantar la escalera.
- Los atacantes pierden el bono de carga.
- El coste en puntos para dotar a una unidad de escalas es 1 punto por unidad.
- Los atacantes deben repetir todos los impactos realizados con éxito, cuando luchan contra enemigos que no están ni desordenados ni conmocionados.
- Los defensores obtienen un +1 a la defensa (no el +2 de los edificios y fortificaciones).

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

- Un resultado de “retirada” en el chequeo de ruptura de los atacantes tiene como resultado que se pierden las escalas. Se podrán comprar escalas “libres” en la lista de la partida para sustituir a las escalas perdidas. Estas escalas deberán dejarse en un sitio visible de la mesa y deberán ser portadas por una unidad. Si dos unidades están pegadas se podrán pasar la escala de una a otra dando una orden.
- Una unidad que intenta atacar un muro utilizando escalas no puede recibir ni dar apoyo.

Unidades especiales para el asedio

Ingenieros

Se podrán utilizar unidades de ingenieros tal y como vienen descritas en el libro “A Clash of Eagles”.

Zapadores

Las unidades de zapadores se representarán con figuras con picos, palas, carretillas, ... la forma de representarlo puede ser miniaturas individuales o varias montadas sobre la misma base. Son tropas muy especializadas y el tamaño de las unidades es muy bajo con lo que no serán muy efectivos en el combate cuerpo a cuerpo.



Unidad	Tipo	Armas	Choque	Melé	Disparo	Moral	Aguante	Especial	Puntos
Zapadores	Ingenieros / Skirmishers	Picos, Palas	2	2	1	5+	2	Ingenieros Marauders	23

Los zapadores se tendrán que incluir en la lista del ejército de asedio en el caso del atacante. De la misma forma el defensor podrá incluir sus propias unidades de zapadores si quiere construir contra minas.

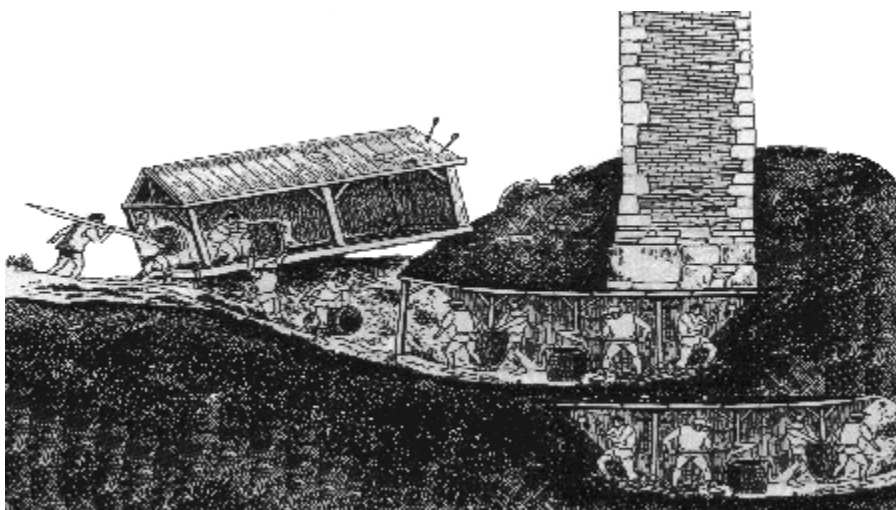
Operaciones de construcción de túneles

Si el atacante desea construir minas por debajo de un punto de las defensas dónde quiere que se produzca una brecha, tiene que indicar dónde va a construir las minas en un mapa antes del inicio de la partida. La unidad del zapador se podrá mover al igual que una unidad de infantería pesada (tiene que cargar con el material) antes de comenzar la excavación del túnel. Pero no podrá comenzar a excavar el túnel a menos de 18 " de las fortificaciones.

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

Deberá además indicar dónde se iniciará el túnel en el mapa. Obviamente no necesita enseñar esta información al defensor. Hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

- Las minas (o túneles) no podrán construirse por debajo de zonas rocosas o áreas con agua (ríos, fosos,)
- Únicamente una unidad de zapadores es necesaria para cavar un túnel.
- Si la unidad de zapadores es destruida otra unidad de zapadores podrá continuar el túnel en el punto que se quedó.
- Entradas a los túneles:
 - El atacante coloca los zapadores después de que las defensas (muros de la ciudad) se hayan situado, pero antes de que se desplieguen las tropas. Se podrán colocar varios zapadores para confundir al defensor.
 - El zapador puede mover como una unidad de infantería (12’')
 - Una vez que el zapador ha alcanzado la posición deseada comienza a cavar la entrada a un túnel. La entrada a un túnel no puede estar a menos de 12 ‘’ de la muralla.
 - La entrada al túnel por supuesto puede ser situada bajo otro tipo de construcciones, por ejemplo un edificio, un puesto de artillería, ... El jugador defensor intentará disparar a cualquier entrada que esté en el alcance de su fuego (con lo que podrá elegir de forma prioritaria este objetivo obviando las reglas de proximidad y objetivo no claro). Cualquier impacto sobre la entrada al túnel será asignado a la unidad de zapadores. Si los impactos se realizan sobre una de las unidades ‘‘falsas’’ el jugador simulará contabilizar las bajas para no descubrir cuál de las unidades de zapadores es la real.



Procedimiento

El atacante tira 2D6 por turno para ver el avance del túnel, durante su fase de órdenes, después de que todas las demás órdenes se hayan dado. El resultado de la tirada de dados es el número de pulgadas que el túnel avanza hacia las defensas. El atacante puede continuar tirando todos los turnos si lo considera necesario, pero podrá parar durante un turno y reanudar la excavación cuando

lo considere oportuno. El jugador atacante deberá ir contabilizando de forma clara el número de pulgadas que ha avanzado el túnel, este valor deberá ser visible para ambos jugadores. El túnel se deberá hacer en línea recta no podrá desviarse por ningún motivo. El jugador atacante podrá medir en cualquier momento la distancia entre la entrada y el muro, pero si hace esto puede descubrir cuán es la entrada correcta. El procedimiento normal será que el atacante estime la distancia entre la entrada y el muro.

Bajo las murallas

El atacante puede anunciar cuando esté seguro de que ha alcanzado el punto donde va a intentar realizar la brecha. Si la estimación se ha quedado corta, el atacante continuará cavando siguiendo el procedimiento anterior, pero ahora el defensor conocerá perfectamente dónde está el túnel. Si la estimación es demasiado larga, se moverá hasta el punto donde va a intentar realizar la brecha. El defensor podrá anunciar su propia acción de contramina, pero obviamente esto sólo tendrá sentido cuando esté seguro de cuál es la mina verdadera. Una vez que el túnel ha alcanzado el punto donde se quiere provocar la brecha el atacante necesita dar una orden con éxito para provocar la brecha. Si la orden falla el atacante podrá volver a intentar dar la orden en el siguiente turno. La brecha será de 3", además cualquier unidad a 3" de la brecha tendrá 2 impactos con un -3 a su chequeo de moral.

Contraminas

Las contraminas defensivas siguen el mismo procedimiento que las realizadas por el atacante. El defensor deberá escribir la posición de su túnel de entrada en el mapa y la dirección hacia dónde va (hacia un elemento de escenografía o una flecha en el mapa pueden ser suficiente). Además tira un D6 cada turno y muestra el total de pulgadas avanzadas por el túnel a ambos jugadores. Al igual que el atacante, la construcción de la contramina deberá ser en línea recta y puede ser pausa o parada en cualquier momento.

Ruptura de túneles

Durante los turnos respectivos, si el atacante o el defensor sospechan que se ha producido una intersección en los túneles, deben declarar una ruptura de túnel. En ese momento se hace un combate cuerpo a cuerpo siendo el jugador que ha declarado la ruptura de túnel el atacante y por lo tanto el que recibe un +1 a la carga. Debido al limitado número de soldados empleados en las tareas de excavación de minas, sólo se tiran dos dados por bando, los combates en las minas son violentos y sangrientos por lo tanto no se realizan tiradas de salvación y el bando perdedor automáticamente rompe sin tener que realizar un chequeo de ruptura. Lo empates se resuelven inmediatamente con otra ronda de combate hasta que una parte rompe. Ninguna de las unidades de zapadores que combate en un túnel puede recibir apoyos.

El ganador hace el túnel del oponente no usable por el resto de la partida. Si el perdedor tiene más unidades de zapadores entonces puede intentar empezar un nuevo túnel siguiendo los pasos descritos con anterioridad. Si el ganador es el atacante puede continuar cavando su túnel siguiendo

I Campaña Black Powder - Club Legio V (Sevilla) – La Guerra de la Independencia 1.6

el mismo procedimiento. El defensor podrá empezar una nueva contramina si pierde la primera, siempre que tenga unidades de zapadores suficientes.

