



Donde no se pone el Sol

Anexo B: Nuevas reglas para la campaña militar

Encamisadas

Por encamisada se entiende aquella incursión nocturna que realizaban los tercios españoles en contra de las tropas enemigas.

Se trataban de pequeñas escaramuzas en la que un número de efectivos reducido, en torno a 50, realizaban sabotajes y robos en los campamentos y posiciones enemigas. En las encamisadas el equipo de guerra se reducía al mínimo y se solía llevar sólo daga y espada, aunque algunos soldados portaban arcabuces y mosquetes; como única vestimenta se llevaba la camisa blanca, de ahí el nombre de encamisada.

Solía atacarse por la noche cuando la tropa enemiga dormía, así se degollaba al mayor número posible en silencio, se inutilizaba todo el armamento posible y sólo al retirarse era cuando se permitía el incendiar los edificios, tiendas y usar las armas de fuego quien las llevase.

Para realizarla, un cabo o superior deberá organizarla voluntariamente, y deberá indicarlo por tanto en la lista de correo antes del envío del turno. Un soldado podrá adscribirse a la misma, pero no podrá organizar una. No podrá realizarse más de una encamisada al mes por cada Ejército (así, por ejemplo, si hay un Ejército en Flandes y otro en el Norte de Italia, podrán realizarse dos encamisadas diferentes ese mes, una por los personajes que haya en el frente italiano y otra en el flamenco), y si un jugador ya ha declarado una, el resto deberá adscribirse a esa. Si un oficial de rango superior decide adscribirse, deberá tomar la decisión de coger él mismo el mando de la misma o dejárselo al actual organizador.

Toda encamisada tiene una dificultad para el Resultado de Batalla de Muy Difícil. Sólo tirará el organizador de la misma con su Habilidad Específica de ARTE MILITAR o la Habilidad Genérica de EDUCACIÓN (por eso, a pesar del rango de cada participante, es interesante que el líder de la misma sea algún experimentado militar).



A todos los efectos, se tiene en cuenta una actitud de Imprudente (no pudiéndose elegir como en las tiradas de frente normales, si has elegido presentarte voluntario a una, sabes a lo que te expones) y se tira en todas las tablas de Operaciones de Campo (para promoción, botín y supervivencia) y no se tienen en cuenta los modificadores por oficialidad o por el Tercio al que se pertenece.

Si la encamisada tiene éxito, el organizador de la misma podrá optar, como en toda tirada durante las campañas militares, a la posibilidad de ser ennoblecido por el Rey según las reglas normales para ello.

Además, si se tiene éxito, el organizador de la misma recibe 2 puntos de aprendizaje para la Habilidad Específica de ARTE MILITAR. Si fracasa por 1 o 2 la tirada, recibirá de todas formas 1 punto de aprendizaje en dicha Habilidad Específica.

Si se tiene éxito, para todas las tiradas de los oficiales (esto es, a nivel de Ejército, de Tercio y de Compañía para cada uno de los rangos que ostentan esos mandos) en ese frente durante ese mes reducen en uno su dificultad. Esto es un reflejo de que, una acción exitosa de encamisada, supone unas mejoras para el Ejército español en el lugar, ya que habrán saboteado cañones, asesinado a oficiales o simplemente causando el caos en el campamento enemigo que supondrán una ventaja para el éxito militar de los españoles y una desventaja para lo propio de sus enemigos.

Prisioneros de guerra

Si en el frente o durante una encamisada, un personaje falla la tirada de supervivencia, podrá ocurrir:

<i>Tirada (en 1D10)</i>	<i>Efecto</i>
<i>1 – 7</i>	<i>Herido</i>
<i>8 – 9</i>	<i>Prisionero</i>
<i>10</i>	<i>Herido y hecho prisionero</i>

Un resultado de herido implica seguir el reglamento normal para ver cuántos Puntos de Vida pierde el personaje por su fallo en la tirada. Un resultado de prisionero será explicado en este apartado más adelante. Un resultado de herido y hecho prisionero supone tirar primero por la herida que recibirá y, si sobrevive a la misma, será hecho prisionero.

En caso de que un personaje sea hecho prisionero en combate, será conducido al enclave enemigo más próximo y mantenido allí durante un máximo de tres meses, tras los cuales será



puesto en libertad (se supone que mediante un intercambio de prisioneros) o ejecutado (un 50% de cada posibilidad).

Además, debido a las precarias condiciones en que se lo mantiene, cada mes se tirará un dado por él: con un resultado de 1, caerá enfermo, con las limitaciones que veremos en las tablas de intentos de fuga y rescate. Respecto a Puntos de Vida, se considerará enfermo a efectos de tiradas todo personaje que tenga menos de la mitad de sus Puntos de Vida originales.

Un personaje enfermo que consiga volver a Madrid se recuperará mediante reposo (nada de esgrima ni bebida) y buena alimentación durante el mes siguiente a su regreso (ese mes deberá gastar el triple de su mantenimiento mensual en reales y no el doble, como forma de representar esas mejores condiciones de vida durante ese mes de recuperación).

Los amigos del prisionero pueden ofrecer un rescate, que será de 100 veces su nivel social. Existe un 50% de posibilidades de que la oferta sea aceptada. Si se ofrecen 200 veces su nivel social, las posibilidades ascienden al 75%. Las ofertas no pueden realizarse más de una vez.

Intentos de Fuga

<i>Tirada (en 2D6)</i>	<i>Efecto</i>
4 o menos	Éxito
5 – 6	No hay ocasión, intento abortado
7 – 8	Capturado y torturado (tabla de tortura en la pág. 98)
9 o mas	Muerto en el intento o capturado y ejecutado

NOTAS:

Un enfermo no puede escapar solo.

Un intento de escapar en grupo tiene un -1 al dado por cada personaje jugador a partir del primero.

Fuerza de 15 o más: -1 al dado por cada miembro del grupo que lo tenga.

Soldado raso o cabo: -1 al dado; Sargento Mayor o superior: +1 al dado. (Un grupo en el que haya varios tipos de rango obtendrá el modificador más desfavorable).

Cada enfermo: +1 (hasta dos veces en un grupo).

Roleo enviado al árbitro sobre el plan de huida: Variable, desde 0 hasta -3 a la tirada.

En caso de fugas en grupo, todo el grupo comparte el mismo resultado.

Por supuesto, los camaradas del prisionero pueden intentar rescatarlo utilizando métodos más directos.

Para realizar una acción de rescate, los que vayan a participar deberán reunirse una semana antes del lance para planificar la operación; los que estén en el frente deberán pedir la semana de permiso, aunque tendrán un +2 a la tirada si el responsable de concederles el permiso es un no-jugador. Llegado el momento de la acción, el grupo partirá y el árbitro determinará el resultado mediante la siguiente tabla:



Intentos de rescate

<i>Tirada (en 2D6)</i>	<i>Resultado</i>	<i>Tirada de muerte (en 2D6)</i>
2 o menos	Éxito total (*)	12 (para rescatadores y prisioneros)
3,4	El rescate funciona pero son descubiertos (*)	10+ (para rescatadores y prisioneros)
5,6	Los guardias están demasiado alerta, plan abortado	12 (sólo para los rescatadores)
7,8,9	Se da la alarma, no hay rescate	10+ (sólo para los rescatadores)(**)
10 o menos	Los rescatadores sufren una emboscada	10+ (sólo para los rescatadores) (**)

NOTAS:

Si tres o más participan en el rescate: -1 al dado (no vale usar NPCs).

Si alguien del grupo tiene Habilidad Específica Arte Militar 6 o superior: -1 al dado por cada uno que lo tenga.

Alguien del grupo tiene fuerza de 15 o más: -1 al dado; en un grupo se puede usar hasta dos veces.

Si el/los prisioneros habían planeado su propia fuga también: -1 al dado.

Soldado raso o subalterno: -1 al dado; Sargento Mayor o superior: +1 al dado.

(*): Los rescatadores son automáticamente mencionados en la Orden, tanto para ascenso como para obtener título de nobleza, si uno o más rescatados sobrevive.

(**): Con 8 ó 9, los rescatadores son capturados a su vez.

