El Cruce de los Elefantes

Escenario para Saga "La Edad de Aníbal"

En algún lugar de Hispania...

El Sol brillaba en lo alto cuando el último caballo cruzó el caudaloso rio.

La columna principal del ejército se alejó a paso rápido por el camino en dirección Norte.

Pronto se perdieron de vista los penachos blancos y los coloridos estandartes más allá de las verdes colinas cubiertas de árboles. El viento del Este portaba un aroma salino procedente de un mar que se intuía próximo.

Hannon, hijo de Bomílcar, sentado en su caballo, lanzó una última mirada al camino antes de volver a la realidad. Su cometido era comandar el paso de la manada de elefantes que aguardaba en la otra orilla. Elefantes de guerra vitales para el ejército. Para ello contaba con un destacamento de soldados y de unas balsas que conectaban dos embarcaderos mediante gruesas sogas. Era un trabajo fácil.

Pero Hannon no estaba satisfecho con su labor. Él era un hombre de acción, de primera línea de combate. No entendía por qué se le había asignado una tarea que cualquiera podría hacer. Su verdadera especialidad y vocación era la caballería, algo heredado de su padre: un fiel General y mano derecha de Aníbal.

Como buen aspirante a *Hiparca*, conocía a fondo todas las técnicas de la parte más móvil del ejército y , algún día, pensaba demostrarlo en batalla, para la gloria de Cartago, su ciudad natal.

– Señor, ¿iniciamos la maniobra? – su segundo al mando, Bomías, le sacó de su ensoñación.

– Adelante, acabemos esto lo antes posible. Para el anochecer debemos estar en el punto de reunión – respondió Hannon –.

Sonó un cuerno y los *Mahout* comenzaron a guiar a los elefantes hacia las balsas, precedidos de una hembra, dispuesta de tal forma para que le resto de mamíferos la siguiera.

Una corazonada atravesó la cabeza de Hannon, que se giró en redondo para otear los bosques a ambos lados del camino. Era un sexto sentido, la intuición de alguien acostumbrado a luchar. Percibió el silencio alrededor, ni pájaro ni animal alguno mostraba señales de vida, más allá de sus elefantes que protestaban sonoramente antes de entrar en la balsa.

– ¡Rápido Bomías! ¡Todos a las armas! – gritó Hannon y su fiel subordinado actuó como un resorte, alertando a los soldados de manera mecánica, pues llevaba varios años a su mando y conocía bien al comandante y sus "intuiciones".

Haciendo realidad la premonición, una banda de nativos con panoplia de guerra, posiblemente Arsetanos, surgió de los árboles que flanqueaban el camino. Acto seguido, en la orilla opuesta, la de embarque, aparecieron más guerreros y jinetes dispuestos para la lucha.

Poco tiempo disponía el comandante cartaginés para hacer frente a la amenaza pero se dispuso a ello con gran serenidad y profesionalidad. Envió un mensajero a caballo para que avisara al Cuerpo principal del ejército. Tendrían que defender los embarcaderos hasta la llegada de los refuerzos.

Ordenó a los de la otra orilla que embarcasen a los elefantes sin demora, puesto que era vital que llegaran al otro lado sanos y salvos.

Afortunadamente las fuerzas estaban bastante equilibradas pero Hannon no era de los que subestimaban al enemigo. Eso lo había aprendido observando a su líder Aníbal.

Los Arsetanos eran un pueblo muy belicoso y hacían de la guerra su modo de vida. Su ferocidad era bien conocida y no darían por perdida la batalla hasta el final, sin contar el odio que profesaban a los de Cartago, después de que estos últimos destruyesen su capital: Arse[3]

Dispuso a los lanceros de su orilla en formación cerrada defendiendo el pequeño embarcadero y los suministros que tendrían que cargar en los paquidermos, una vez atravesaran el rio. Una pequeña unidad de hostigadores se dedicó a desorganizar el ataque de los guerreros íberos.

En la orilla de embarque la situación era más complicada: una unidad de jabalineros libios, apoyada por otra de aliados Turdetanos, poco fiable, tendrían que defender al grueso de los elefantes mientras se subían en las balsas.

Hannon no podía hacer nada por los de la otra orilla más que gritar órdenes de vez en cuando con la esperanza de que le oyesen. El rio era muy caudaloso y, en aquel punto, las orillas distaban un cuarto de estadio entre ellas.

Para sorpresa del Comandante, los turdetanos se batieron con destreza, aguantando las embestidas de la caballería enemiga que no lograba acercarse al embarcadero donde unas bestias de más de 6 pies asustaban a las monturas.

Pero Hannon cometió un error. Se centró en la orilla opuesta mientras en la suya la batalla se estaba perdiendo. Los lanceros poco a poco empezaban a ceder terreno retrocediendo hacia un rio donde quedarían acorralados sin ninguna posibilidad.

Cuando se dio cuenta comenzó a alentar a sus soldados y pensar en la manera de cambiar las tornas.

Pudo ver, oculto tras la vanguardia enemiga, al líder de los Arsetanos: un tipo con un casco coronado por un penacho en forma de ave de presa que no paraba de gesticular con los brazos. Debía ser el caudillo local de la zona. Tuvo una idea.

– Bomías, lanza los elefantes que ya han cruzado hacia las líneas enemigas y monta conmigo. Vamos a cortar de raíz el problema – ordenó Hannon con una seguridad innata.

Pronto los paquidermos fueron azuzados contra el enemigo, que entró en pánico. Era el momento. Hannon, con Bomías en la grupa del caballo, cabalgó hacía el líder enemigo. Los pocos que intentaron interceptarlos fueron derribados por el ímpetu del caballo o por las jabalinas de Bomías.

Hannon saltó del caballo al llegar a pocos metros del guerrero de peculiar casco. Sacó su espada y cargó contra él. El íbero reaccionó tarde y mal. Intentó zafarse con una finta pero tropezó y perdió el equilibrio, dejando expuesto el cuello. Un par de golpes y la cabeza salió rodando ladera abajo.

Fue el final.

Los íberos de esta orilla emprendieron la huida mientras los lanceros les perseguían. Pronto aparecieron por la cresta de la colina jinetes númidas de refuerzo, que se unieron a la persecución.

Los de la orilla opuesta hacía rato que habían vencido al enemigo y se disponían a cruzar en las balsas.

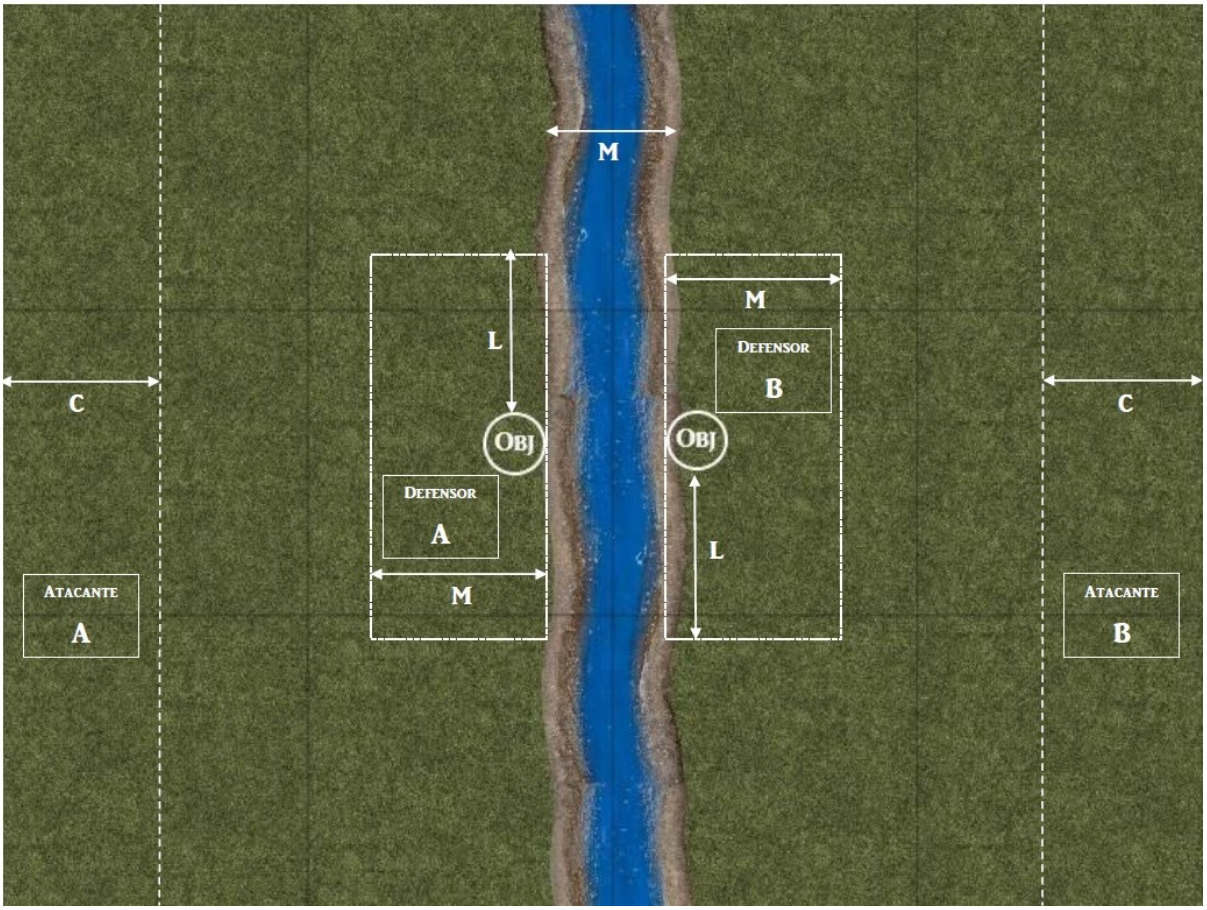
Una victoria contundente.

Bomías aseguraba que Aníbal le recompensaría con un ascenso al llegar al campamento.

Quizá.

Pero de lo que Hannon estaba seguro era que jamás volvería a pensar que su labor era poco importante.

Mapa Orientativo



Explicación del escenario

Durante la Segunda Guerra Púnica se dieron muchos casos en que había que cruzar un rio caudaloso con una manada de elefantes, todo un reto si no se podía acceder a un puente o un vado.

Se determinan atacante y defensor al azar o por acuerdo de los jugadores. Si bien este escenario es genérico para cualquier banda de Saga, para hacerlo histórico el defensor debería ser cartaginés o númida, siendo indiferente el bando atacante.

El defensor tendrá que decidir si usar algunos de sus elefantes en batalla o bien usarlos para obtener puntos de victoria. Las bandas comienzan divididas en dos grupos, así que ambos jugadores tendrán que decidir sabiamente qué tropas desplegar a cada lado del rio ya que este no se puede cruzar.

Colocación en la mesa

Coloca un rio en la línea central uniendo los dos lados largos de la mesa. Justo en el centro de la mesa coloca un Objetivo en cada orilla del rio, pegado al mismo. Un objetivo será la Orilla de Embarque (OE en adelante) y el otro será la Orilla de Desembarque (OD en adelante).

A continuación, coloca la escenografía según el Método Universal (ver página 8 del Libro de Batallas), el primer jugador será el defensor.

No se pueden colocar terrenos a **L** o menos de los Objetivos.

Despliegue e inicio de partida

Los jugadores dividen sus bandas en dos grupos, cada uno con la misma cantidad de unidades, si es posible.

Se colocan 10 Marcadores de Elefantes (puedes usar cualquier token o ficha) al lado de la OE .

El defensor elige la cantidad de Marcadores de Elefantes que destinará a proteger la OE. Por cada 3 Marcadores se añade 1 punto SAGA de Elefante que despliega con el grupo del área adyacente a OE. Los marcadores "transformados" se retiran de la partida (el máximo de marcadores a transformar es 6, No hay mínimo).

El defensor elige entre las áreas A y B y despliega uno de sus dos grupos en la zona elegida. En caso de ser la zona adyacente a OE, también desplegará los Elefantes que ha designado en el paso anterior.

Luego, el atacante despliega uno de sus dos grupos en una de sus Áreas A o B.

Tras esto, el defensor despliega su segundo grupo en el área restante y el atacante hace lo propio con su segundo grupo en el área que queda.

El defensor empieza la partida. Debe jugar el primer turno con 3 dados SAGA, perdiéndose los otros 5 en este primer turno.

Reglas Especiales

Transporte de Elefantes: Al principio del turno del defensor, y antes de tirar los dados SAGA, el jugador coge 2 Marcadores de Elefantes de la OE y tira 2d6, por cada 1 en los dados se retira de la partida uno de esos marcadores (El rio se lleva al Elefante). A continuación coloca el/los Marcadores "supervivientes" al lado del Objetivo de la OD (Orilla de Desembarque).

Pánico a los paquidermos: Cualquier unidad montada que acabe su movimiento a **C** de un Objetivo que posea Marcadores de Elefante genera una Fatiga.

Defensa del Cruce: Por cada 3 Marcadores de Elefante en la OD el defensor podrá "transformarlos" por 1 punto SAGA de Elefante **después** de tirar los dados SAGA, desplegándolo a **C** de la OD y retirando esos marcadores de la partida.

Control de Objetivos: En caso de que el atacante controle uno solo de los objetivos se omite el paso "Transporte de Elefantes". Si el atacante controla ambos objetivos ver Fin de la partida. (ver página 17 del Libro de Batallas sobre cómo controlar un objetivo)

El rio es impasable en toda su extensión.

Los Elefantes creados a partir de Marcadores **NO** generan dados SAGA.

Solo se pueden transformar en Elefantes un máximo de 6 marcadores durante toda la partida. No hay mínimo.

Fin de la partida

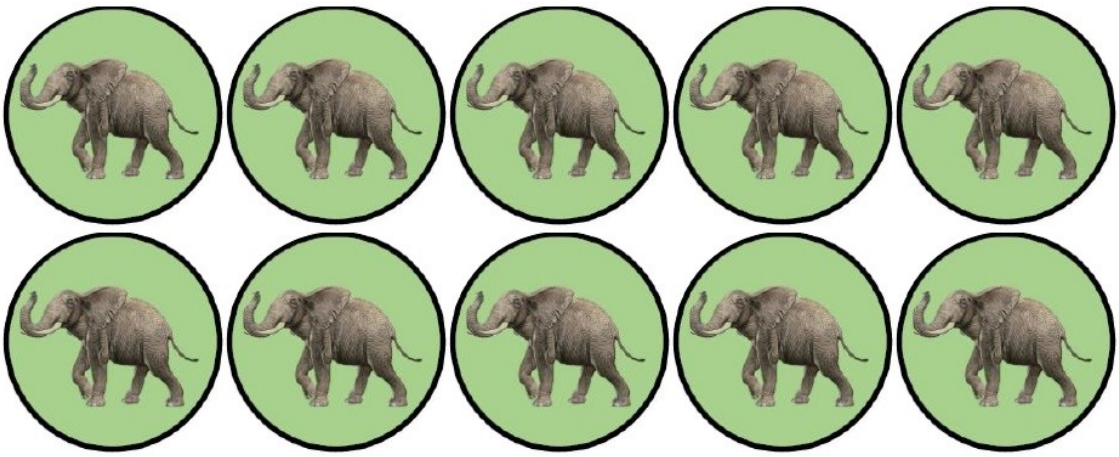
Una vez que cada jugador haya jugado 6 turnos, la partida finaliza.

Si el atacante controla ambos objetivos en cualquier momento, la partida finaliza con victoria del atacante (ver página 17 del Libro de Batallas sobre cómo controlar un objetivo)

En caso contrario cada jugador suma los puntos de Masacre que ganó por la eliminación de miniaturas enemigas. El defensor añade 5 puntos por cada Marcador de Elefante en la OD. Nótese que los marcadores "transformados" no cuentan para los puntos.

El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate gana el defensor.

Marcadores de Elefante (para imprimir y recortar)



Autor: José L. Barca "Cartaginés"