

Alea 33

La batalla del Nilo, Abukir 1798

Escenario para Trafalgar 1805 (Delta ediciones)

Reglas especiales

EL PROBLEMA DEL HUMO

Al igual que la niebla, el humo de los cañones, así como el humo del fuego que se produce tras el comienzo del cañoneo va a reducir la visibilidad de forma decisiva en la batalla. El viento en esta situación va a volver a ser el factor que nos ayude o perjudique en evitar este humo.

Tras una ronda de cañoneo por ambos bandos, se colocará en cada barco una ficha de humo. Si en la siguiente ronda este barco no dispara, se le quitará inmediatamente dicha ficha. Si por el contrario (y siendo lo más lógico) continua disparando, al final de cada ronda sumará una ficha o nivel de humo más, pero a partir de ahora tendremos que ver hacia donde va el humo según el viento y según nuestra dirección; esto lo haremos por regla general al tener colocada la tercera ficha de humo o nivel de humo (recordar, primero combate y luego movimiento), pero en algunos casos (cuando hay niebla) la cosa se complica, por lo que será a partir de la segunda ficha de humo cuando tendremos que aplicar esta regla. El humo es un grave problema, pues al perder la visibilidad, también perdemos la línea de mando, con lo que no veremos las señales.

Cada tres niveles de humo (el humo se produce por cañonazos y fuego producido por el enemigo), producen el mismo efecto que la niebla, no se ven más que los fogonazos. Por ello a la siguiente ronda del 3er nivel de humo colocado en nuestro barco se deberá elegir entre:

No disparar y esperar a disiparse el humo, o disparar otra vez; pero para ello debemos pasar la tirada de visibilidad reducida; si se falla esta tirada, no vemos, el barco deberá esperar y no disparará, pero como penalización ganará un nivel más de humo; es como si hubiera disparado sin objetivo claro y hubiera fallado todos los disparos, generándose el correspondiente humo. El chequeo en la tabla de Visibilidad reducida se hace en cada nivel de humo, así tendremos 3, 4-5 y 6 niveles de humo que se corresponden con 0-3, 4-5 y 6-7 áreas de visibilidad de la tabla.

Muy bien, ya conocemos como se genera el humo y qué tengo que hacer para poder disparar con cierto nivel de humo. Ahora vamos a ver qué pasa con el humo durante el movimiento. Cada vez que tengamos 3 niveles de humo (o más en algunos casos), debemos ver hacia donde se va dicho humo en relación a nuestro movimiento y la dirección del viento. Para ello deberemos consultar la Tabla de Humo, que representa un beneficio o penalización a la hora de evitar el humo según la fuerza del viento del turno en cuestión.

Después de mover nuestro barco y consultar la Tabla de Humo, deberemos desplazar una, dos o hasta tres niveles de humo (ver Tabla) al área inmediatamente adyacente al barco que lleve la misma dirección que el viento, según indica la tabla de humo. Por tanto, el humo se desplaza durante la fase de movimiento, no antes.

Aplicar una reducción de humo según sea el viento:

Tabla de Humo:

Viento	Modificador contra el humo
Niebla	+1 (2ª ronda)
Brisa Ligera	+1
Brisa	+2
Brisa Fuerte	+3
Galerna	No se produce humo

Notar que en viento Niebla, el problema se nos adelanta a la 2º nivel de humo (o cada dos rondas).

Durante la Galerna, no hay posibilidad de generar fichas de humo, el viento es tan fuerte que no da tiempo a generarse poca visibilidad.

Desplazamiento del humo:

los factores +1, +2, y +3 nos indican que podemos desplazar 1, 2 y 3 niveles de humo al área adyacente adecuado. Ver ejemplo:

Ejemplo: Un navío dispara a otro que viene por su aleta de babor (izquierda)r. El viento es de "Brisa" y en dirección "SO a NE". Nuestro navío lleva dirección S a N mientras que su oponente lo lleva N a S y está a una distancia de 3 áreas. Así disparamos, e independientemente del resultado del daño causado, se genera la primera ficha de humo, que colocaremos en nuestro barco. Pasamos a la segunda ronda. Comenzamos a mover según es el viento y seguimos moviendo en la misma dirección. Las reglas nos dicen que este navío está bien colocado respecto del viento, por lo que puede utilizar

sus 9 puntos de movimiento sin restricción. Muy bien, movemos (vamos muy aprisa) de manera que movemos 2 áreas y frenamos al girar el barco y posicionamos en viento 50% (nos quedan 2PM y no podemos avanzar mas) y esperamos los movimientos del enemigo. Finalmente quedamos a un área del enemigo. Volvemos a disparar pues tenemos la iniciativa, así que generamos la segunda ficha de humo. Sabemos que hay modificador que aplicar contra el humo de +2 porque estamos en brisa. Pero esto no nos preocupa hasta el final del tercer disparo o ronda de combates o tercer nivel de humo. Así, seguimos moviendo en la tercera ronda y disparamos otra vez. En este caso, y si el contrario no nos ha producido un fuego, que también genera humo, ya tenemos nuestros 3 niveles de humo en el barco. Aplicamos el modificador contra el humo de +2, lo que nos dice que podremos seguir disparando dos rondas más sin que se nos entorpezca la visibilidad, pues, quitamos 2 niveles de humo, y dejamos un nivel, el que debe estar al ser producido por la tercera andanada. Pero ¡Ojo!, no las quitamos del juego, estas fichas de humo se trasladan en la dirección del viento y hasta 1 área. (La tabla de humo nos indica un +2, es decir dos fichas de humo). Así pondremos el humo (2 niveles) en el área inmediatamente adyacente al barco en la aleta de estribor (por la dirección que lleva el viento) y quedará en el barco una ficha de humo de un nivel. Si estuviéramos parados, ocurriría también lo mismo¹.

Zonas con 3 niveles o más de humo

Notar que por azares del destino, otro barco aliado o no, puede ocupar el lugar que tiene la ficha o fichas desplazadas de humo (según nos indica la tabla de humo) por lo que deberá asumirlo como propio, de ahí que el humo ajeno también nos molesta. Puede incluso, que se acumulen más de 3 niveles de humo en el mismo área, (las fichas desplazadas por el viento y el movimiento de los barcos), esto significa que el barco que tenga la desgracia de parar en un área así, deberá tirar en la tabla de visibilidad reducida (caso de la niebla); además, a través de dicho área no se podrá trazar línea de mando o comunicaciones.

¹ Nota: Esto lo hice así para reflejar el problema de disparar en los barcos propios, es decir, que aunque el humo del contrario también nos afecta, el que más nos afecta es el de nuestro barco, no el de otros. Esta posibilidad también existe al poder quitar una o dos fichas de humo y ponerlas en la dirección del viento al final de la tercera ronda de combates.

Al final del movimiento, se debe eliminar un nivel de humo de las zonas del mapa que no contengan barcos de ninguna clase, es decir, que el humo que queda "colgado" en un área marítima desaparecerá al cabo de un rato, mas o menos largo, pero si allí se mete un barco de cualquier tipo, este ayudará a que no se disipe el humo (se acumula el humo de la zona con el suyo propio).

No podrá haber más de 6 fichas de humo /fuego en un barco o área marítima;

Las fichas de humo tienen valores de 2, 3, 4,... para saber en todo momento cuanto humo hay generado. Además este humo se extiende en círculos concéntricos desde el área donde se generó y en todos ellos tiene el mismo valor; así hay varios tipos de fichas o áreas de humo:

Para humos de 1 y 2 factores o niveles: el área que ocupa es el área donde se genera el humo (1 cuadrado de mar).

Para humos de 3 y + de 3 factores o niveles: el área que ocupa este humo es el área donde se genera el humo más las 8 áreas adyacentes. En todas las áreas o cuadrados de mar el valor es de 3 niveles o más de humo. Cuando se desplaza una ficha de 3 o más niveles de humo, el área que hace de centro absoluto de ese nivel de humo es el área al que se desplaza la ficha de humo, afectándose también las áreas que tiene alrededor, por lo que queda incluido el barco que género ese humo, vamos un fastidio.

Ejemplo: imaginemos que en el caso anterior, nuestro barco, además de haber disparado sus correspondientes andanadas que producen humo, recibe fuego del enemigo y tiene dos fuegos. Sumamos y tenemos 3 niveles por disparar + 2 por fuego = 5 niveles de humo. Seguimos en brisa, así que se desplazan 2 niveles en la aleta de estribor quedando allí un nivel de humo de 2, mientras que en el barco queda además un nivel de humo de 3 niveles. En esa área donde se desplazó el nivel de humo de 2 será, en total, de 5 niveles (2 niveles desplazados, mas los 3 niveles del barco), hasta el final de la ronda que se irán eliminando niveles en el área de mar

Créditos

Diseño : Crisanto Llorente