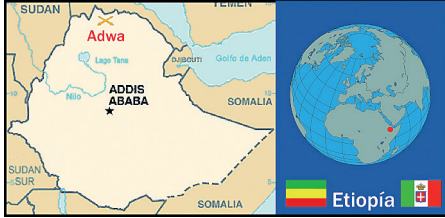




Adwa, 1 de Marzo de 1896

Jaque al ejército colonial italiano

por: Enric Martí



“Italia tendrá la paz y se la daremos con amor si es posible o con la fuerza si es necesario.”

Benito Mussolini

Introducción histórica

Las interferencias políticas en temas militares han ocasionado señalados desastres en todos los tiempos; un par de ejemplos recientes son: W. Churchill a lo largo de toda la 2ª. GM. o Alfonso XIII y su escueto telegrama: “¡olé tus huevos!”, al alocado general Silvestre, previo al desastre de Annual en 1.921. En este caso, será el primer ministro italiano Francesco Crispi quien apremiará al general Baratieri para que abandone su cauta y correcta estrategia de evitar un combate directo.

Efectivamente, el enorme ejército etíope tenía una estructura feudal de dudosa fidelidad y de precaria logística que a la larga debían llevarle a su dispersión cual castillo de naipes. Pero las órdenes llegadas de la metrópoli abogarán por el choque en busca de ganancias electorales con una brillante victoria. Ante la inminente destitución, Baratieri abandona su segura posición de Sawria y marcha sobre Adwa con un despliegue erróneo, plagado de confusiones ante el defectuoso reconocimiento del terreno y en la creencia de una superior potencia de fuego. Pronto se verá sorprendido por la movilidad y certero fuego del enemigo ayudado por armas y “asesores” europeos.

Una a una las unidades italianas serán aisladas, copadas y aniquiladas, a pesar de la resistencia de Bersaglieri y Alpini que trataron de cubrir los numerosos huecos en el frente por los que se infiltraban los etíopes. La estrategia etíope de mantener en reserva la Guardia Imperial, se verá discutida por la emperatriz que finalmente convencerá a su marido para que la envíe al combate y explotar el éxito, lo que hasta el momento aparentaba ser una discreta derrota se torna en un desastre descomunal.

La venganza italiana se retrasará hasta 1.935, fecha en la que el Duce dispondrá de



El emperador Menelik II en la Batalla de Adwa (detalle), cuadro de M.Paul Buffet. Publicado en el suplemento de Le Petit Journal (Francia), agosto de 1898.

una diferencia tecnológica aplastante que le llevará a una engañosa victoria y que posteriormente le llevará a ahogar en sangre al fascismo con su participación en la 2ª. GM.

9. Batalla de Adwa, 1 de Marzo de 1896

Reglas de escenario para Dios Patria y Rey

Duración : 11 turnos.

Munición : 84 italianos, 76 etíopes.

Banderas negras: 2 etíopes.

Condiciones de victoria

Si al final del turno 11 no quedan unidades italianas en el tablero, el jugador etíope habrá conseguido una victoria total, si quedan entre 1 y 3 será una victoria marginal italiana. Otro resultado es una victoria italiana.

Despliegue

Despliega primero el jugador italiano: Dabor. y Baratieri en hex. 2206, Alber. en 1807, Arim., Bers. y Askari en el hex 2109, Celere y Ellena en el hex. 2308.

A continuación despliegan las unds. etíopes en cualquier hex. a lo largo de la línea discontinua marcada con la letra D (Duque).

Nh1. Ras : hasta hace bien poco en España a cualquier joven que llevase el pelo largo un poco ajado se decía peyorativamente que parecía un “rastafari”, sin caer en la cuenta de que con ello se evocaba a uno de

los nobles más destacados de tan aguerrida nación.

La unidad Menelik debe desplegarse en el hex. señalado con una M, (Malik: rey) y la de Sho. en Adwa, (ver Taitu).

Reglas especiales

Nh2.- Taitu : nombre propio de la emperatriz etíope, por cuya decisión se conseguirá una victoria con mayúsculas.

La unidad etíope Sho, (Shoan, Guardia) despliega pero no puede ser activada, ni realizar fuego. A partir del inicio del turno 3, (un intento por turno) el jugador etíope lanza 1d6 con un resultado de 5 ó 6 la unidad ya puede obrar con normalidad el resto de turnos. ■

Nota diseño. Combate. Terreno.- El plano “dibuja” varios niveles de montaña, sólo se tiene en cuenta el modificador de montaña para la/s ud/s. defensora/s. Los torrentes de agua (T), la vegetación y Adwa no afectan al combate. Plano impreso al final de la revista.

Nota. Para jugar es necesario disponer de las reglas del juego: Dios, Patria y Rey, (Alea nº.32). Escenario adicional en Alea nº.33. Las fichas troqueladas y el plano se publican en Alea nº. 35.