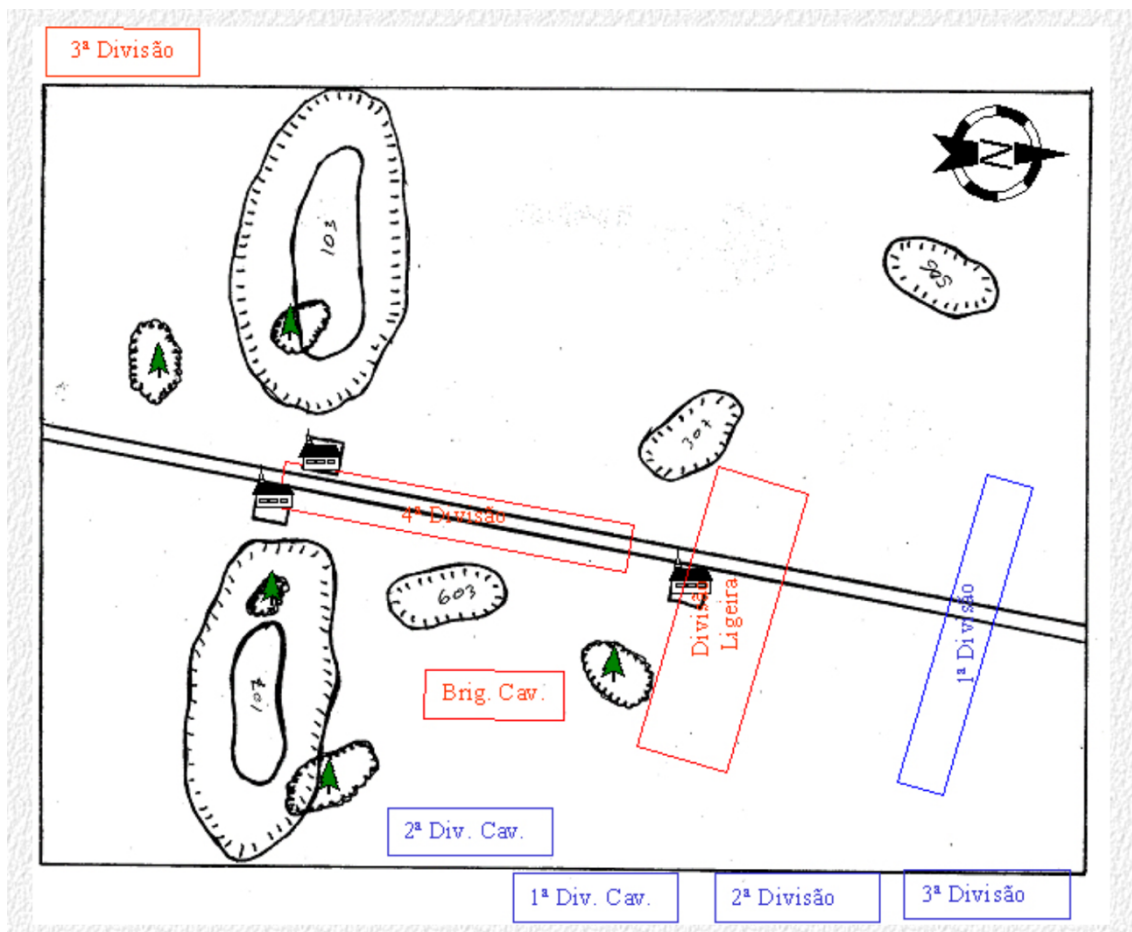


Cantalpino – 20 de Julho 1812



Situação Geral

Após as estrondosas vitórias sobre os Exércitos Franceses em Albuera e Fuentes de Oñoro, o Exército Anglo-Luso partiu de Portugal em perseguição dos Exércitos Franceses. Para garantir as suas linhas de comunicação, Wellington via-se obrigado a conquistar todas as Praças Forte que estavam no seu caminho e isso incluía obrigatoriamente Ciudad Rodrigo, Badajoz e Salamanca. A primeira caiu a 19 de Janeiro de 1812, a segunda a 7 de Abril e a terceira estava sob um apertado cerco.

Em Junho Marmont, que havia assumido o comando do Exército Francês de Portugal, resolveu contra atacar com as forças que tinha disponíveis, de forma a abastecer e aliviar o cerco a Salamanca. No entanto em finais de Junho, Marmont recebeu a notícia de que os principais Fortes de Salamanca haviam caído nas mãos das forças Anglo-Lusas. Esta notícia, antecipada de uma outra de que as forças do General Cafarelli não podiam juntar-se-lhe porque tinham de fazer face a actividades da Guerrilha e de uma força Britânica sob as ordens de Sir Home Popham, na zona Bilbao, obrigou Marmont a tomar a decisão de se retirar para Valladolid e formar assim uma nova posição defensiva atrás do Rio Douro.

A 16 de Julho e após receber alguns reforços, Marmont lança de novo as suas tropas na ofensiva numa tentativa de flanquear o Exército Anglo-Luso. Wellington, não se

deixando surpreender, fez recuar as suas tropas não evitando contudo fortes escaramuças com a sua rectaguarda, mais uma vez formada pela Divisão Ligeira e pela Brigada de Cavalaria de Anson.

Este em inferioridade numérica escolheu uma posição defensiva vantajosa, esperando aguentar o tempo suficiente até à chegada de reforços.

A 16 de Julho e após receber alguns reforços, Marmont lança de novo as suas tropas na ofensiva numa tentativa de flanquear o Exército Anglo-Luso. Wellington, não se deixando surpreender, fez recuar as suas tropas não evitando, contudo, fortes escaramuças com a sua rectaguarda, mais uma vez formada pela Divisão Ligeira e pela Brigada de Cavalaria de Anson.

A 18 e 19 de Julho ambos os lados avançavam em linhas paralelas e à vista uma da outra, apenas separados pelo rio Guarena.

A 20 de Julho e novamente tentando flanquear o Exército Anglo-Luso, Marmont fez o seu Exército atravessar os rios Guarena e Porceda, quase surpreendendo a rectaguarda Anglo-Lusa junto a Cantalpino. Wellington viu o perigo e fez avançar de imediato a 3ª Divisão em auxílio da sua rectaguarda.

Terreno

As colinas junto a Cantalpino são escarpadas pelo que deverão contar como colinas íngremes.

As aldeias dão um factor de protecção de (+1)

Ordem de Batalha

Anglo-Lusos

Comandante em Chefe – Tenente-General Arthur Wellesley

- 3ª Divisão – MG E. Packenham
 - 7 x Bat Reg Ln
 - 2 x Bat. Sk
 - 1 x Bate. FtG
 - 4 x Bat. Reg Ln
 - 1 x Bat. Sk
- 4ª Divisão – MG L. Cole
 - 5 x Bat. Reg Ln + 2 x Bat. Sk
 - 4 x Bat. Reg Ln
 - 1 x Bat. Sk
 - 1 x Bate. FtG
- Divisão Ligeira – MG C. Alten
 - 6 x Bat. El
 - 2 x Bat. Sk

- 1 x Bate. H sG
- Brigada de Cavalaria – MG Anson
 - 1 x Reg. Dr
 - 1 x Reg. LDr
 - 1 x Reg. Dr(P)
 - 1 x Bate. HsG

Franceses

Comandante em Chefe – Marechal Marmont

- 1ª Divisão – GD Foy
 - 8 x Bat. Reg Ln
 - 2 x Bat. Sk
 - 1 x Bate. FtG
- 2ª Divisão – GD Clausel
 - 9 x Bat. Reg Ln
 - 2 x Bat. Sk
 - 1 x Bate. FtG
- 5ª Divisão – GD Maucune
 - 10 x Bat. Reg. Ln
 - 2 x Bat. Sk
 - 1 x Bate. FtG
- Reserva de Artilharia
 - 1 x Bate. HvG
- **Reserva de Cavalaria**
- 1ª Div. Cavalaria – GD Boyer
 - 4 x Reg. Dr
- 2ª Div. Cavalaria – GD Curto
 - 1 x Reg. Hu
 - 2 x Reg Ch
 - 1 x Bate. HsG

Disposição das Tropas

As tropas Anglo-Lusas e Francesas que se encontram no terreno de jogo no início, estão dispostas conforme indicado no mapa. As tropas Anglo-Lusas da Divisão Ligeira, podem colocar-se em formação de escaramuçadores se assim o entenderem. (Esta

formação facilita a deslocação das tropas para a rectaguarda). Na formação de escaramuçadores as unidades da Divisão Ligeira suportam quatro baixas.

Entrada de reforços

Franceses

- 3ª Jogada – 1ª Divisão de Cavalaria
- 4ª Jogada – 2ª Divisão + Reserva de Artilharia
- 6ª Jogada – 3ª Divisão

Anglo-Lusos

- 6ª Jogada – 1ª Divisão

Os reforços entram nos locais assinalados no mapa.

Notas de Cenário

Este cenário é fictício, baseando-se no entanto na retirada Anglo-Lusa em 1812 que levou depois à Batalha de Salamanca. As OB's são baseadas na Batalha de Salamanca.

Duração do Jogo

O Jogo tem a duração de 14 jogadas.

Condições de Vitória

Os Anglo Lusos ganham o jogo se conseguirem impedir que as tropas Francesas passem pelo desfiladeiro de Cantalpino e não sofrerem a perda de mais de duas Divisões. (A Brigada de Cavalaria conta como Divisão)

Os Franceses ganham o jogo se eliminarem pelo menos três das Divisões Anglo-Lusas e tiverem conseguido forçar a passagem pelo desfiladeiro de Cantalpino.

Considera-se a passagem no desfiladeiro assegurada desde que pelo menos quatro Batalhões Franceses tenham conseguido passar e não haja presença de unidades Anglo-Lusas na Aldeia de Cantalpino.

Legenda

- GC – General de Cavalaria
- GD – General de Divisão
- LtG – Tenente General
- MG – Major General
- GB – General de Brigada
- Reg. – Regimento
- Bat. – Batalhão
- Bate. – Bateria
- FtG – Artilharia a Pé
- HvG – Artilharia Pesada
- HsG – Artilharia a Cavalo

- Reg Ln – Linha Regular
- Reg Lg – Ligeiros Regular/Jägers
- SR/Lw – Linha Segunda Classe (Milícias)
- Sk – Escaramuçadores
- Cr – Courasseiros
- Dr - Dragões
- Hu – Hussars
- Ch – Caçadores a Cavallo
- La/Uh – Lanceiros/Uhlanos
- Cs – Cossacos