



La “sorpresa” de Miajadas, un triunfo de la caballería española

Seguro que si preguntamos a los aficionados a la historia militar y a los juegos de simulación de la época napoleónica, ¿cuál es el tipo de combate favorito?, casi el 100% nos respondería que los combates de caballería.

La Guerra de la Independencia, no destaca por la gran cantidad de grandes cargas y combates de caballería que en ella se produjeron, al contrario que otras campañas, como las de Austria, Prusia o incluso la de Rusia y las posteriores de los 100 días, pero sí que nos encontramos con combates entre pequeños grupos de caballería unos en misión de reconocimiento y los otros en misión de cobertura de los ejércitos.

Con Miajadas, tenemos el arquetipo del uso de la caballería en la Guerra de la Independencia, combates con-

tinuos y puntuales entre descubiertas y retaguardias, más que grandes cargas que decidan batallas campales.

Antecedentes históricos

En enero de 1809, Napoleón consideraba la situación de la península controlada, tras la retirada de los británicos de Moore desde La Coruña (ver artículo de Cacabelos), y la desintegración de la oposición de los ejércitos españoles, dejó la situación en manos del rey José y de sus mariscales.



La idea era ocupar Portugal y controlar totalmente la península, para ello, el II cuerpo de Soult, que había empujado a los británicos hasta el mar en La Coruña, debía ocupar Lisboa vía Oporto, con el apoyo de del VI cuerpo de Ney, que le guardaría su retaguardia. Mientras tanto Victor, con el I cuerpo, debía cruzar el Tajo, para llegar hasta Mérida cuando Soult llegase a Oporto y cubrir el flanco de esta operación.

A mediados de marzo, Victor inicia la ofensiva cruzando el Tajo por Talavera y por el puente de Almaraz, ante el se encuentra el ejército español de Extremadura, al mando del teniente general Gregorio García de la Cuesta, que ante la acometida francesa se va retirando en buen orden hacia Mérida, mientras va completando su ejército con efectivos que poco a poco le van llegando.

Todos estos movimientos acabarían en la batalla de Medellín (28 de marzo de 1809), y la derrota de las tropas españolas.

Las vanguardias de caballería francesa y española

En la retirada de Cuesta, surgen continuamente enfrentamientos entre las vanguardias de ambos ejércitos, y acciones significadas como la de Mesas de Ibor (17 de marzo de 1809), La acción de Valdecañas o la de Santa Cruz de la Sierra.

LAS OPERACIONES, MARZO 1809

— Recorrido de los ejércitos

■ Puntos Clave

Acción de Santa Cruz de la Sierra



■ Objetivo de Cuesta

Sorpresa de Miajadas

Fuente: Spanien und Portugal in 19 Blättern (1838)



Al frente del cuerpo de Victor va la división de Lasalle, el gran general de caballería que verá la muerte ese mismo año en la batalla de Wagram. De dicha división, se destacan como punta de lanza los regimientos del 2eme Régiment de Hussares, conocidos como "los monjes de Chamborant" (nombre que proviene de su antigua denominación, húsares de Chamaborant, y del color de la peliza y dolman de su uniforme, color marrón franciscano), el 5eme y el 10eme de Chasseurs a Cheval.

Así mismo, Cuesta destaca en la vanguardia, a la división del Mariscal de Campo Henestrosa, junto con los

regimientos de caballería Carabineros Reales, Regimientos de línea Rey, Infante, Dragones de Almansa y Húsares Españoles.

Cabe destacar que los regimientos Rey, Infante y Almansa, habían desembarcado en octubre de 1808 en Santander procedentes de Dinamarca, formaban parte de las tropas que consiguieron huir de la Expedición del Marqués de la Romana en Dinamarca.

Los tres regimientos, al parecer fueron dotados de nuevas monturas en Sevilla, en los estados militares de la época, realmente se habla de los Dragones de Almansa, ahora bien, cuando salieron hacia Dinamarca, todavía eran Cazadores, existe una discusión, no cerrada al no existir fuentes, sobre si se equiparon con uniformes de Dragones o siguieron con los suyos de cazadores, para las fotos de este artículo, los hemos considerado como Cazadores, ya que no parece demasiado verosímil, que con la carencia de suministros, se les volviese a uniformar de nuevo, siendo lo más fácil, el reponer las piezas de uniforme que estuviesen gastadas.

La calidad de las tropas francesas era inmejorable tanto los húsares como los cazadores a caballo, se encontraban entre los mejores regimientos de la caballería francesa.

En cuanto a la calidad de las tropas españolas, ya era más irregular, aunque los regimientos de línea y cazadores, eran tropas veteranas, no se podían equiparar en calidad a las francesas, en estos primeros años de la guerra, todavía contaban con sus efectivos casi al completo, lo que hacía que su operativa fuese eficaz.

La acción de Santa Cruz de la Sierra, el primer aviso

Tras la retirada de las tropas españolas de la ciudad de Trujillo, los franceses ocupan la mencionada ciudad el 19 de marzo, el desalojo de las tropas españolas, se ha procurado en buen orden, quedándose la retaguardia de Henestrosa, para cubrir la retirada.

A las afueras de Trujillo se sitúa medio escuadrón de los Carabineros Reales, que guardan la marcha de las tropas españolas.

Al día siguiente el 20 de marzo, las tropas de Lasalle, a la vanguardia de los franceses, y más concretamente el 5eme de Chasseurs a Cheval al mando del coronel Bon-



nemains, al ver a los Carabineros, se aventura a la caza de los mismos, a través de los Berrocales, una serie de colinas que se sitúan a las afueras de Trujillo.

Henestrosa, apercebido de la caza de la que son objeto los Carabineros, y a unos 5km. al sur de Trujillo, donde se encuentra una llanura junto al río Magasca, sitúa a sus tropas de caballería. Los cazadores, en plena caza de los carabineros, no se aperciben de la caballería española, que cae sobre ellos y los pone en fuga, tras sufrir los franceses unas 80 bajas.

Es el primer aviso hacia las fogosas tropas de Lasalle, la caballería española está dispuesta a no dejarse avasallar.

De este hecho y de los siguientes, contamos con un vivo relato del Teniente Albert Jean Michel Rocca, del 2º de húsares, en sus memorias publicadas en Madrid en 1908, bajo el título de "La Guerra de la Independencia contada por un oficial francés, Memorias de M. Rocca".

Según Rocca "el número de muertos por ambas partes fue aproximadamente igual, los españoles perdieron un jefe de escuadrón". Estos datos contrastan con los de los españoles y los propios franceses, lamentablemente no hemos podido averiguar que unidades de caballería española participaron, aunque debemos suponer que fueron las mismas que en Miajadas, o tal vez los Húsares Españoles y el regimiento Rey, seguiremos buscando....

A pesar de todo, los franceses presionan y empujan a las tropas españolas, y como con el carácter de Lasalle no cuadra el dejarse acobardar, sigue con la presión sobre las tropas españolas. Esta vez le toma el relevo el 10eme de Chasseurs a Cheval.

La sorpresa de Miajadas

Según el testimonio de Rocca "ambos ejércitos pasaron la noche frente a frente (la del 20 al 21). Al día siguiente, una hora antes de ponerse el sol, el enemigo continuó con su movimiento y nosotros le seguimos.."

La infantería de Henestrosa, ha rebasado Miajadas, seguida de cerca por el 10eme de Chasseurs a Cheval del coronel Subervie (uno de los "favoritos" de Lasalle, coronel del 10º en Jena y Friedland, en la campaña de los 100 días y más concretamente en Waterloo Subervie mandará la 5ª división de caballería situada en Mount Saint Jean).

El 10eme por la tarde del 21 de marzo, cree tener al alcance a la infantería de Henestrosa, y decide no esperar más, lanzándose por el camino de Medellín a la persecución de la infantería española.

El terreno a la salida de Miajadas (donde se cree que sucedieron los hechos), que rodea el camino de Medellín, transcurre por la denominada Sierra del Villar a mano izquierda junto a la cual fluye el arroyo de Ruecas y a mano derecha por colinas entre ellas la conocida actualmente como la colina de Vivares. En contra de las diferentes representaciones gráficas de la emboscada, las colinas están pobladas de monte bajo y algún que otro alcornoque disperso.

Henestrosa no pierde el tiempo, y al ver el arroyo del 10eme, y aprovechando que los franceses no tienen a la vista a las tropas de caballería española, dispone tras las colinas al Regimiento de línea del Infante y al de Cazadores de Almansa unos 1.000 jinetes. Este movimiento no es detectado por los franceses, derivado de que en la época del año en la





que nos encontramos, el terreno está húmedo y no levantan polvo.

Las tropas se encuentra apostadas tras las colinas, mientras tanto los chasseurs tras lanzarse al galope hacia los españoles, cada vez pierden mayor cohesión y sus caballos se van cansando. Ante una señal del mando español, las tropas españolas aparecen sobre las colinas, y de golpe se lanzan hacia una carga lateral contra los franceses.

Subervie, se da cuenta de inmediato de su error, he intenta en vano replegar a su tropas para hacer frente a la carga, han caído en la trampa. Los chasseurs, franceses, tropas veteranas, intentan repeler el ataque, aunque el ímpetu de los españoles es brutal y causan gran número de bajas y ponen en fuga a los cazadores.

El propio Rocca narra: *“Los españoles no lejos de la aldea de Miajadas tenían muchos escuadrones de su mejor caballería. Esta caballería escogida cayó de improviso sobre los cazadores de nuestra vanguardia, que marchaban dispersos y sin orden, a grandes distancias unos de otros. Fueron abrumados por el número: sus caballos fatigados por una carga a todo trance, no pudieron reunirse, y en menos de diez minutos nuestros enemigos pusieron fuera de combate más de ciento cincuenta de los más valientes cazadores del 10º regimiento”*. Sobran comentarios.

Lasalle se percató de la emboscada en la que ha caído su vanguardia, y manda refuerzos para detener el desastre, en este caso el propio teniente Rocca es protagonista de la historia, al formar parte de los refuerzos, y nos relata: *“Habiendo tenido noticia el general Lasalle de los que sucedía nos hizo avanzar apresuradamente a socorrerlos. Llegamos demasiado tarde y no vimos a lo lejos más que el polvo que dejaban detrás de sí.... El coronel del 10º de cazadores estaba ocupado en reunir sus cazadores, arrancándose los cabellos a la vista de los heridos, tendidos aquí y allí en un espacio de terreno bastante grande. Habiendo sobrevivido la noche, volvimos a vivaquear detrás del sitio en que había sido la acción.”*

Masacre o combate, la leyenda negra

Algunas fuentes francesas han contribuido a fomentar una leyenda negra de la emboscada o sorpresa de Miajadas, en la que se dice que los españoles, no hicieron prisioneros y se dedicaron a rematar a los chasseurs heridos. Todo ello viene del relato en el cual se le atribuye Henestrosa, oficial del regimiento del Infante, sobrino del mariscal de campo, el dar la orden de no dar cuartel a los franceses, y pasarlos a todos por la espada.

Aunque los españoles, y más los del Infante y de Almansa, que habían retornado de su "cautiverio" en Dinamarca, les tenían ganas a los franceses, tanto las cifras tanto de las fuentes españolas, como de las propias franceses (Rocca nos habla de "los heridos" que se encontraron) y de los británicos Oman en su Historia de la Guerra Peninsular, nos da la cifra de 63 muertos y 70 heridos.

Todo parece desmentir dicha leyenda negra, lo que si es verdad que una carga de dos a uno por el flanco, y por sorpresa, tenía un efecto demoledor.

Un amargo final, la venganza

Pasados siete días tan sólo, los franceses pudieron tomarse su cumplida venganza de las bajas sufridas en Santa Cruz de la Sierra y en Miajadas, en la batalla de Medellín, el 10eme de Chasseurs a Cheval, junto con un regimiento de dragones de la división de Latour-Mabourg, que se encontraba en el extremo izquierdo de las tropas francesas, cargan a fondo contra la derecha española destrozando al 2º, 3º y 4º batallones del Regimiento de Reales Guardias Walonas, de 1752 hombres, sólo quedaron 42.



En Medellín los regimientos de caballería del Infante y de Almansa, se ubican a la izquierda de la línea española, ante la acometida francesa, huyen del campo de batalla, un triste final, menos mal que en la batalla de Talavera (28 de julio de 1809) ambos regimientos pudieron rehacerse de su actuación en Medellín.

Autor, fotos y mapas: Miguel Costa Simón
Diseñador de las reglas de Capitán y de Capitangames

CAPITÁN games www.capitangames.com

El mejor reglamento napoleónico para miniaturas

Capitán

Reglas para combates entre pequeñas unidades napoleónicas
Vive tu propia historia

REGLAS COMPLETAMENTE GRATUITAS

QUIMERA
TIENDA DE MINIATURAS, JUEGOS DE MESA Y WARGAMES

Los sistemas de juego más destacados, las últimas novedades en miniaturas, eventos de primera clase, emocionantes torneos... y un enfoque como no has conocido aún.

¿TE GUSTA DISPARAR?

ACTIVIDADES DE CALIDAD

- Torneos, Campañas y Ligas
- Mesas de juego
Con escenografía de gran calidad
- Partidos de iniciación
- Cursos de Pintura
Cualquier nivel: Iniciación, Avanzado y Experto (con profesores de renombre)
- Pintura por encargo
Acabado profesional para tus ejercicios a cualquier escala, miniaturas de exposición.
- NOCHE DEL VETERANO
Dichuta de nuestra puna de juego todos los Miércoles hasta las 23:00.

ESPECIALIDAD EN...

- FLAMES OF WAR**
- BANCA DE MINIFUJES**
- XATON**
- EXPLORANDO**

Guerra Civil Española

Tale Of War, Andrea, Corvus Belli, Enigma, Freebooter, Wyr Gameszone, Shadowforge, Games workshop, Backham, Hordes, Warmachine

Wargames, juegos de mesa, todo el material para el hobby
... ¡y mucho más!

Metro: O'Donnell L8
Autobuses: 143 - 2 - 30 - 54 / 71 - C - 28 - 66

C/ Jorge Juan Nº 132
28028 Madrid
91 409 68 43
www.quimeraminimaturas.es
info@quimeraminimaturas.es

Te esperamos, pero si no puedes visitarnos, envíanos tu pedido a domicilio, con gastos de envío incluidos a partir de 100,€*

* Para envíos a Península y Baleares

Escenario para Capitán

Recientemente publicadas las reglas de CAPITAN y sus fichas de unidad, el libro de reglas cuenta con 47 páginas en blanco y negro, con portada en cartulina a color. Se incluyen todas las reglas, los suplementos de habilidades especiales y las reglas de artillería así como las tablas resumen del juego. Con las reglas, se acompañan 140 fichas a color a dos cara y en cartón, con las que tenemos 240 unidades diferentes para poder jugar a este novedoso juego napoleónico, basado en un nuevo sistema de juego por iniciativas. Ideal para representar pequeñas acciones y combates. También se pueden obtener en la web del juego, las reglas son gratuitas y en su online-shop, puedes adquirir las fichas de unidad, todo ello en formato pdf. Ver mas en www.capitangames.com

Como representar una emboscada, reglas especiales

Bueno de relatar, difícil de simular... este puede ser el colorario de este escenario, ya que es complicado poder simular una emboscada cuando ambas partes saben que la misma va a suceder, pero para ello tenemos la versatilidad de las reglas de CAPITAN.

Para que el escenario sea equilibrado, dividiremos las tropas participantes en:

- 1.- Tropas españolas I: Regimiento del Infante y mando
- 2.- Tropas españolas II: Regimiento de Cazadores de Almansa y mando
- 3.- Tropas españolas III: Mando de la emboscada
- 4.- Tropas francesas I: 10eme de Chasseurs a Cheval y mando
- 5.- Tropas francesas II: Refuerzos franceses

Las Tropas francesas I y II deben aparecer en la mesa de juego por la zona indicada al efecto en el mapa del escenario, como despliegue inicial francés, es decir por el camino a Medellín, y hasta un máximo de 40cm. del borde de la mesa.

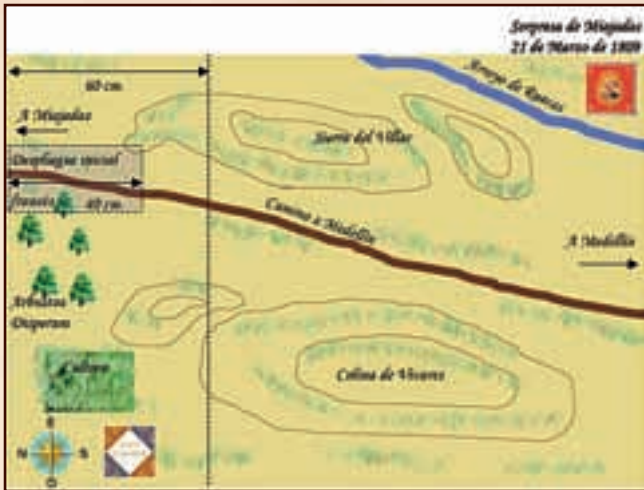
Reglas especiales

- 1º Las tropas francesas I (el 10eme de Chasseurs y mando), es la única unidad que se sitúa sobre la mesa de juego en el primer turno, y hasta el turno 3º deben moverse en movimiento de marcha, como mínimo, por el camino en dirección a Medellín.
- 2º Las tropas españolas I, II y III se pueden desplegar en el terreno de juego, a distancia de carga de las unidades que forman las Tropas francesas I, en cualquier momento hasta el turno 3º. Dicho despliegue pueden realizarlo los tres grupos de tropas españolas a la vez, o sólo alguno de ellos. Si se despliega sólo alguno de ellos, los demás grupos de tropas pueden, hasta el turno 3º desplegarse sobre el terreno de juego, pero lo deben hacer a 40cm. o más de cualquier unidad amiga ya desplegada sobre el terreno de juego, pero en ningún caso a menos de 60 cm. del borde de salida de las tropas francesas. Cuando los grupos de tropas españolas se despliegan por primera vez sobre el terreno de juego, el grupo de tropas francesas I, automáticamente, y aunque se hubiese activado ya, se consideran activas y puede realizar cualquier acción que desee previo al movimiento de las tropas españolas que se acaban de desplegar.
- 3º En el turno 4º entran en el terreno de juego las unidades de las tropas francesas II por la zona de despliegue inicial francés. En dicho 4º turno, no deben tirar para iniciativa, la ganan automáticamente sobre cualquier tropa en la mesa de juego.
- 4º La regla 8.11 de aniquilar, no es de aplicación en el escenario.

La superficie de juego

Todos los elementos de juego del terreno, son transitables por la caballería, no suponen





ningún obstáculo, salvo el terreno cultivado que se considera como tal, el arroyo que no es vadeable, y los arbustos dispersos que se consideran como bosque disperso.

Se recomienda que las colinas tengan mínimo unos 10cm. de altura.

Condiciones de victoria

Si el grupo de tropas francesas I, es totalmente destruido, automáticamente los españoles han ganado, de lo contrario, se deben sumar los puntos de victoria, (según lo establecido en el capítulo 10 de las reglas de CAPITAN) obtenidos por cada uno de los bandos.

El escenario se juega a 8 turnos.

Listado de unidades del escenario

Ya hemos comentado en nuestros artículos, que para compensar los escenarios y las unidades, en algunos casos, utilizamos unidades que no fueron los que realmente lucharon en el escenario histórico. Tal es el caso de este escenario, en el que en el bando francés nos hemos permitido el lujo de sustituir al 5eme de Chasseurs a Cheval por los Chevaux Legers de Westphalia, que aunque no formaban parte de la división de Lasalle, si que se encontraban en la zona. La razón de esta inclusión es la de sacar el máximo partido a su habilidad especial de movimiento doble.

En otro caso, como los cazadores de Almansa, utilizamos la unidad de los cazadores de Olivencia, ya que los de Almansa, por ahora, no tienen ficha de unidad en el juego.

En ambos casos, las unidades de ambos mandos suman aproximadamente 2.000 puntos, con lo que entre los puntos y las reglas especiales la equidad está asegurada, a partir de este punto son los jugadores los que deberán inclinar la balanza.

TROPAS ESPAÑOLAS

El regimiento de caballería de Línea del infante se representa con:

- 1 Una unidad de mando del Reg. de Caballería del Infante / Capitán Alameda nº de ficha de unidad 12106, con todas sus habilidades especiales. (238 puntos)
- 1 Una unidad de tropa de 10 figuras del Reg. de Caballería del Infante nº de ficha de unidad 12105, con todas sus habilidades especiales. (460 puntos)

El regimiento de caballería de Cazadores de Almansa se representa con:

- 1 Una unidad de mando del Reg. de Cazadores de Oli-

vencia / Teniente Salvador nº de ficha de unidad 12204, con todas sus habilidades especiales. (241 puntos)

- 1 Una unidad de tropa de 8 figuras del Reg. de cazadores de Olivencia nº de ficha de unidad 12203, con las habilidades especiales de Vieja Guardia y Carga Brutal. (398 puntos)
- 1 Una unidad de tropa de 8 figuras del Reg. de cazadores de Olivencia nº de ficha de unidad 12203, con la habilidad especial de Furioso. (398 puntos)

El Mando de la emboscada se representa con:

- 1 Una unidad de mando Guardias de Corps / Capitán Beltran nº de ficha de unidad 14101, sin la habilidad especial de Movimiento Oculto. (273 puntos)

TROPAS FRANCESAS

El 10eme Reg. de Chasseurs a Cheval se representa con:

- 1 Una unidad de mando 10eme Reg. de Chasseurs a Cheval / Colonel Subervie nº de ficha de unidad 52207, con todas sus habilidades especiales. (266 puntos)
- 1 Una unidad de tropa de 12 figuras del 10eme Reg. de Chasseurs a Cheval nº de ficha de unidad 52206, con todas sus habilidades especiales. (596 puntos)

El 2eme Reg. de Hussards se representa con:

- 1 Una unidad de mando del 2eme Reg. de Hussards / Lieutenant Rocca nº de ficha de unidad 52213, con todas sus habilidades especiales. (257 puntos)
- 1 Una unidad de tropa de 10 figuras del 2eme Reg. de Hussards nº de ficha de unidad 52212, con todas sus habilidades especiales. (442 puntos)

El 5eme Reg. de Chasseurs a Cheval se representa con:

- 1 Una unidad de tropa de 8 figuras de los Westphalien Chevaux Légers nº de ficha de unidad 62205, con todas sus habilidades especiales. (441 puntos)

Figuras, colección del autor

Todas las figuras de las fotos son de Front Rank Miniaturas, salvo la escolta del Guardia de Corps Beltrán, los dos húsares españoles, que son de Barcino Miniaturas www.barcino-miniatures.com

(El 2ºeme de húsares, en las fotografías esté representado con figuras con el uniforme del 4ºeme de húsares)

Puedes obtener las reglas de Capitán, de forma gratuita en www.capitangames.com

Autor, fotos y mapas: Miguel Costa Simón
Diseñador de las reglas de Capitán y de Capitangames.

