

La Batalla de Nájera, 1367



Al comienzo del año 1367 reinaba en Castilla Pedro I, el Cruel, pero su trono le era disputado por su hermano bastardo Enrique de Trastámara, que gozaba de mayor popularidad. Enrique, con el apoyo de Francia y Aragón, había logrado tomar algunas ciudades y Pedro debió huir, con lo que el poder se tambaleó y todo parecía perdido para Pedro, pero no fue así.

Pedro consiguió el apoyo de Inglaterra, y así, el hijo de Eduardo III de Inglaterra, conocido como el Príncipe Negro, acudió en su ayuda con numerosas tropas.

Por su lado, Carlos V de Francia mandó al mariscal Bertrand Du Guesclin, en apoyo de Enrique.

Ambos contendientes se encontraron en la orilla norte del Ebro, y estuvieron cerca de una semana mirándose sin ninguno dar el primer paso, hasta que el Príncipe Negro rodeó al enemigo y cruzó el Ebro por Logroño, dejando la villa de Navarrete a su espalda y avanzando hacia Nájera. Entonces Enrique, de la

misma forma, cruzó el Ebro por Haro y llegó a Nájera primero.

Allí Du Guesclin y el resto de conejeros le dijeron que no abandonara la plaza, que a pesar de la superioridad numérica, la llanura que se interponía con el enemigo sería una posición desventajosa para la lucha. Pero Enrique, haciendo caso omiso, demostró gran valor al abandonar Nájera y cruzar el río Najerilla con su ejército, y fue entonces cuando se avistaron ambas huestes.

En ese momento, el Príncipe Negro dijo: *¡Por San Jorge que es un valiente caballero este bastardo!* y seguido le dijo a Pedro I: *Señor Rey, hoy sabréis si sois Rey de Castilla, o no sois nada...*

La batalla sucedió muy deprisa. Se guarda un relato de buena mano de cómo sucedió.

El ejército francocastellano avanzó, y su primera línea de infantes ganaron terreno al principio a los hombres de armas anglocastellanos, pero cuando su caballería ligera se lanzó a rodear flancos, los arqueros ingleses los rechazaron en varias ocasiones y terminaron huyendo, factor decisivo que determinaría el resultado. En el centro los ejércitos chocaron, y las tropas del Príncipe Negro y de Pedro fueron superiores, es más, las tropas de la retaguardia anglocastellana, al mando del Rey Jaume IV de Mallorca, envolvieron al ejército francés y atacaron de sorpresa.

Entonces el ejército de Enrique comenzó a huir, y él entre ellos, que se dice que tomó un caballo de un compañero y huyó a Nájera.

Cuentan que Du Guesclin, el Mariscal francés, sólo se rindió ante el Príncipe Negro, al ver que estaba acabado, diciendo que sólo ponía sus armas ante él, pues era el mayor y único caballero de aquella contienda. Fue hecho prisionero y más tarde liberado a cambio de una buena suma.

Esta batalla al final no decidiría nada, pues Enrique se repondría, y dos años más tarde mataría a Pedro en la Batalla de Montiel, haciéndose con el trono, e instaurando la casa de los Trastámara en nuestra monarquía.

Pero esta batalla fue una de las más grandes sucedidas en la época, en la que participaron grandes personajes de la época: Pedro I, el Cruel; Enrique de Trastámara (después Enrique II); El Príncipe Negro; Jaume IV de Mallorca; Juan de Gante, hermano del Príncipe Negro; El mariscal Du Guesclin; el mismismo Garcilasso de la Vega; Don Alfonso, hijo del Infante Don Pedro de Aragón, entre muchos otros ilustres caballeros castellanos, ingleses, franceses, aragoneses, gascones, mallorquines y navarros...

Batalla Campal

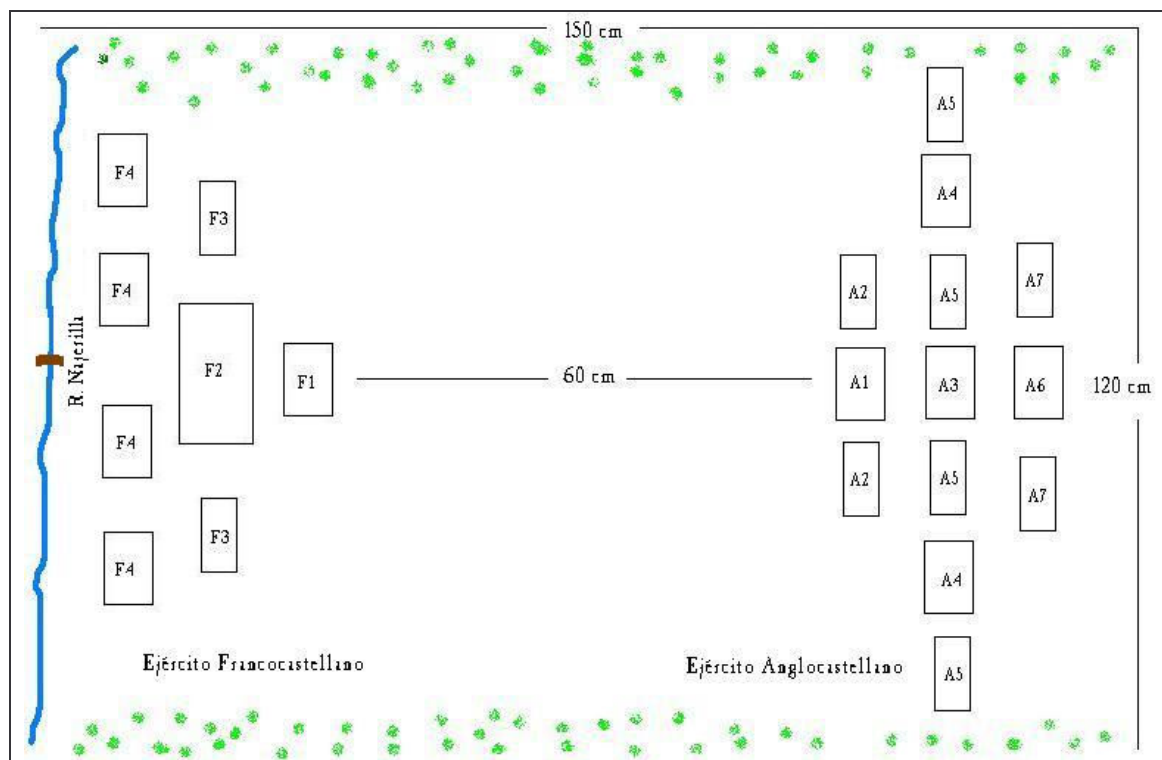
Objetivos: En este escenario se libra una batalla política, en que dos ejércitos tratan de aniquilar al enemigo para hacerse con la soberanía del Reino de Castilla y León.

Ejércitos: Los ejércitos que lucharán en este escenario, en que se representará la Batalla de Nájera, librada en abril de 1367, se especifican más adelante, en el apartado dedicado al efecto, y por título *Ejércitos*. Los ejércitos, en principio, no aceptan modificaciones. Este es un escenario muy estructurado, adaptado directamente de la bibliografía y el relato histórico de la batalla, de tal manera que se intenta representar lo más fielmente posible. Por ello, como decíamos, los ejércitos se detallan más adelante, indicando exactamente las unidades y número de miniaturas que los componen, así como los personajes de cada ejército.

Campo de Batalla: La Batalla de Nájera sucedió en una gran llanura, en la orilla noreste del Río Najerilla. En principio, el campo de batalla estará libre de obstáculos, salvo por este río, en la retaguardia del ejército francocastellano, y al cual cruzará un puente por su centro que conduce a la Villa de Nájera. Si los jugadores así lo aceptan de mutuo acuerdo, pueden añadirse elementos de escenografía que no obstruyan la contienda, situándolos en los bordes del campo de batalla.

Despliegue

Cada jugador despliega su ejército exactamente como se indica en el diagrama, con el fin de adecuarse al relato histórico real. En la descripción de cada ejército, se describe cada uno de ellos ateniéndose a tres divisiones, según fueron desplegadas en el campo de batalla: *vanguardia* o primera línea, *línea central* y *retaguardia* o tercera línea. Cada unidad tiene su posición encuadrada en una de estas divisiones, consideraciones que deben respetarse, según se indica en el siguiente diagrama. Las denominaciones de cada unidad según el diagrama, son especificadas en la descripción de cada ejército, así *FI* son los Caballeros demontados francocastellanos y *AI* son los Hombres de armas de la vanguardia anglocastellana. Ambos ejércitos deben distar exactamente 60 cm. el uno del otro.



¿Quién juega en primer lugar? Cada ejército tira 1D6, el resultado mayor decidirá si mover en primer o segundo lugar.

Duración de la Batalla: La batalla dura 6 turnos.

Reglas Especiales: Las reglas especiales en este escenario se deben al uso de algunas armas en particular, al despliegue de los ejércitos, ya detallado en el apartado de *Despliegue*, y a algunas cuestiones de carácter más psicológico. Entre las armas que requieren especificaciones especiales, encontramos las siguientes:

Arco inglés (longbow): Los arcos ingleses son arcos largos (75 cm. Fuerza 3), que además permiten disparar a todas las unidades de la unidad por turno. Esto no se debe realmente al arma en sí, sino a la habilidad reconocida de los arqueros ingleses, que a lo largo de la Guerra de los Cien Años se ganaron una reputación merecida.

Jabalina: Las jabalinas son *armas arrojadas*, descritas en la página 92 del Reglamento de Warhammer. Se tiene constancia de que fueron usadas por la caballería ligera francocastellana durante la batalla. Tienen un alcance de 20 cm. y una Fuerza igual a la de su portador, en este caso Fuerza 3. Además, el hecho de ser una arma arrojada, implica que las miniaturas que las utilizan

no obtienen el modificar de -1 por *mover* y *disparar*, ni el -1 de *disparar a largo alcance*. Aun así, debe tenerse en cuenta que no se puede declarar movimiento de *marcha* o *carga* y lanzar una jabalina.

Pica: Las Picas vienen descritas en Los Manuscritos de Altdorf, Tomo III, en su página 57. Hay constancia de la participación de un gran contingente de lanceros navarros en la Batalla de Nájera. En esta representación, utilizaremos las reglas para Picas a efectos de juego, para darles el valor que se merecen y para lograr una unidad de élite en el ejército anglocastellano. Las picas son unas tremendas lanzas que *requieren dos manos*, que permiten a sus portadores *luchar en cuatro filas*, y con las que *siempre atacan primero en el primer turno de combate*. Además, una unidad armada con picas que recibe una carga por parte de una unidad de caballería, obtiene +1 a la Fuerza en ese primer turno. Todas estas reglas no se aplican si el enemigo ataca a la unidad de piqueros por la retaguardia o los flancos.

Guerra Civil Castellana: En esta batalla lucharon los dos hijos de Alfonso IX de Castilla, y en ella se creía que se decidiría quien sería el Rey de Castilla y León. Más tarde se sabría que en realidad no fue así, que aun quedarían dos años más de lo que algunos historiadores han llamado la Guerra Civil Castellana. En todo caso, Pedro I, el Cruel, heredero legítimo al trono, y su hermano bastardo Enrique II de Trastámara, se batieron valientemente en la Batalla de Nájera, y a ella acudieron todos aquellos que creyeron en ellos, les siguieron dispuestos a defender su subida al trono y su soberanía a la Corona. Para representar la importancia del encuentro y las consecuencias inmediatas que la muerte de alguno de los dos habría supuesto en la batalla, si uno de los dos generales muere en el transcurso de la batalla, todas las unidades de su ejército deben superar un chequeo de Liderazgo o huir como si de un Chequeo de Pánico se tratara. Este chequeo será efectuado en el mismo momento en que el personaje muera. Las unidades que estuvieran trabadas en combate también deberán efectuar este chequeo, pero las unidades con que estuvieran trabadas no podrán perseguirlas en este mismo turno. Todas las unidades bajo el radio de acción del Portaestandarte de Batalla (30 cm.) podrán utilizar su Liderazgo para efectuar este chequeo.

Odio fratricida: Además, no debemos olvidar que entre ambos generales de ejército, Pedro I, el Cruel, y Enrique II de Trastámara, existe un odio irrefrenable, con lo que se aplican las reglas descritas en la página 84 del Reglamento de Warhammer para el *Odio*.

Condiciones de Victoria: Vencerá el ejército que logre matar al general enemigo, ya sea Pedro I, el Cruel, o Enrique II de Trastámara. Si alguno de los dos muere durante el transcurso de la batalla, ésta debe continuar hasta finalizar el sexto turno, dando la oportunidad a las tropas del caído a matar a su adversario, para evitar que llegue al turno. Si al finalizar el sexto turno, ambos hombres han muerto, o ambos siguen vivos, la batalla quedará en empate.

Ejército Francocastellano

76 infantes y 32 caballeros

PERSONAJES

- *Enrique II, Rey de castilla y León y Conde de Trastámara*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Enrique II	10	6	5	4	4	3	6	4	9	2+	4+
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5	-	-

Equipo: Lanza de caballería, espada, armadura pesada y escudo. Monta un caballo con barda.

Reglas especiales:

Personaje histórico: Enrique fue un personaje histórico que luchó en la Batalla de Nájera, por ello, tiene una tirada de salvación especial de 4+.

General francocastellano: Enrique es el general del ejército francocastellano.

Odio fratricida: Enrique odia a su hermano Pedro I.

Formación: Enrique presentó batalla montado a caballo, en la unidad de caballería pesada francocastellana (unidad F2).

- *Bertrand Du Guesclin, Mariscal de Normandía*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Bertrand Du Guesclin	10	5	5	5	4	2	5	3	8	4+	5+

Equipo: Maza, armadura pesada y escudo.

Reglas especiales:

Personaje histórico: Du Guesclin fue un personaje histórico que luchó en la Batalla de Nájera, por ello, tiene una tirada de salvación especial de 5+.

Portaestandarte de Batalla: Bertrand Du Guesclin es el Portaestandarte de Batalla del ejército francocastellano.

Fuerza desmesurada: Bertrand Du Guesclin fue conocido por su fuerza desmesurada, se decía que nadie era capaz de levantar la maza con que luchaba... Por ello, posee un atributo de Fuerza 5, en lugar de 4.

Formación: Bertrand Du Guesclin formó entre los caballeros desmontados del ejército francocastellano (unidad F1).

- Don Alfonso, hijo del Infante Pedro de Aragón, Conde de Denia y Ribagorza

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Don Alfonso	10	5	5	4	4	2	5	3	8	4+	5+

Equipo: Espada, armadura pesada y escudo.

Reglas especiales:

Personaje histórico: Don Alfonso fue un personaje histórico que luchó en la Batalla de Nájera, por ello, tiene una tirada de salvación especial de 5+.

Formación: Don Alfonso luchó al mando de toda la retaguardia francocastellana, por ello deberá ser desplegado en alguna de las unidades de Levas que la componen (unidades F4).

VANGUARDIA

- Caballeros desmontados - F1

1 unidad de 16 hombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Caballero desmontado	10	4	3	3	3	1	3	1	8	4+	-
Paladín	10	4	3	3	3	1	3	2	8	4+	-

Equipo: Lanza, armadura pesada y escudo.

Grupo de mando: Portaestandarte, músico y campeón.

LÍNEA CENTRAL

- Caballería Pesada - F2

1 unidad de 12 hombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Caballero	10	4	3	3	3	1	3	1	8	2+	-
Paladín	10	4	3	3	3	1	3	2	8	2+	-
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5	-	-

Equipo: Lanza de caballería, armadura pesada y escudo. Montan caballos con barda.

Grupo de mando: Portaestandarte, músico y campeón.

- Caballería Ligera - F3

2 unidades de 10 hombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Soldado	10	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	-
Caballo	20	3	0	3	3	1	3	1	5	-	-

Equipo: Lanza, jabalinas y armadura ligera. Montan caballos.

Grupo de mando: Ninguno.

Regla especial: *Caballería rápida, Jabalina.*

RETAGUARDIA

- Levas - F4

4 unidades de 20 hombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Soldado	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	-

Equipo: Espada y escudo.

Grupo de mando: Ninguno.

Ejército Anglocastellano

140 infantes

PERSONAJES

- *Pedro I, el Cruel, Rey de Castilla y León*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Pedro I	10	6	5	4	4	3	6	4	9	4+	4+

Equipo: Espada, armadura pesada y escudo.

Reglas especiales:

Personaje histórico: Pedro fue un personaje histórico que luchó en la Batalla de Nájera, por ello, tiene una tirada de salvación especial de 4+.

General anglocastellano: Pedro es el general del ejército anglocastellano.

Odio fratricida: Pedro odia a su hermano Enrique II.

Formación: Pedro I presentó batalla entre los lanceros navarros (unidad A3), junto al Príncipe Negro.

- *El Príncipe Negro, Príncipe de Gales, Príncipe de Aquitania, Duque de Cornualles y Conde de Chester*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Príncipe Negro	10	5	5	4	4	2	5	3	10	4+	5+

Equipo: Espada, armadura pesada y escudo.

Reglas especiales:

Personaje histórico: El Príncipe Negro fue un personaje histórico que luchó en la Batalla de Nájera, por ello, tiene una tirada de salvación especial de 5+.

Portaestandarte de batalla: El Príncipe Negro es el Portaestandarte de batalla anglocastellano.

Líder: El Príncipe Negro fue uno de los mayores líderes en la Guerra de los Cien Años, temido y envidiado por muchos soldados de la época. Los hombres le seguían allá donde iba, y se sentían alentados por él y su estandarte. Por ello, el Príncipe Negro posee un atributo de Liderazgo de 10, a pesar de ello, tan sólo es el Portaestandarte de batalla, ya que la batalla se libró en suelo español, donde Pedro I trataba de defender su reinado.

Formación: El Príncipe Negro formó junto a Pedro I al mando de los lanceros navarros (unidad A3).

- Juan de Gante, Infante de Inglaterra y Conde de Richmond y Lancaster

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Juan de Gante	10	5	5	4	4	2	5	3	8	4+	5+

Equipo: Espada, armadura pesada y escudo.

Reglas especiales:

Personaje histórico: Juan de Gante fue un personaje histórico que luchó en la Batalla de Nájera, por ello, tiene una tirada de salvación especial de 5+.

Formación: Juan de Gante marchó a cargo de la vanguardia anglocastellana, formando en el regimiento de hombres de armas (unidad A1).

- Jaume IV, Rey de Mallorca, Príncipe de Morea, Conde de Clarença y Barón de Matagrifó

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Jaume IV	10	5	5	4	4	2	5	3	8	4+	5+

Equipo: Espada, armadura pesada y escudo.

Reglas especiales:

Personaje histórico: Jaume IV fue un personaje histórico que luchó en la Batalla de Nájera, por ello, tiene una tirada de salvación especial de 5+.

Formación: Jaume IV estuvo al mando de la retaguardia anglocastellana, y formó en la unidad de hombres de armas (unidad A6).

VANGUARDIA

- Hombres de Armas - A1

1 unidades de 16 hombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Hombre de armas	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	-
Capitán de campo	10	3	3	3	3	1	3	2	7	6+	-

Equipo: Espada y escudo.

Grupo de mando: Portaestandarte, músico y campeón.

- Arqueros ingleses - A2

2 unidades de 10 hombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Arquero inglés	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	-

Equipo: Espada, arco largo y armadura ligera

Grupo de mando: Ninguno.

Reglas especiales: *Arqueros ingleses* (disparan todas las miniaturas de la unidad)

LÍNEA CENTRAL

- Lanceros navarros - A3

1 unidad de 16 hombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Lancero navarro	10	4	3	3	3	1	3	1	8	5+	-
Oficial navarro	10	4	3	3	3	1	3	2	8	5+	-

Equipo: Pica y armadura pesada.

Grupo de mando: Portaestandarte, músico y campeón.

Reglas especiales: *Picas*.

- Hombres de Armas - A4

2 unidades de 12 hombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Hombre de armas	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	-
Capitán de campo	10	3	3	3	3	1	3	2	7	6+	-

Equipo: Espada y escudo.

Grupo de mando: Portaestandarte, músico y campeón.

- Arqueros ingleses - A5

4 unidades de 10 hombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Arquero inglés	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	-

Equipo: Espada, arco largo y armadura ligera

Grupo de mando: Ninguno.

Reglas especiales: *Arqueros ingleses* (disparan todas las miniaturas de la unidad)

RETAGUARDIA

- Hombres de Armas - A6

1 unidad de 12 hombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Hombres de armas	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	-
Capitán de campo	10	3	3	3	3	1	3	2	7	6+	-

Equipo: Espada y escudo.

Grupo de mando: Portaestandarte, músico y campeón.

- Arqueros ingleses - A7

2 unidades de 10 hombres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE
Arquero inglés	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	-

Equipo: Espada, arco largo y armadura ligera

Grupo de mando: Ninguno.

Reglas especiales: *Arqueros ingleses* (disparan todas las miniaturas de la unidad)