

REGLAS DE COMBATE TERRESTRE

Vamos a analizar las **unidades terrestres existentes**, sus características y su papel en la guerra:

- **Infantería regular:** al inicio del juego estará armada únicamente con fusiles y piezas de artillería de campaña. Su capacidad defensiva no obstante puede ser mejorada con el uso de las ametralladoras. El nivel de eficiencia tecnológico de la unidad será equivalente al nivel mas bajo de las dos o tres armas que monte (es decir, armas ligeras, artillería de campaña y ametralladoras si se diera el caso).
- **Unidad de caballería:** La opinión generalizada (al menos entre las grandes potencias europeas) es que los últimos avances han convertido a la caballería en una unidad obsoleta. No obstante no deja de ser un tipo de unidad más veloz que la infantería y no tan dependiente de la infraestructura ferroviaria en el momento de ser desplegada. El nivel de eficiencia tecnológico de la unidad será equivalente al nivel de armas ligeras de la nación.
- **Unidad de Asedio:** Esta unidad no estará disponible al inicio del juego. Son pequeñas unidades (en cuanto a su dotación de soldados) compuestas por piezas de artillería naval adaptadas a su uso y transporte terrestre. Su función consiste en la destrucción de las fortificaciones defensivas del enemigo, y su nivel de eficiencia tecnológico de la unidad será equivalente al nivel de artillería de asedio de la nación.

Un asunto que nunca deberán olvidar los jugadores es que la guerra es una empresa que requiere muchos recursos, recursos humanos, económicos y logísticos.

Los costes económicos de la guerra son:

- Cada unidad de infantería y/o caballería desplegada en el frente precisa (para mantener una operatividad del 100 %) una inversión de 0.4 de comida anual (o su equivalente monetario). Si la unidad esta dotada de ametralladoras el coste aumenta en 0.1 de carbón (o su equivalente monetario).
- Cada unidad de asedio requiere 0.2 de carbón y 0.05 de comida anual.

Respecto a la logística, debe el jugador saber lo siguiente:

- Una línea férrea es capaz de desplazar hasta ocho unidades militares en un año (al igual que en tiempo de paz), pero el uso del ferrocarril deberá ser compartido con los bienes destinados a suplir las necesidades del frente y con el comercio habitual. Requiere por lo tanto una seria planificación del jugador.
- Un Transporte naval puede transportar una unidad militar, o suplir las necesidades de cinco unidades en combate por cada viaje.
- Es función del jugador especificar al DJ que línea férrea o marítima usará para el abastecimiento de las tropas. Que unidades asigna para la vigilancia y custodia de la ruta. Que instalaciones militares serán utilizadas...
- Es viable correr con estos costes con su equivalente en carbón y comida. Con una equivalencia de: una unidad de carbón o comida = 12.5 u.m.