

Austerlitz

Grandes Batallas de las Guerras Napoleónicas, volumen 1
(REGLAS DEL SISTEMA + LIBRO DE JUEGO)



By Rodger B. MacGowan ©2000

REGLAS DEL SISTEMA: ÍNDICE DE CONTENIDOS

- 1.0 INTRODUCCIÓN
- 2.0 COMPONENTES
 - 2.1 Escala del juego
 - 2.2 Definiciones y abreviaturas
 - 2.3 Fichas del juego
 - 2.4 Marcadores de status
- 3.0 EL TURNO
- 4.0 EL SISTEMA DE MANDO
 - 4.1 Fichas de Mando
 - 4.2 Cambio de Mando
 - 4.3 Bajo Mando/Sin Mando
 - 4.4 Determinación de la Iniciativa
 - 4.5 Activación de los jefes
 - 4.6 Activaciones
 - 4.7 Resultados del Fallo del Mando
 - 4.8 Utilización de la Hoja de Mando
- 5.0 MOVIMIENTO
 - 5.1 Movimiento Normal

- 5.2 Movimiento Estratégico
- 5.3 Movimiento por Carretera .
- 5.4 Movimiento de los jefes
- 6.0 ENCARAMIENTO Y FORMACIÓN
 - 6.1 Encaramiento
 - 6.2 Zonas de Reacción
 - 6.3 Formaciones
 - 6.4 Formaciones Involuntarias
 - 6.5 Fichas Multi-Hex
- 7.0 APILAMIENTO
 - 7.1 Restricciones al Apilamiento
 - 7.2 Orden de Apilamiento
 - 7.3 Apilamiento y Combate
- 8.0 COMBATE
 - 8.1 Combate de Fuego
 - 8.2 Combate a la Bayoneta
 - 8.3 Combate de Asalto
 - 8.4 Combate de Carga
 - 8.5 Resultados del Combate
- 9.0 MORAL
 - 9.1 Pruebas de Moral
 - 9.2 Efectos de la Moral
 - 9.3 Moral de la artillería

- 10.0 RETIRADAS
 - 10.1 Procedimiento de Retirada
- 11.0 PUNTO DE DISPERSIÓN
 - 11.1 Punto de Dispersión de unidades
 - 11.2 Punto de Dispersión de divisiones
 - 11.3 Punto de Dispersión de los Cuerpos
- 12.0 RECUPERACIÓN DE MORAL
 - 12.1 Procedimiento de Reorganización
 - 12.2 Unidades Huidas Reorganizadas
 - 12.3 Recuperación de la caballería
 - 12.4 Pérdidas de Huida
- 13.0 FATIGA
 - 13.1 Aumento de la Fatiga
 - 13.2 Disminución de la Fatiga
 - 13.3 Efectos de la Fatiga
- 14.0 REFUERZOS
 - 14.1 Entrada de Refuerzos
 - 14.2 Retraso de Refuerzos
 - 14.3 Presencia Enemiga
 - 14.4 Activación Subsiguiente

CRÉDITOS

1.0 INTRODUCCIÓN

2 de diciembre de 1805. La Tercera Coalición, una laxa alianza de países organizada por Inglaterra para oponerse a las ambiciones imperiales de Napoleón Bonaparte, está en problemas. De las numerosas invasiones y operaciones combinadas planeadas, sólo se ha llevado a cabo la invasión austríaca de Baviera. Ésta ha resultado en un desastre, tras reaccionar Napoleón con una rapidez inaudita y destruir al ejército austríaco en Ulm el 20 de octubre. Un ejército ruso que se había puesto en marcha en septiembre se ha unido por fin a los austríacos en noviembre. Los rusos se han unido a los débiles restos del ejército austríaco, y han avanzado para presentar batalla en Austerlitz, en la Bohemia oriental. Al concluir la batalla de Austerlitz, Napoleón había conseguido su mayor victoria, destruyendo al ejército Aliado y dando al traste con la Tercera Coalición.

AUSTERLITZ es el primer juego de la serie de **Grandes Batallas de las Guerras Napoleónicas**, que edita GMT Games, y que refleja las batallas de la época en un nivel táctico detallado. En estas reglas hay una variedad de sistemas que operan para mostrar los elementos más importantes de las tácticas napoleónicas. Las cuestiones del Mando se reflejan con un mecanismo de extracción de fichas de activación que refleja la naturaleza caótica de las operaciones de las unidades en el campo de batalla. El sistema de combate refleja la interacción de la infantería, la caballería y la artillería, poniendo especial énfasis en las distintas formaciones de combate —columna para movimiento rápido, línea para máxima potencia de combate, guerrilla para desorganizar al enemigo, y cuadro de infantería como protección contra las cargas de la caballería. La fatiga o agotamiento de las tropas juega también un papel importante, simulando la disminución de la eficiencia de las tropas por el cansancio y el contacto con el enemigo, lo que estimula a los jugadores a mantener reservas disponibles con las que sustituir a las unidades desfondadas o aprovechar una debilidad en la línea enemiga. Austerlitz es nuestro punto de partida, ya que nos muestra el sistema táctico de Napoleón en su mejor momento. Juegos futuros de la serie reflejarán la decadencia del ejército francés y las mejoras de los enemigos de Napoleón a medida que se adaptaban a su modelo táctico, a menudo copiándolo.

2.0 COMPONENTES

Un juego completo de **AUSTERLITZ 1805** contiene:

- 4 Mapas (láminas de 85x55 cm.)
- 3 planchas y media de fichas
- 1 Libro de Reglas
- 1 Libro de Juego
- 1 Ayuda de juego de cuatro páginas
- 1 Hoja de Mandos
- 1 Dado de diez caras (el 0 se trata como 0, no como 10)

Si te falta algún componente, contacta con:

GMT Games
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308
www.gmtgames.com
(800) 523-6111

O con el distribuidor español:

El Viejo Tercio S.L.
<http://elviejotercio.tripod.com>
quijanotercio@retemail.es

2.1 Escala del juego

Cada hex representa 135 metros de lado a lado. Las curvas de nivel indican cambios de altura de 6 metros. Las unidades representan batallones de infantería, regimientos de caballería y baterías de artillería. Las escalas de las unidades son:

Distribuido en España por El Viejo Tercio S.L. quijanotercio@retemail.es <http://www.elviejotercio.tripod.com>

1 Punto de Fuerza de infantería = 100 hombres

1 Punto de Fuerza de caballería = 50 hombres

1 Punto de Fuerza de Artillería = 2 cañones

2.2 Definiciones y abreviaturas

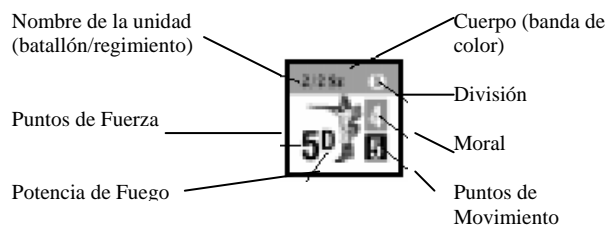
MIJ/LIM: Marcador de Iniciativa de un Jefe/*Leader Initiative Marker*—estos marcadores se usan para activar varias formaciones de combate. Marcan la secuencia de la partida.

PM/MP: Punto de Movimiento/*Movement Point*—El coste de mover, cambiar de formación y cambiar de encaramiento se expresa en puntos de movimiento. La capacidad de movimiento de una unidad es el número de puntos de movimiento que ésta puede gastar en una activación dada.

PF/SP: Punto de Fuerza/*Strength Point*—El tamaño de la unidad en melée. La pérdida de PF determina el momento en cada unidad llega a su Punto de Dispersión.

2.3 Fichas del juego

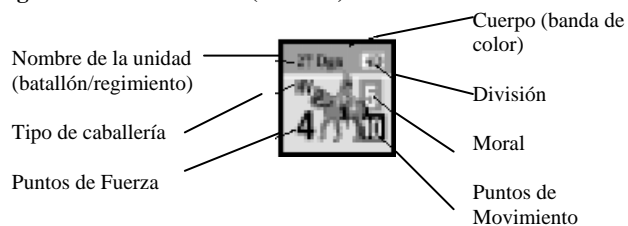
Batallón de infantería (anverso)



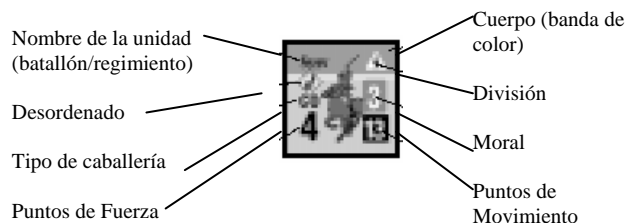
Batallón de infantería (reverso)



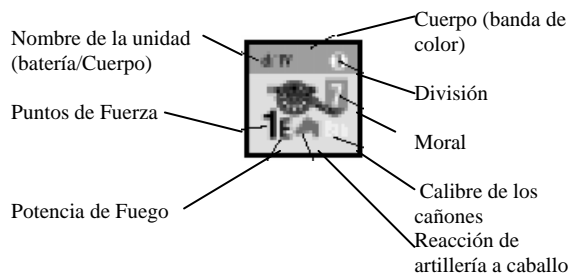
Regimiento de caballería (anverso)



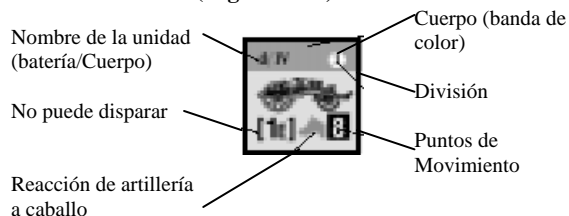
Regimiento de cosacos (sólo una cara)



Batería de artillería (desplegada)



Batería de artillería (enganchada)

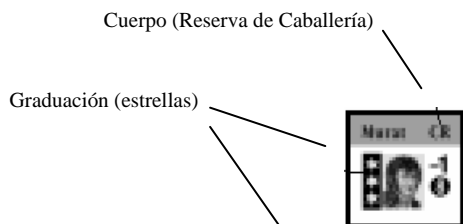


Ficha Multi-Hex



Jefes de División. Muchos jefes se incluyen en la categoría de jefes de división para que puedan cumplir con ciertas funciones del juego (básicamente, por que están justo por debajo de los Jefes de Cuerpo) aunque históricamente fueran jefes de brigada. Históricamente, muchos países carecían de verdaderas diferencias entre divisiones y brigadas. Una de las ventajas del mando francés era el uso de dos niveles de mando entre los niveles de cuerpo y regimental. Esto se refleja en el juego con la existencia de reglas especiales para los “Jefes de Brigada” en algunos escenarios. La diferencia más importante que deben recordar los jugadores es el número de estrellas de la ficha de cada jefe, y lo que cada graduación (graduación en el juego, no la nominal histórica) permite a los jefes que la tengan a efectos del juego.

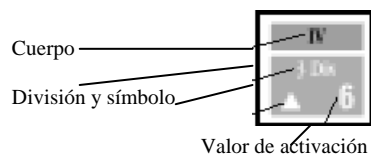
Jefe de Cuerpo



General en Jefe



Marcadores de Iniciativa de los Jefes/(LIM)



2.4 Marcadores de Status

Numerados (para puntos de fuerza o Fatiga):



Morale Level:

Cavalry Blown & Recovery:



Others:



3.0 EL TURNO

Cada turno consiste de una secuencia de juego que se debe seguir en el orden en que aparece a continuación. Cuando se hayan terminado todas las fases de la Secuencia de Juego, se acaba un turno.

A. Fase de Colocación en el Fondo

1. Segmento de Cambio de Mandos: los jugadores que deseen intentar Cambios de Mando deben tirar el dado y comprobar la Tabla de Cambio de Mandos/*Command Change Table* para averiguar el resultado [4.2].

2. Segmento de Determinación de la Iniciativa: los jugadores determinan quién tiene la Iniciativa en el turno [4.4].

3. Segmento de Elección por Iniciativa: el jugador que tenga la Iniciativa en ese turno elige un MIJ/LIM con el que empezará el turno.

4. Segmento de Colocación en el Fondo: todos los LIM disponibles restantes se colocan en un contenedor opaco como una taza, del que se extraerán sin mirar. El citado contenedor se denomina Fondo de Mando.

B. Fase de Activación de LIM

1. Segmento de Activación por la Iniciativa: el LIM que fuera elegido por el Jugador con la Iniciativa se revela en este momento – dicho mando puede intentar activarse ahora [4.5].

2. Segmento de Selección de LIM: cualquiera de los jugadores extrae un LIM del Fondo de Mando sin mirar.

El mando que se corresponda con dicho LIM puede entonces intentar activarse. La activación de un mando permite a las unidades individuales mover, disparar y combatir en melée [véanse las reglas 5.0-10.0]. El paso B.2 se repite hasta que todas los LIM se hayan extraído del Fondo de Mando. En ese momento se pasará a la Fase No-LIM.

C. Fase No-LIM

1. Segmento de Activación por Iniciativa No-LIM: el Jugador con la Iniciativa puede elegir una División que no tenga su LIM en el Fondo de Mando, o cualquier unidad Sin Mando/Out of Command y realizar con ella una Activación Limitada. Durante este segmento sólo se pueden activar divisiones o unidades individuales, no cuerpos.

2. Segmento de Activación sin Iniciativa No-LIM: el Jugador sin la Iniciativa realiza las mismas actividades que el Jugador con la Iniciativa puede realizar en C.1. Los pasos C.1 y C.2 se repiten, una vez cada jugador, hasta que todas las divisiones elegibles hayan tenido una oportunidad de activarse. Si un jugador se queda sin divisiones elegibles mientras al otro aún le queda alguna, éste último continúa realizando activaciones hasta que todos sus mandos han tenido la posibilidad de ser activados. Llegado ese punto se pasa al Segmento de Eliminación de LIM.

3. Segmento de Eliminación de LIM: ambos jugadores pueden eliminar cualesquiera de sus propios LIM del Fondo de Mando. Dichas eliminaciones son voluntarias, y se llevan a cabo principalmente para evitar la acumulación de fatiga por los mandos. Sin embargo, los LIM de las Divisiones en su Punto de Dispersión deben ser eliminados obligatoriamente [11.0].

D. Fase de Reorganización

1. Segmento de Reorganización: todas las unidades que tengan un Nivel de Moral peor que Bueno/Good pueden intentar Reorganizarse [12.0].

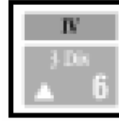
2. Segmento de Pérdidas por Huida: las unidades que sigan Huidas/Routed se retiran un hex y pierden 1 PF/SP.

3. Segmento de Reagrupamiento de la Caballería: toda la caballería bajo un marcador de Agotada/Blown que tenga un marcador de Recuperación/Recovery puede disminuir su nivel de Agotamiento/Blown en uno, eliminando el marcador de Agotamiento/Blown es necesario.

4. Segmento de Fatiga: se da la vuelta a todos los Jefes Acabados/Finished para que muestren de nuevo su anverso. Aumenta y disminuye los niveles de Fatiga según se explica en las reglas de Fatiga [13.0].

Rank (# of Stars)
Corps
Division and Symbol
Activation Rating
Corps
(Cavalry Reserve)

4.0 EL SISTEMA DE MANDO



La capacidad de las unidades de mover y combatir se regula por la activación de sus jefes, la cual está a su vez controlada por la extracción aleatoria de Marcadores de Iniciativa de los Jefes/LIM. Al inicio de la partida, las reglas del escenario indican a los jugadores qué LIM usarán para empezar la partida. Cualquier jugador puede añadir nuevos LIM al Fondo de Mando cuando consiga un Cambio de Mando/*Command Change*; los LIM también pueden eliminarse voluntariamente del Fondo de Mando en el Segmento de Eliminación de LIM de cada turno. Los LIM de las divisiones que hayan llegado a su Punto de Dispersión deben eliminarse en el Segmento de Eliminación de LIM. En todos los turnos, los LIM se van extrayendo aleatoriamente de un contenedor opaco denominado Fondo de Mando. El jefe que corresponda a cada LIM que se extraiga puede entonces conseguir una Activación Completa si obtiene una tirada igual o menor que su número de activación. Si el intento tiene éxito, las unidades de dicho jefe pueden mover y luchar normalmente ese turno. Si el intento fracasa, se consulta la Tabla de Fallo en el Mando/*Command Breakdown Table* para determinar los efectos de la activación fallida. Los jefes también tienen la opción de no intentar una Activación Completa y contentarse con una Activación Limitada (esta es automática y no necesita tirada alguna). Para terminar, los jefes cuyos LIM no hayan sido introducidos en el Fondo de Mando pueden llevar a cabo Activaciones Limitadas en la Fase No-LIM.

4.1 Fichas de Mando

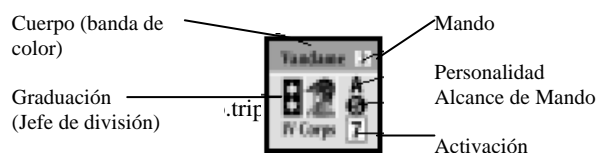
4.1.1 LIM iniciales. Los LIM iniciales de ambos jugadores se detallan en las reglas especiales de cada escenario. Estos LIM empiezan el escenario el Fondo de Mando. Los LIM pueden siempre eliminarse voluntariamente del Fondo de Mando durante el Segmento de Eliminación de LIM. Sin embargo, los LIM sólo pueden devolverse al Fondo si se tiene éxito en un Cambio de Mando durante el Segmento de Cambio de Mando. Los LIM de los refuerzos entran también al Fondo por Cambio de Mando. Hasta que sus LIM específicos se hayan introducido en el Fondo, se activan sólo cuando se extraiga el LIM de Refuerzos/*Reinforcement* (o, en algunos casos, el LIM Independiente/*Independent*).

4.1.2 Jefes. Hay cuatro tipos de jefes en el mapa—Generales en Jefe, Jefes de Cuerpo, Jefes de División y Jefes Especiales.



Generales en Jefe

Los Generales en Jefe tienen un solo valor impreso en sus fichas: alcance de mando. El alcance del mando de un General en Jefe/*Overall Commander* es la distancia máxima en hexes a la que puede estar un Jefe de Cuerpo de su General en Jefe de modo que se pueda colocar el LIM del cuerpo en el Fondo de Mando. Dependiendo del escenario que se juegue, el General en Jefe puede también tener un Modificador a la Iniciativa (el cual no aparece impreso en su ficha, si no que se indica en las reglas del escenario).



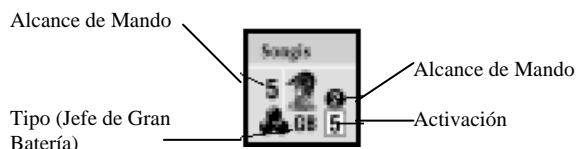
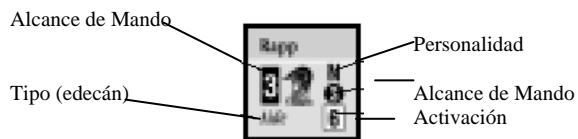
Jefes de División

Los Jefes de División tienen tres valores: un valor de activación, un valor de personalidad y un valor de alcance de mando. El valor de activación es el número máximo que puede obtener en una tirada un Jefe de División para realizar una Activación Completa. El valor de personalidad indica la columna que se usará en la Tabla de Fallo del Mando/*Command Breakdown Table* en el caso de que el Jefe de División no consiga una tirada para conseguir una Activación Completa. El valor de alcance de mando indica la distancia máxima que puede haber desde el Jefe de División hasta sus unidades si se quiere que éstas estén Bajo Mando.



Jefes de Cuerpo

Los Jefes de Cuerpo tienen dos valores: el valor de alcance de mando y el modificador a la activación de divisiones. El modificador a la activación de divisiones se usa para modificar los intentos de activación que realicen las divisiones subordinadas a los Jefes de Cuerpo, siempre que estén dentro del alcance de mando de su Jefe de Cuerpo durante una Activación de Cuerpo.



Jefes Especiales

Los Jefes Especiales tienen capacidades distintas de los jefes normales de divisiones y cuerpos. Las reglas de los Jefes Especiales se detallan en el Libro de Juego.

4.2 Cambio de Mando

Tras el primer turno de la partida, los jugadores pueden añadir fichas LIM al Fondo de Mando sólo si tienen éxito en un intento de Cambio de Mando. Durante el Segmento de Cambio de Mando, los jugadores pueden anunciar que intentan un Cambio de Mando. Cada jugador puede intentar sólo un Cambio de Mando por turno. Generalmente los Cambios de Mando los realiza el General en Jefe, pero también pueden tener esa capacidad otros jefes, dependiendo de las reglas del escenario. Se tira en la Tabla de Cambio de Mando/*Command Change Table* por el jefe que intente el cambio, y se aplica inmediatamente el resultado. El resultado puede que permita al jugador añadir LIM de cuerpo o de división, o puede que no.

4.2.1 Añadir LIM de Cuerpo. Un LIM de cuerpo sólo se puede añadir al Fondo de Mando si el jefe de ese cuerpo está dentro del alcance de mando del General en Jefe. Cuando se añada un LIM de un cuerpo, los LIM de las divisiones de dicho cuerpo que haya en

ese momento en el Fondo se sacan de éste. Mientras el LIM del cuerpo permanezca en el Fondo, no se podrán añadir LIM de divisiones de ese cuerpo al Fondo de Mando.

4.2.2 Añadir LIM de Cuerpo. Un LIM de división sólo puede añadirse al Fondo si el jefe de la división está dentro del alcance de mando de su jefe de cuerpo.

4.2.3 Añadir el LIM de Refuerzos. Las reglas de los escenarios indicarán si un jugador va a recibir refuerzos o no, y en qué turno podrán entrar a la partida. En ese turno, el jugador podrá añadir el LIM de Refuerzo/*Reinforcement LIM* al Fondo de Mando durante el Segmento de Cambio de Mando (no necesitará hacer una tirada de Cambio de Mando). Los LIM de las divisiones de refuerzo sólo se pueden añadir al Fondo por medio de intentos de Cambio de Mando normales (a menos que las reglas del escenario indiquen otra cosa). Véanse en 14.0 las reglas sobre activación de refuerzos.

4.3 Bajo Mando/Sin Mando

4.3.1 Alcance de Mando. El Alcance de Mando de un jefe es la distancia máxima en hexes a la que pueden estar un jefe o unidad subordinados de su jefe inmediatamente superior para operar con efectividad. Los Alcances de Mando de los jefes de los jugadores aparecen en el libro de juego y en la hoja de ayuda.

4.3.2 Jefes. Los jefes deben estar Bajo Mando para poder colocar sus LIM en el Fondo de Mando. Los Jefes de Cuerpo se consideran Bajo Mando si están dentro del alcance de mando del General en Jefe. Los Jefes de División se consideran Bajo Mando si están dentro del alcance de mando de su Jefe de Cuerpo. El status de un jefe (Bajo Mando/Sin Mando) se determina en el momento en que su jugador tiene éxito en un intento de Cambio de Mando durante el Segmento de Cambio de Mando.



4.3.3 Unidades de Combate. Las unidades deben estar Bajo Mando para moverse y combatir cuando se active su división. El que una unidad esté Bajo Mando o no se determina en el momento en que se activa su división; todas las unidades dentro del

alcance de mando del Jefe de su División se consideran Bajo Mando. Las unidades que estén fuera de dicho alcance se consideran Sin Mando y se las debe señalar con un marcador apropiado (*Out of Command*). Las unidades Sin Mando no pueden mover ni luchar cuando se active su división. Deben mover y/o luchar durante la Fase No-LIM.

4.4 Determinación de la Iniciativa

Cada jugador tira un dado, modificado por el Modificador a la Iniciativa de su General en Jefe (véanse las reglas del escenario). El ganador puede entonces elegir cualquier LIM para que éste empiece el turno: el LIM de la Iniciativa. En caso de empate se repiten las tiradas. Las demás fichas LIM se colocan en un contenedor opaco, y el turno empieza con el intento de activación del LIM de la Iniciativa.

4.4.1 Selección de LIM. Una vez que se haya terminado con el LIM de la Iniciativa, se coloca a parte y el jugador que ganara la Iniciativa extrae otro LIM del Fondo de Mando. Si el LIM extraído es uno de los suyos, puede intentar activarlo. Este proceso continúa hasta que el jugador con la Iniciativa extraiga un LIM de su contrincante. Entonces su contrincante puede intentar activar dicho LIM. Ese jugador extraerá a continuación el LIM siguiente. Los jugadores siguen extrayendo fichas de LIM, intentando activarlos y colocando los LIM ya jugados en la caja de Activados/*Activated* que hay en la hoja de Mando, hasta que se hayan extraído todos los LIM y se pase a la Fase No-LIM.

4.5 Activación de Jefes

Hay tres tipos de Activaciones: de División, de Cuerpo y Especiales.

4.5.1 Activaciones de División. Las activaciones de división son las más usadas, y representan la ejecución de las órdenes de un jefe de división durante el turno. Cuando se extrae el LIM de una división, el jugador lo coloca en la caja apropiada de la Hoja de Mando/*Command Card* y puede intentar activar al Jefe de División que corresponda a dicho LIM. El jugador comprueba el valor de activación del jefe de la división y tira un dado: si el resultado es igual o menor que el valor de activación, el jefe podrá realizar una Activación Completa. La tirada de activación de la división puede verse modificada por el Modificador de activación del jefe del cuerpo al que pertenezca la, pero sólo si el jefe de división se intenta activar como parte de una Activación de Cuerpo. Si la tirada es mayor que el valor de activación, el jefe habrá fallado en su intento y su jugador deberá tirar de nuevo el dado y consultar la Tabla de Fallo en el Mando/*Command Breakdown Table* para averiguar el resultado de dicho fracaso [4.7]. Un jefe de división puede elegir voluntariamente realizar una Activación Limitada en lugar de tirar el dado para intentar una Activación Completa; las Activaciones Limitadas son se consiguen automáticamente.

4.5.2 Activaciones de Cuerpo. Un LIM de Cuerpo representa a un jefe de cuerpo intentando coordinar las activaciones de sus divisiones subordinadas. Cuando se extrae un LIM de Cuerpo, el jugador coloca el LIM en la caja apropiada de la Hoja de Mando/*Command Card* e intenta una Activación Completa simultánea de cada una de los jefes de división subordinados a ese cuerpo que estén dentro del alcance de mando del jefe de cuerpo. Los jefes de división que estén fuera del alcance de mando del jefe de cuerpo cuando se extraiga el LIM del Cuerpo pueden intentar activarse, pero no pueden usar el modificador de activación del jefe de cuerpo. Las divisiones que se hayan activado previamente al extraerse el LIM Independiente/*Independent* no pueden activarse de nuevo.

Movimiento de Cuerpo. Durante la Activación de un Cuerpo, su jugador elige una división e intenta activarla, usando el modificador a la activación que tenga el jefe del cuerpo en el caso de que el jefe de la división esté dentro del alcance del jefe del cuerpo. Si tiene éxito, todas las unidades pertenecientes a dicha división que estén Bajo Mando pueden mover. Una vez que la división haya completado su movimiento, el jugador puede elegir otra división de dicho cuerpo e intentar activarla, siguiendo así hasta que todas las divisiones del cuerpo hayan intentado activarse. Un jugador no puede mover algunas unidades de una división, mover seguidamente unidades de otra división y luego volver a mover las restantes unidades de la primera división. El hecho de que una división fracase en su intento de activación no significa ningún obstáculo para las demás que intenten activarse después.

Combate de Cuerpo. Cuando se haya terminado todo el movimiento de una Activación de Cuerpo, cada una de las divisiones del cuerpo combate por separado. El jugador elige una división que está activada y puede realizar combate con todas las unidades de la misma que estén Bajo Mando. Cuando dicha división haya concluido sus combates, el jugador puede elegir otra división del cuerpo combatir con todas sus unidades; este proceso sigue hasta que todas las divisiones activadas del cuerpo hayan llevado a cabo combate. Los jugadores no pueden combatir con las unidades de una división, luego combatir con las de una segunda división, y luego combatir con las restantes unidades de la primera división.



4.5.3 Activaciones Especiales. Las reglas específicas (véase el Libro de Juego) pueden permitir distintos tipos de LIM Especiales; ejemplos de ellos son LIM de Gran Batería y LIM de Jefe



Independiente. En el Libro de Juego se dan los detalles.

4.6 Activaciones

Hay dos tipos de activaciones: Completa y Limitada. Las Activaciones Completas representan a una división operando con máxima eficiencia, moviéndose agresivamente y atacando al enemigo. Todas las unidades de una división bajo una Activación Completa que estén dentro del alcance de mando del jefe de la división pueden realizar todas las funciones de movimiento y combate permitidas en las reglas. Las unidades que estén fuera del alcance de mando del jefe de su división sólo pueden llevar a cabo una Activación Limitada durante la Fase No-LIM. Se debe señalar a estas unidades con marcadores apropiados (*Out of Command*).

4.6.1 Activaciones Completas. Una Activación Completa se realiza siguiendo este orden:

1) Movimiento. Todas las unidades Bajo Mando pueden mover hasta el límite de su capacidad de movimiento siguiendo las reglas de movimiento. Las unidades pueden mover en el orden que se desee. Sin embargo, una vez se haya terminado de mover una unidad, no podrá volver a hacerlo en ese turno: un jugador no puede mover una unidad, luego mover a una unidad distinta y luego volver a mover a la primera unidad para que acabe de gastar su capacidad de movimiento.

2) Combate. Una vez un jugador haya terminado todo el movimiento que se desee hacer en una Activación, el jugador puede realizar Combate con todas las unidades Bajo Mando de esa división. Una vez que una unidad de una división haya entrado en combate, no se permitirá, más movimientos durante esa activación. Las unidades son libres de realizar combates de Fuego, Bayoneta, Asalto y Carga siguiendo las reglas de Combate. Todo el Combate de Fuego Ofensivo se lleva a cabo antes del combate de melée. Por lo demás, las unidades combaten en el orden que desee su jugador.

3) Jefe Acabado/*Finished*. Cuando todas las unidades de una división bajo una Activación Completa hayan terminado el combate, la activación se da por terminada. Se da la vuelta al jefe a su lado Acabado/*Finished* para recordar que ya se ha usado en ese turno. Si se trata de una Activación de División, entonces el jugador que realizara la activación puede extraer otro LIM. Si se trata de una Activación de Cuerpo, entonces la activación termina cuando todas las unidades de todas las divisiones activadas por ella hayan terminado el combate, y el jugador que realizara la activación puede extraer otro LIM.



4.6.2 Activación Limitada. La Activación Limitada representa a los jefes de división que no han recibido órdenes específicas (aquellos cuyo LIM no se ha extraído del Fondo de Mando), o las unidades que se han separado de sus jefes. Los jugadores no pueden mover unidades de una división y realizar combate con unidades de otra. Las Activaciones Limitadas se ejecutan como sigue:

1) Movimiento. Las unidades con Activación Limitada no pueden colocarse adyacentes a unidades enemigas. Elige una actividad:

a) Todas las unidades de una división que realice una Activación Limitada que estén Bajo Mando pueden mover hasta la mitad de su capacidad de movimiento (redondeando hacia abajo). Cuando todas las unidades de la división hayan movido (o no), podrán realizar combate. O bien...

b) Cualquier unidad que esté Sin Mando/*Out of Command* puede mover hasta un tercio de su capacidad de movimiento (redondeando

hacia abajo). Cuando la unidad se haya movido, podrá realizar combate.

2) Combate. Bajo una Activación Limitada, los jugadores no pueden mover con una unidad que esté fuera del alcance de mando de su jefe de división y luego combatir con otra. Dependiendo del tipo de movimiento que se haga en el punto 1), arriba, se debe optar por una de las siguientes posibilidades:

- a) Cuando hayan movido todas las unidades de la división que esté llevando a cabo una Activación Limitada podrán realizar Combate de Fuego, o bien
- b) Cualquier unidad que esté Sin Mando que acabe de mover puede realizar Combate de Fuego. La unidad no puede realizar Combate de Melée.

4.7 Resultados de Fallo en el Mando/*Command Breakdown*

STOP: el jefe de división está Acabado/*Finished* para lo que quede de turno. Ninguna unidad Bajo Mando de dicha división se puede activar en este turno.

RETIRADA/RETREAT: si cualquier unidad de la división está a tres hexes o menos de una unidad de combate enemiga, las unidades Bajo Mando de la división deben intentar retirarse la mitad de sus capacidades de movimiento (redondeando hacia arriba) alejándose del enemigo (esto incluye a las unidades de artillería desplegadas, que deben enganchar las piezas/*limber* y alejarse). Al retirarse, no pueden acercarse a ninguna otra unidad enemiga. Aunque no tenga lugar un movimiento real de retirada, el jefe de la división se considera Acabado/*Finished* para el resto del turno.

LIMITADA/LIMITED: la división puede realizar una Activación Limitada.

COMPLETA/FULL: la división puede realizar una Activación Completa.

CARGA/CHARGE: si alguna unidad de la división está a cuatro hexes o menos de una unidad de combate enemiga, toda la división debe Cargar (si es caballería) o avanzar y entrar en melée con las unidades de combate enemigas más cercanas. Si no hay ninguna unidad enemiga a cuatro hexes o menos de distancia, este resultado se trata como un resultado de COMPLETA/FULL.

REACTIVAR/REACTIVATE: se lleva a cabo una Activación Completa con la división que acaba de tirar en la Tabla Fallo/*Breakdown Table*. El mismo jugador puede entonces intentar activar a la división amiga MÁS CERCANA (la cercanía se mide en número de hexes desde el lugar que ocupara el jefe de división de la división original hasta un jefe de división amigo). Si hay más de una división equidistante, el jugador puede elegir la que prefiera incluso aunque la que se elija ya se haya activado en ese turno (sin embargo, ninguna división puede ser reactivada más de una vez en un mismo turno). Este resultado no puede suceder dos veces seguidas. Si el jefe de la segunda división también obtiene el resultado de REACTIVAR en la Tabla de Fallo/*Breakdown Table*, se trata como si hubiera obtenido un resultado COMPLETA/FULL.

ENEMIGO/ENEMY: el jefe de división que tirara el dado trata este resultado igual que si hubiera obtenido STOP. El jugador enemigo puede entonces intentar activar a su división, MÁS CERCANA (la cercanía se mide en número de hexes desde el lugar que ocupara el jefe de división de la división original hasta un jefe de división enemigo). Si hay más de una división enemiga equidistante, el jugador enemigo puede elegir la que prefiera de ellas, incluso si la que elija ya se ha activado previamente en ese turno (sin embargo, ninguna división puede reactivarse más de una vez

en un turno). Este resultado no puede suceder más de una vez por turno. Si el jefe de la segunda división también obtiene un resultado de ENEMIGO/*ENEMY* en la Tabla de Fallo/*Breakdown Table*, se trata como si hubiera obtenido un resultado de STOP.

4.8 Uso de la Hoja de Mando/*Command Card*

Todos los LIM que no estén en el Fondo de Mando se deberían colocar en el lugar apropiado de la Hoja de Mando/*Command Card*. La Hoja de Mando tiene tres secciones principales: LIM Activados/*Activated*, LIM Eliminados/*Removed* y LIM de mandos en Dispersión/*Breakpoint*. Cada sección principales subdivide en por unas líneas de puntos, básicamente para servir de registro que indique qué divisiones están sujetas a cambios en el Nivel de Agotamiento/*Fatigue Level* durante el Segmento de Agotamiento.

LIM Elegido por la Iniciativa: quien gane la Iniciativa en el turno coloca en este lugar su LIM elegido gracias a la Iniciativa. Mientras tanto los jugadores rellenan la taza del Fondo de Mando con todos los LIM que haya en la sección “Activados/*Activated*” de la Hoja de Mando/*Command Card*, y se sigue con la secuencia del turno empezando por el intento de activación del LIM elegido por la Iniciativa.

ACTIVADOS/ACTIVATED

Activados y Agotados/*Activated & Fatigued*: siempre que se extrae y se activa un LIM, se coloca aquí para recordar que se debe aumentar su Nivel de Agotamiento/*Fatigue Level* durante el Segmento de Agotamiento del turno.

Activados para Movimiento Estratégico/*Activated for Strategic Movement*: se colocan aquí los LIM que se hayan extraído pero que sólo se hayan usado para realizar Movimiento Estratégico. Estos mandos NO aumentan su Agotamiento durante el Segmento de Agotamiento.

Activación del LIM Independiente/*Independent LIM Activation*: siempre que se extraiga el LIM “Independent”, se coloca en la caja que corresponda al mando o mandos que se activen con él. Esto sirve para recordar que se debe aumentar el Nivel de Agotamiento de dichos mandos durante el Segmento de Fatiga.

ELIMINADOS/REMOVED

LIM Complementarios/*Counterpart LIMs*: siempre que se añada un LIM de cuerpo al fondo, se colocan aquí los LIM de sus divisiones. Siempre que un LIM de división se añada al fondo, se coloca aquí el LIM correspondiente de su cuerpo. Ningún cuerpo puede tener simultáneamente LIM de cuerpo y LIM de divisiones y en el Fondo de Mando.

LIM no Disponibles/*LIMs Not Available*: aquí se colocan todos los LIM de los mandos que aún no hayan entrado al mapa.

Refuerzos/*Reinforcements*: en su turno de llegada, se colocan aquí los LIM de todos los mandos que estén llegando como Refuerzos. Cuando esos mandos pierdan su status de Movimiento Estratégico de Refuerzos, sus LIM se colocan en la caja de Eliminados y Disponibles/*Removed & Available*.

Eliminados y Agotados por Combate/*Removed & Fatigued by Combat*: todo mando que no tenga su LIM en el Fondo de Mando pero que se vea implicado en combate durante el turno (aparte de fuego de artillería a medio o largo alcance) debe colocar su Lim en este lugar. Ello sirve para recordar que se debe aumentar su Nivel de Agotamiento durante el Segmento de Agotamiento.

Eliminados y Disponibles/*Removed & Available*: aquí se colocan los mandos que no tengan su LIM en el fondo, que no se activen en la fase No-LIM y que no se vean envueltos en combate (excepto

fuego de artillería de medio y largo alcance). Estas divisiones pueden recuperar un Nivel de Fatiga durante el Segmento de Fatiga si sus unidades están a más de dos hexes de las unidades enemigas.

PUNTO DE DISPERSIÓN/AT BREAKPOINT

En el Punto de Dispersión/At Breakpoint: las divisiones que hayan llegado a su Punto de Dispersión no pueden seguir teniendo su LIM divisionario en el Fondo de Mando. Sus LIM se pasan a esta caja.

En el Punto de Dispersión y Fatigados por el Combate/At Breakpoint & Fatigued by Combat: coloca aquí a las divisiones que estén en el Punto de Dispersión que se vean envueltas en combate (excepto fuego de artillería de medio y largo alcance). Estas divisiones aumentarán su Nivel de Fatiga durante el Segmento de Fatiga.

5.0 MOVIMIENTO

La capacidad de movimiento de los Jefes es 12. Todas las unidades que no sean jefes tienen su capacidad de movimiento impresa en su ficha. La Capacidad de Movimiento/MA es el número de puntos de movimiento de que dispone una unidad en una activación de movimiento normal. NOTA: las unidades se rigen por la Capacidad de Movimiento que tienen al inicio de la activación (por ejemplo, si se cambia de formación estando desordenado, no por ello se gana un Punto de Movimiento extra). Las unidades de mueven de un hex adyacente al siguiente (no está permitido “saltarse” hexes) pagando por ello costes variados que dependen del terreno del hex en que se entre. En la Tabla de Efectos del Terreno/*Terrain Effects Chart* tenemos la lista completa de costes de movimiento de los distintos tipos de unidades y formaciones. Normalmente, las unidades sólo pueden mover a través de sus lados de hex frontales (véanse las reglas de Encaramiento). No se pueden ahorrar puntos de movimiento de un turno para el siguiente, ni se pueden pasar de unas unidades a otras.

Existen dos tipos de movimiento: Normal y Estratégico. Todas las unidades de una misma división deben usar el mismo tipo de movimiento –unas no pueden usar Movimiento Normal mientras que otras usen Movimiento Estratégico. El movimiento normal es completamente voluntario; las unidades no están obligadas a mover cuando se activen. Las unidades que se muevan no están obligadas a gastar todos sus puntos de movimiento antes de detenerse. El movimiento de cada unidad individual o apilamiento debe completarse antes de que empiece el de la siguiente unidad. El Movimiento Estratégico es semi-voluntario [5.2].

5.1 Movimiento Normal

En el movimiento normal, una unidad puede mover hasta su capacidad de movimiento impresa, gastando Puntos de Movimiento para entrar en hexes y cruzar lados de hex, según aparece en la Tabla de Efectos del Terreno/*Terrain Effects Chart*. Ninguna unidad puede entrar jamás en un hex cuando no tenga suficientes puntos de movimiento para entrar en él o le esté prohibido entrar en él o cruzar el lado de hex correspondiente. Conviene resaltar que la capacidad de movimiento de una unidad es la mitad o un tercio de la normal (redondeando hacia abajo) cuando la unidad realice una activación limitada [4.6.2].

5.1.1 Prueba de Desorden. El movimiento para entrar en ciertos tipos de terreno puede requerir que se superen pruebas de desorden, según se indica en la Tabla de Efectos del Terreno. Cuando esto suceda, la unidad afectada realiza inmediatamente una prueba de desorden tirando un dado y comparando el resultado con su valor de moral. Si la tirada sin modificar es mayor que el valor de moral de la unidad, ésta falla la prueba y se desordena inmediatamente.



5.1.2 Puede Cargar/May Charge. Se señala con el marcador “May Charge” a cualquier unidad que se

haya movido no más de su capacidad de movimiento impresa (redondeando hacia abajo). Dicha caballería puede realizar cargas durante el combate –una vez que se haya concluido todo el movimiento y el Fuego Ofensivo.

5.1.3 Contacto Enemigo. Cuando una unidad amiga se mueve a un hex en el frente de una unidad enemiga (véase 6.0), la unidad amiga debe terminar su movimiento por esa activación. Una unidad amiga que empiece la activación en un hex de frente de una unidad enemiga puede mover pudiendo ser objeto de Fuego o Carga de Reacción), pero no puede mover adyacente a la misma unidad enemiga. Sí puede moverse adyacente a otra unidad enemiga.

5.1.4. Pasar a través. Las unidades amigas pueden pasar a través de hexes que contengan otras unidades amigas, siguiendo las reglas de apilamiento [7.0]. Si en algún momento de este proceso el hex tiene demasiadas unidades, entonces todas las unidades se desordenan. La unidad que se mueva no puede terminar su movimiento en un hex en que provoque un exceso de apilamiento (por lo que tendría estar prohibido entrar en ese tipo de hex a las unidades que no tengan Puntos de Movimiento bastantes para salir luego del mismo).

5.2 Movimiento Estratégico



Las unidades de las divisiones que usen movimiento estratégico pueden mover al **doblo** de su capacidad de movimiento completa. Una división puede emplear movimiento estratégico si se trata de un refuerzo que entra al mapa, o si su se ha extraído su LIM y éste consigue una Activación Completa, o si el jefe de la división ya tiene un marcador de Movimiento Estratégico y cada unidad de la división empieza al menos a una distancia de tres hexes de la unidad de combate enemiga más cercana. Para señalar que una unidad está usando movimiento estratégico, se le coloca a su jefe de división un marcador de “Strategic Movement”. Mientras el jefe de una división tenga un marcador de Movimiento Estratégico encima, dicha división podrá usar movimiento estratégico tanto si su LIM se ha colocado en el Fondo de Mando como si no. Los marcadores de Movimiento Estratégico pueden eliminarse voluntariamente en cualquier momento durante la activación de una división, pero esto concluye inmediatamente dicha activación. El marcador de Movimiento Estratégico no podrá colocarse entonces de nuevo hasta la próxima vez en que la división obtenga una Activación Completa.

5.2.1 Efectos del Movimiento Estratégico. Las unidades cuyo jefe de división está bajo un marcador de Movimiento Estratégico:

- Nunca aumentan su Agotamiento por activarse. Sí PUEDEN aumentarlo por ser atacadas [13.0].
- Nunca usan movimiento estratégico y regular en una misma activación..
- No pueden permanecer en formación de Línea.
- Deben mover tanto como les sea posible cuando se extraiga su LIM. Si todas las unidades de la división no mueven su capacidad de movimiento completa, se quita a la división el marcador de Movimiento Estratégico de las unidades y el LIM de la división del Fondo de Mando.
- Las unidades de la división deben usar Movimiento de Carretera [5.3] para entrar en hexes de pueblo/*village*, pantano/*swamp*, bosque/*woods* o arboleda/*orchard*, o para cruzar un lado de hex de río/*river*, arroyo/*stream*, seto/*hedge*, muro/*wall* o zanja/*ditch*.
- Nunca pueden mover a un hex que esté a tres hexes de distancia o menos de una unidad de combate enemiga.
- Pierden el status de movimiento estratégico si una unidad de combate enemiga se mueve a tres hexes o menos de distancia de cualquier unidad de la división. Sin embargo, el marcador no se elimina hasta que las unidades enemigas hayan terminado su activación (incluyendo el combate).
- No puede nunca iniciar combate ni Devolver Fuego, ni hacer Fuego de Reacción, ni Contracargar, ni Formar Cuadro de Reacción. Si son atacadas, sufren las siguientes penalizaciones:

- 1) Se añade 1 a sus tiradas de pruebas de moral.
- 2) Se suman 2 a la tirada de melée de sus enemigos.
- 3) El marcador de Movimiento Estratégico se elimina cuando se hayan terminado todos los combates.

5.3 Movimiento de Carretera

Las unidades que usen Movimiento de Carretera para entrar en un hex pagan el coste de movimiento de la carretera, no el coste del resto del terreno del hex. Para que una unidad pueda usar Movimiento de Carretera, no puede estar en formación de Línea y debe moverse directamente por hexes de carretera contiguos.

Puentes. Una unidad debe usar Movimiento de Carretera para poder usar los Puentes. Si no está en Movimiento de Carretera, tendrá que pagar el coste normal para cruzar un arroyo/stream.

Pueblos. Todo hex de pueblo se considera conectado a los hexes de pueblo adyacentes por una Carretera Secundari, tanto si está dibujada en el mapa como si no.

5.4 Movimiento de los Jefes

La capacidad de movimiento de los jefes es de 12 Puntos de Movimiento. Los jefes de división pueden mover cuando se active a su división, tanto si es en la Fase de LIM como si es en la Fase No-LIM. Los jefes de división pueden mover por segunda vez en un turno si su división es reactivada. Los Jefes de Cuerpo pueden mover una vez por turno con una de sus divisiones cuando ésta se active. Los Generales en Jefe pueden mover una vez por turno durante cualquier activación amiga.

6.0 ENCARAMIENTO Y FORMACIÓN

Todas las unidades de combate tienen una variedad de formaciones posibles que pueden adoptar, cada una con sus ventajas y sus inconvenientes. El encaramiento de una unidad depende de su formación.

6.1 Encaramiento

Dependiendo de la formación en que estén, las unidades de combate tendrán generalmente lados de hex de frente, de flanco y de retaguardia distintos (véanse los diagramas de las distintas formaciones). Las unidades sólo pueden iniciar combate a través de sus lados de hex de frente. Las unidades que sean atacadas por sus lados de hex de Flanco o de Retaguardia no se defenderán apropiadamente. En general, las unidades sólo se mueve a través de sus lados de hex de frente, pero en algunos casos pueden también hacer uso de Marcha Atrás/*Reverse Movement* hacia la retaguardia o Movimiento a un Lado hacia el flanco. Una unidad puede cambiar su encaramiento en cualquier momento de su movimiento, pagando el coste de Puntos de Movimiento que ello implique y que se detalla en la Tabla de Efectos del Terreno/*Terrain Effects Chart*. Para cambiar su encaramiento, la unidad cambia su lado o lados de hex de frente rotando la ficha en la dirección que esté girando, rotando un lado de hex de cada vez y pagando el coste de Puntos de Movimiento de cada rotación. Una unidad puede rotar un número indefinido de lados de hex siempre que le queden Puntos de Movimiento para cada rotación, y siempre que cumpla con las posibles restricciones derivadas de su formación. En ciertas circunstancias, una unidad puede también Darse la Vuelta/*About Face* (véase la Tabla de Efectos del Terreno/*Terrain Effects Chart*). Los Escaramuceadores/*Skirmishers* (tropas en guerrilla, en orden abierto) no tienen encaramiento (todas sus lados de hex son para ellos de frente).

6.2 Zonas de Reacción

Toda unidad de combate no huida tiene una Zona de Reacción adyacente a sus lados de hex de frente, cuyo tamaño depende de la

formación en que esté la unidad (véanse los diagramas del punto 6.3). La Zona de Reacción permite a las unidades responder al movimiento enemigo dentro de ella, dependiendo del tipo de unidad.

6.2.1 Reacción de Infantería. Las unidades de infantería no huidas pueden hacer Fuego de Reacción cuando una unidad enemiga gaste puntos de movimiento (para cambiar la formación o encaramiento, o para mover) o realice movimiento de carga dentro de su Zona de Reacción. Hay que resaltar que el movimiento inicial hacia la Zona de Reacción de una unidad NO provoca Fuego de oportunidad. Si una unidad de infantería es el objetivo de una carga de caballería (o de una Carga de Reacción mientras la infantería se mueva), dicha unidad puede intentar Formar Cuadro de Reacción [8.4.2 #4]. Los Escaramuceadores, en lugar de hacer Fuego de Reacción durante el combate de Bayoneta o de Asalto, pueden hacer Movimiento de Reacción a un hex adyacente que no sea hex frontal de ninguna unidad enemiga.

6.2.2 Reacción de Escaramuceadores. Las unidades de escaramuceadores [6.3.3] tienen una Zona de Reacción en torno a ellas, en todas las direcciones. Siempre que una unidad enemiga entre o gaste puntos de movimiento dentro de la zona, la unidad de Escaramuceadores puede hacer Fuego de Reacción o Movimiento de Reacción. Puede hacer Movimiento de Reacción hacia cualquier hex adyacente donde no viole las reglas de apilamiento, pero nunca adyacente a una unidad enemiga. Las unidades de Escaramuceadores que estén rodeadas por unidades enemigas no pueden hacer Movimiento de Reacción, sólo pueden hacer Fuego de Reacción. Cada unidad de Escaramuceadores puede hacer Fuego de Reacción sólo una vez por activación enemiga; después sólo puede hacer Movimiento de Reacción. Las unidades de Escaramuceadores no pueden hacer Fuego de Reacción y de Devolución desde el mismo lado de hex .

6.2.3 Reacción de Caballería. La caballería posee una Zona de Reacción especial denominada **Zona de Flanco**, que se extiende desde sus lados de hex de flanco tal y como se especifica en las reglas de formaciones [6.3]. Siempre que una unidad de combate enemiga de cualquier tipo entre en una Zona de Flanco, la unidad de caballería puede inmediatamente cambiar de encaramiento un lado de hex. Por cada hex de Zona de Flanco en que dicha unidad enemiga entre, la unidad de caballería puede girar un lado de hex adicional. Este cambio de encaramiento no cuesta Puntos de Movimiento –se trata de un movimiento gratuito. Conviene resaltar que dicho cambio de encaramiento puede estar sujeto a una Prueba de Desorden dependiendo de la formación de la unidad de caballería y el terreno que ésta ocupe (véanse la Tabla de Efectos del Terreno y 5.1.1).

Las unidades de caballería no huidas pueden intentar **Contracargar** a las unidades de caballería enemiga que entre en su Zona de Reacción (sea cual sea el objetivo original de la carga). Si la unidad que Contracarga pasa una prueba de moral previa a la moral, se detiene a la caballería enemiga y se mueve a la unidad que Contracarga junto a ella. La unidad que realiza la carga original puede entonces cambiar de encaramiento para que la unidad que Contracarga quede en sus lados de hex de frente. Si una unidad de infantería o de artillería enemiga entra en la Zona de Reacción de una unidad de caballería, dicha unidad de caballería puede optar por no hacer nada, o por una de las siguientes acciones:

- **Movimiento hacia atrás:** un hex hacia atrás a través de sus lados de hex de retaguardia. Por cada acción de movimiento adicional (movimiento, cambio de encaramiento o de formación) de cualquier unidad de infantería o artillería enemiga en la Zona de Reacción de la unidad de caballería, ésta podrá Mover hacia Atrás un hex adicional [6.2.5].

- **Carga de Reacción** (véanse las reglas de combate de carga). Si la unidad de caballería falla su prueba de moral previa a la moral para emprender una Carga de Reacción, se desordena inmediatamente y no carga. Una Carga de Reacción NO puede ser Contracargada. El combate de carga se resuelve inmediatamente durante el

movimiento del apilamiento que sea cargado, aunque la caballería que carga se considera atacante (es decir, el apilamiento activo es funciona aquí como defensor, no como atacante) [8.4].



6.2.4 Reacción de Artillería a Pie. La artillería a pie desplegada puede hacer **Fuego de Reacción** siempre que una unidad enemiga entre en su Zona de Reacción. Una unidad de artillería sólo puede disparar una vez por cada activación enemiga, sin que importe el número de acciones de movimiento que tengan lugar en su Zona de Reacción. Esto significa que si cualquier división enemiga se mueve dentro de la Zona de Reacción, la unidad de artillería podría hacer Fuego de Reacción sólo **contra UNA unidad enemiga**.

Durante el resto de la activación no podrá hacer Fuego de Reacción ni Fuego de Devolución (véanse las reglas de combate). Si otra división enemiga se activa y se mueve dentro de la Zona de Reacción de la unidad de artillería, ésta podrá disparar Fuego de Reacción sobre una unidad enemiga de dicha división. La artillería a pie enganchada/*limbered* no posee Zona de Reacción.

6.2.5 Reacción de Artillería a Caballo. La artillería a caballo desplegada/*unlimbered* puede hacer **Fuego de Reacción o cambiar de formación una vez** cuando una unidad de infantería o artillería enemiga entre en su Zona de Reacción. Si una unidad de caballería entra en la Zona de Reacción, la unidad de artillería a caballo sólo podrá hacer Fuego de Reacción. La unidad de artillería sólo puede hacer Fuego de Reacción o cambiar de formación una vez por activación enemiga, sin que importe el número de acciones de movimiento enemigas que pueda haber dentro de su Zona de Reacción. Esto significa que si una división enemiga se mueve dentro de la Zona de Reacción, la unidad de artillería sólo podrá hacer Fuego de Reacción sobre UNA unidad enemiga o cambiar una vez de formación. Entonces no podrá hacer Fuego de Reacción ni cambiar de formación de nuevo en esa activación (ni hacer Fuego de Devolución durante el combate en caso de que haya hecho Fuego de Reacción). Si otra división enemiga se activa y se mueve dentro de la Zona de Reacción de la unidad de artillería, podrá hacer Fuego de Reacción sobre una unidad enemiga de dicha división o cambiar de formación.



La artillería a caballo enganchada/*limbered* puede hacer **Marcha Atrás** un hex a través de su lado de hex de retaguardia siempre que una unidad enemiga entre en su Zona de Reacción, y puede hacer un hex adicional de Marcha Atrás por cada acción enemiga de movimiento que tenga lugar [6.2.6]. Debe hacer inmediatamente una **Prueba de Desorden cada vez que se mueva Marcha Atrás**; el fracaso en una prueba de ese tipo no desordena a la unidad de artillería (la artillería nunca se desordena), pero no podrá hacer más Marcha Atrás durante esa activación enemiga. Esto significa que una unidad de artillería a caballo desplegada/*unlimbered* puede engancharse/*limber* cuando una unidad enemiga entre en su Zona de Reacción, y puede entonces retirarse un hex por cada acción de movimiento enemiga que tenga lugar, realizando una prueba de desorden cada vez que se retire.

6.2.6 Marcha Atrás de Reacción. La caballería y la artillería a caballo puede mover Marcha Atrás como reacción a la entrada de una unidad enemiga en su Zona de Reacción. Al mover Marcha Atrás, la unidad se mueve un hex hacia atrás, por uno de sus lados de hex de retaguardia, **conservando su encaramiento original**. Una unidad que mueva Marcha Atrás no puede entrar en terreno prohibido, y debe también pasar todas las Pruebas de Desorden [5.1.1] que indique la Tabla de Efectos del Terreno/*Terrain Effects Chart*.

6.2.7 Reacción de los Jefes. Los jefes que estén solos en un hex tienen Zonas de Reacción en todas las direcciones. Siempre que una unidad enemiga entre en la zona de un Jefe o gaste en ella puntos de movimiento, el Jefe podrá realizar Movimiento de Reacción. Podrá hacer Movimiento de Reacción a cualquier hex adyacente, pero no

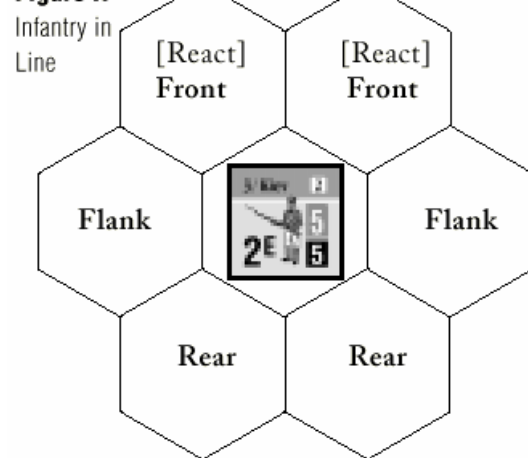
puede colocarse adyacente a una unidad enemiga. Además, podrá hacer Movimiento de Reacción un número ilimitado de veces en cada activación enemiga.

6.3 Formaciones

Todas las unidades de combate deben estar en alguna formación en todo momento. Las formaciones pueden cambiar voluntariamente o involuntariamente, dependiendo de las circunstancias. Cada formación se caracteriza por el número de hexes que ocupa, el número de Puntos de Fuerza que contiene, el encaramiento y cómo se mueve y lucha.

6.3.1 Infantería en Línea. La formación de Línea representa a una línea de infantería, en general con tres o cuatro hombre de fondo, desplegada para aprovechar al máximo su potencia de fuego. Se trata de una formación muy poco manejable, difícil de mover y que cae fácilmente en el desorden. La infantería en línea sufre penalizaciones durante las pruebas de moral, pero aumenta su potencia de fuego.

Figure A



Cuando una unidad de infantería pasa a formación de Línea, se gira su ficha de modo que encare hacia un vértice, tal y como vemos en la ilustración A, arriba. Todas las unidades de infantería que encaren a un vértice se consideran en formación de Línea, sin que sea necesario colocarles un marcador para señalarlo.

La infantería en Línea:

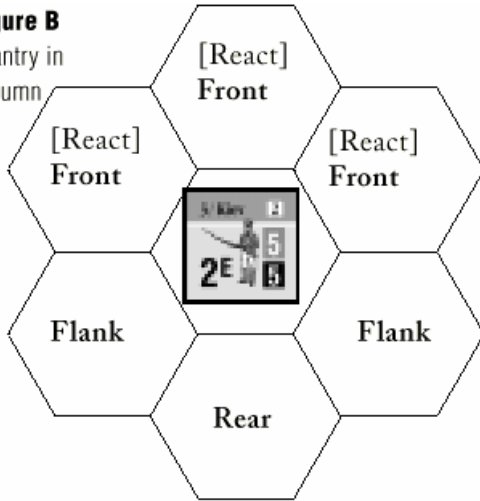
- No puede usar Movimiento Estratégico o Movimiento de Carretera.
- Si cambia de encaramiento en más de un vértice por activación debe superar inmediatamente una Prueba de Desorden (por cada vértice que gire por encima de 1).
- Puede Mover a un Lado/*Slide* a través de cualquiera de sus hexes de flanco con un coste del **doblo** del coste normal del hex, pero sólo en el caso de que ninguna otra unidad de combate ocupe el hex de flanco.
- Puede mover Marcha Atrás (a cualquiera de sus dos hexes de retaguardia) por un coste de su capacidad de movimiento **completa**, pero no a un hex que esté ocupado por otra unidad de combate.
- Puede Dar Media Vuelta/*About Face* (sus lados de hex de retaguardia se convierten en sus hexes frontales) por un coste de **la mitad** de su capacidad de movimiento.

6.3.2 Infantería en Columna. La Columna representa a infantería en su formación mejor para maniobrar, un sólido bloque de unos 60-80 hombres de ancho y 9-18 de fondo. Las Columnas son la formación mejor para maniobrar, son buenas a efectos de moral, y son muy útiles a la hora de entrar en melée con unidades enemigas. Sin embargo, las columnas tienen una potencia de fuego relativamente débil y son un blanco denso, fácil para el fuego enemigo. La columna es la formación “normal” o por defecto de las unidades de infantería y caballería. Los valores de combate, moral y

movimiento impresos en las fichas de infantería y caballería representan a la unidad en formación de Columna.

Figure B

Infantry in Column



Las unidades en Columna deben encarar hacia un lado de hex tal y como vemos en la Ilustración B, arriba, no hacia un vértice de hex. Toda unidad que encare a un lado de hex se considera en Columna, de modo que no es necesario usar marcadores.

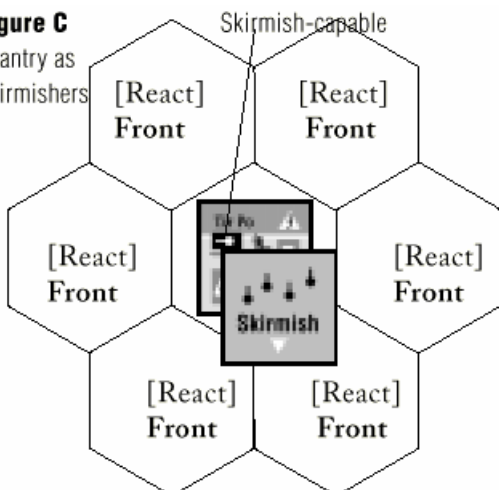
La infantería en Columna:

- Pueden usar Movimiento Estratégico y Movimiento de Carretera.
- Puede cambiar de encaramiento cualquier número de lados de hex por activación pagando los costes de movimiento apropiados sin ninguna penalización.
- Puede mover Marcha Atrás (mover a su hex de retaguardia) por un coste de movimiento igual al doble del coste normal del terreno, pero siempre que el hex no esté ocupado por otra unidad.
- **No** puede Mover a un Lado (a través de sus hexes de flanco).
- Puede Darse la Vuelta (sus lados de hex de retaguardia se convierten en sus hexes frontales) por un coste de **2 Puntos de Movimiento**.

6.3.3 Escaramuceadores. *El orden de Guerrilla o de Escaramuza representa un tipo especial de formación dispersa que se usaba para hostigar a las unidades enemigas aprovechando al máximo la protección del terreno. Las unidades de escaramuceadores eran en general tropas especializadas de élite con un entrenamiento extra y a menudo dotadas con equipo especial (por ejemplo, las unidades de Rifles Británicos). Como contrapartida, la potencia de fuego de las unidades en Guerrilla o Escaramuza es menor que las unidades en Línea, y en combate de melée están en seria desventaja frente a las demás formaciones (y tienen una importante penalización al intentar Formar Cuadro de Reacción frente a una carga de caballería enemiga).*

Figure C

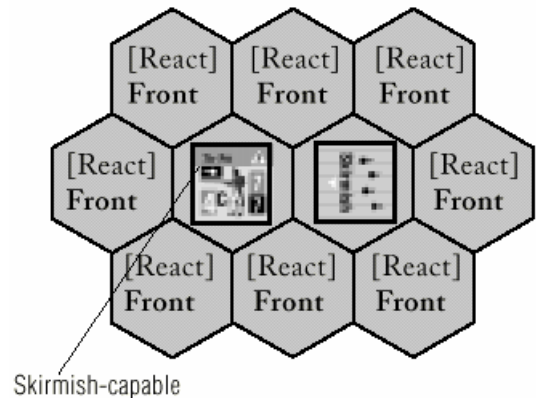
Infantry as Skirmishers



Sólo pueden entrar en formación de Escaramuza las unidades que se especifique que pueden hacerlo (véase el símbolo correspondiente en las fichas). En ese momento se les coloca un marcador de Escaramuza/Skirmish. El encaramiento no un afecta a los escaramuceadores (véase la Ilustración C). Las unidades en Escaramuza pueden disparar por cualquiera de sus lados de hex. Las unidades en Escaramuza que tengan más de 5 Puntos de Fuerza pueden ocupar dos hexes; para ello se coloca el marcador de Escaramuza en el hex adyacente, con su flecha apuntando hacia la unidad “madre” (véase la Ilustración D). La unidad se entiende que está ocupando ambos hexes. La ocupación de dicho hex extra no es obligatoria; el jugador puede preferir que la unidad permanezca en un solo hex.

Figure D

Infantry as Two-Hex Skirmishers



Las unidades en Escaramuza:

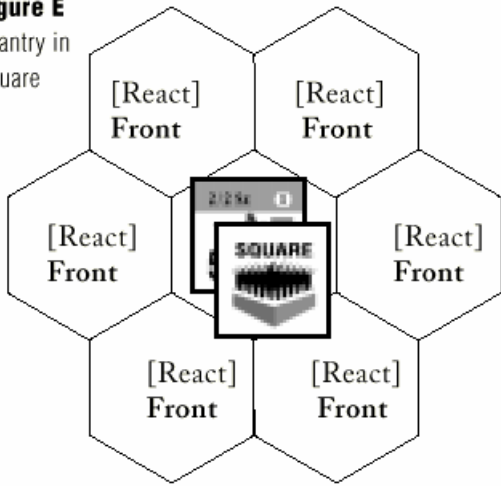
- No pueden apilarse con ninguna unidad de combate que no sea una sola batería de artillería.
- Pueden usar Movimiento Estratégico y Movimiento de Carretera.
- Como poseen encaramiento en todas las direcciones, los escaramuceadores no necesitan cambiar de encaramiento. Las unidades en Escaramuza se colocan “encarando” a un lado de hex por comodidad, ya que pueden cambiar de encaramiento en todo momento de su movimiento sin coste alguno.
- A diferencia de las demás formaciones, las unidades en Escaramuza pueden mover a través de otras unidades o ser atravesadas por otras unidades sin ninguna penalización (por sobreapilamiento).
- Las unidades en Escaramuza no se Desordenan involuntariamente, excepto cuando Huyen, momento en el que dejan de estar en Escaramuza.

6.3.4 Cuadro de Infantería. *El Cuadro era la formación preferida de la infantería cuando era cargada por caballería, y en momentos de emergencia cuando estaban rodeadas por varias unidades enemigas. El Cuadro proporciona el máximo bono de moral y es casi invulnerable en el combate de melée. Sin embargo, los cuadros no tienen movimiento y ofrecen un excelente blanco al fuego enemigo*

Las unidades que formen Cuadro reciben un marcador de Cuadro/Square. Los cuadros poseen encaramiento en todas direcciones. Pueden disparar por cualquier lado de su hex. Sólo pueden disparar a un blanco en cada momento. Ten en cuenta que Formar Cuadro de Reacción (una reacción a una carga de caballería enemiga) es el único cambio de formación de infantería voluntario que se te permite durante las activaciones de tu contrincante.

Figure E

Infantry in Square



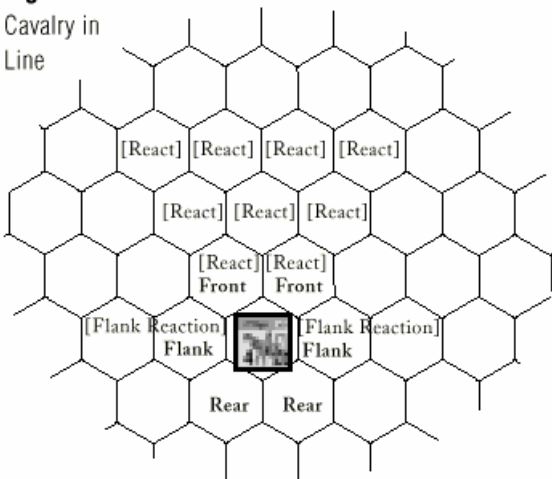
Las unidades en Cuadro:

- No pueden mover.
- Pagan 2 Puntos de Movimiento para cambiar de formación.

6.3.5 La caballería en Línea. La caballería usa la formación de Línea para abarcar el máximo terreno. La Línea era la formación preferida para cargar, ya que permitía el posible envolvimiento de los flancos del defensor [8.4.3]. La caballería en Línea sufre una penalización en las pruebas de moral, pero puede usar todos sus Puntos de Fuerza al calcular las relaciones de fuerzas en los combates, y emplea su Bono de Carga completo.

Figure F

Cavalry in Line



Al cargar en formación de Línea, se gira a la unidad de caballería para que encare el vértice del hex, tal y como se ve en la Ilustración F, arriba. Toda unidad que encare a un vértice se considera en formación de Línea, sin que se necesite un marcador para señalarlo.

La caballería en Línea:

- No puede usar Movimiento Estratégico ni Movimiento de Carretera.
- Si cambia de encaramiento en más de un vértice, debe superar inmediatamente una **Prueba de Desorden** por cada vértice que gire por encima del primero.
- Puede Mover a un Lado a través de cualquiera de sus hexes de flanco por un coste igual al **doblo** del coste normal de movimiento

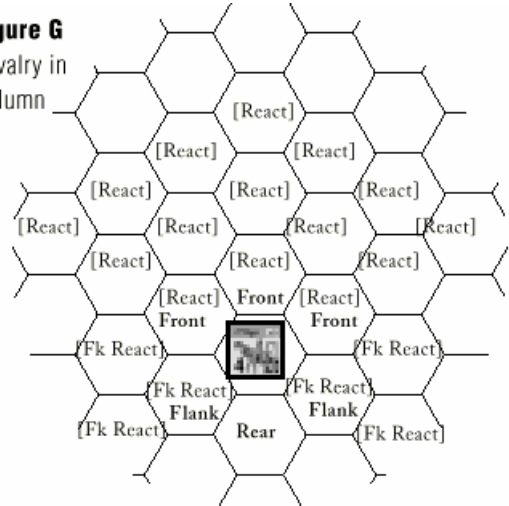
del hex, pero sólo en caso de que ninguna otra unidad de combate enemiga ocupe el hex de flanco.

- Puede mover Marcha Atrás (a uno de sus dos hexes de retaguardia) por un coste de su capacidad de movimiento **completa**, pero no a un hex ocupado por otra unidad de combate.
- Puede Darse la Vuelta (sus lados de hex de retaguardia se convierten en sus hexes frontales) por un coste de **3 Puntos de Movimiento**.

6.3.6 Caballería en Columna. La caballería en Columna posee el

Figure G

Cavalry in Column



máximo de moral y de movilidad. La caballería que cargue en columna usa sólo un tercio de sus Puntos de Fuerza al calcular la relación de fuerzas en melée, sólo gana la mitad de su Bono de Carga y puede ser envuelta por los flancos si es contracargada por caballería enemiga en Línea.

Cuando esté en formación de Columna, la unidad de caballería encara a un lado de hex, como aparece en la Ilustración G, arriba. Toda unidad de caballería que encare a un lado de hex se considera en columna sin que se necesite un marcador para señalarlo.

La caballería en Columna:

- Puede usar Movimiento Estratégico y de Carretera.
- Puede cambiar de encaramiento cualquier número de lados de hex pagando los puntos de movimiento apropiados.
- Puede mover Marcha Atrás (mover a uno de sus hexes de retaguardia) por un coste de movimiento igual al **doblo** del coste normal del terreno, pero siempre que el hex no esté ocupado por otra unidad de combate.
- **No** puede Mover a un Lado (a través de sus lados de hex de flanco).
- Puede Darse la Vuelta (sus lados de hex de retaguardia se convierten en sus hexes frontales) por un coste de **3 Puntos de Movimiento**.

6.3.7 La artillería enganchada/limbered. La artillería enganchada está atada a los caballos, preparada para moverse. Debido a su peso y aparatosidad, la artillería no se mueve muy bien si no está en una carretera o en terreno completamente llano. Los cañones de la artillería a caballo eran algo más ligeros que sus equivalentes de a pie, lo que permitía moverlos de un lado a otro con más facilidad.

Figure I

Limbered
Horse
Artillery

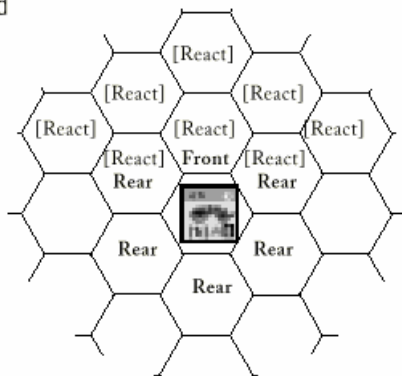
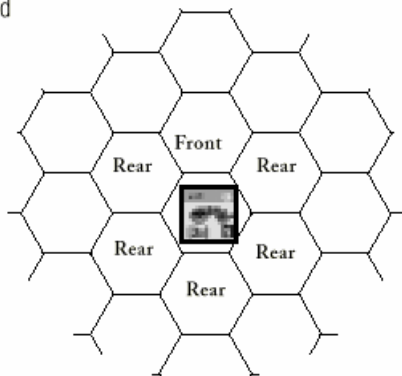


Figure H

Limbered
Foot
Artillery



Cuando una unidad de artillería está Enganchada/*Limbered*, se da la vuelta a su ficha de forma que pase a mostrar su lado Enganchado/*Limbered*.

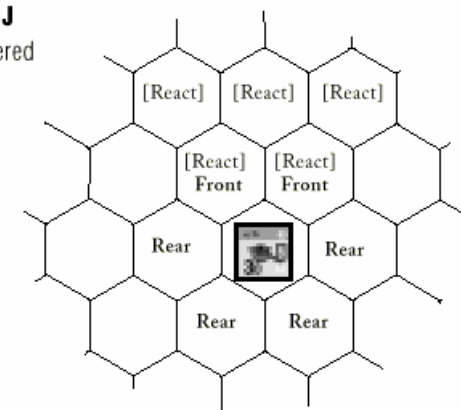
La artillería enganchada:

- No puede disparar.
- Puede cambiar de encaramiento cualquier número de lados de hex pagando el número apropiado de puntos de movimiento.
- Nunca puede colocarse adyacente a una unidad de infantería o de caballería enemiga no huida.

6.3.8 Artillería Desplegada/*Limbered* . La artillería Desolegada/*Unlimbered* está desenganchada de los caballos, tiene sus carros de munición abiertos y está lista para disparar.

Figure J

Unlimbered
Artillery
(Foot or
Horse)



Cuando una unidad de artillería se Despliega, se da la vuelta a su ficha a su lado Desplegado/*Unlimbered*. La artillería desplegada debe encarar a un lado de hex, tal como se ve en la Ilustración J, arriba. La artillería a caballo puede hacer Fuego Ofensivo en la misma activación en que se despliegue. La artillería a pie NO puede

hacer Fuego Ofensivo en la misma activación en que se despliegue (pero sí puede hacer Fuego de Reacción).

La artillería Desplegada:

- No puede mover a otro hex.
- Puede cambiar su encaramiento en un vértice, y puede hacer Fuego Ofensivo después de girar dicho vértice.

6.4 Formaciones Involuntarias

Las Formaciones Involuntarias son las que adoptan las unidades forzosamente por causa del terreno, las unidades enemigas, fallos en la moral, etc. El término "involuntario" no es del todo exacto, ya que las unidades pueden Desordenarse o Huir voluntariamente en cualquier momento en que deseen, pero lo más normal es que se vean forzadas por las circunstancias.

6.4.1 Desorden. *El desorden representa a una formación en buen estado de moral, pero que se ha descompuesto y desorganizado por muchas causas posibles. Las unidades desordenadas tienen su moral y su fuerza de fuego reducidas, y no pueden entrar en melée voluntariamente.*

Figure K

Disordered
Infantry
(has no
flank)

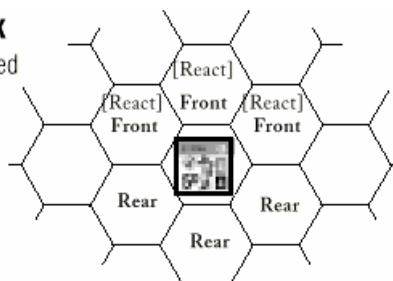
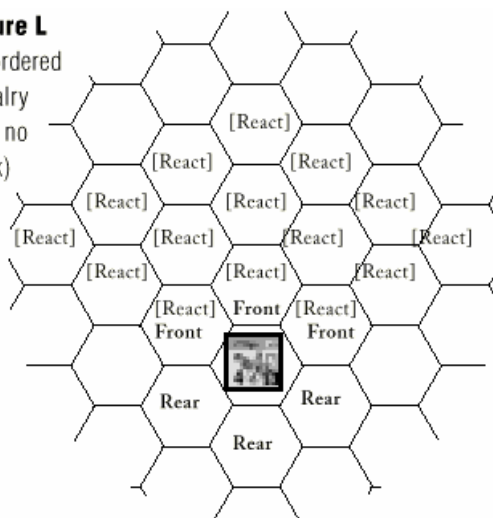


Figure L

Disordered
Cavalry
(has no
flank)



Las unidades pueden pasar a status de Desorden de varias maneras. Un jugador puede desordenar voluntariamente a cualquiera de sus unidades en cualquier momento durante su movimiento realizando un cambio de formación. También pueden fallar una Prueba de Desorden [5.1.1] durante su movimiento, o pueden desordenarse automáticamente al entrar en ciertos tipos de terreno o cuando unidades amigas se retiren a través de su hex. Para indicar que una unidad está Desordenada, se da la vuelta a su ficha, para que pase a mostrar su lado de Desorden/*Disorder*. Las unidades de artillería y las de infantería en Escaramuza no se desordenan nunca.

Las unidades Desordenadas:

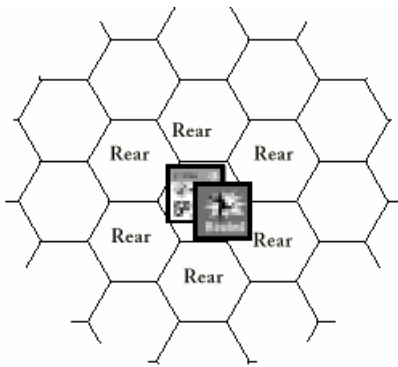
- No tienen flancos (la caballería no tiene zona de reacción de flanco).
- Pueden disparar, pero no pueden empezar un combate de melée.

- Pueden cambiar de encaramiento un número indefinido de veces durante cada activación, con el único límite de los Puntos de Movimiento disponibles.
- Pueden cambiar de formación en cualquier momento de su movimiento (estando siempre sujetas a restricciones del terreno).
- Pueden mover Marcha Atrás (mover a través de sus lados de hex de retaguardia), pagando un coste del doble del coste normal de movimiento, y siempre que no sea a hexes ocupados por otras unidades de combate.
- **No** pueden Mover a un Lado (debido a que no tienen hexes de flanco).
- Pueden Darse la Vuelta (pasar su Retaguardia a su Frente) por un coste de **3 Puntos de Movimiento**.

6.4.2 Huida/Rout. La Huida representa la pérdida total de la moral de una unidad. Las unidades Huidas se alejarán del enemigo, y a menos que se reorganicen, perderán 1 Punto de Fuerza por turno hasta que sean eliminadas. Cuando una unidad está Huida, es muy vulnerable y será fácilmente destruida si el enemigo la ataca.

Cuando una unidad Huye, se le da la vuelta para que muestre su lado Desordenado (a menos que ya lo esté) y se le coloca encima un marcador de Huida/Rout. Los jugadores pueden hacer que cualquiera de sus unidades Huya voluntariamente durante sus fases de combate o de movimiento, o durante la fase de combate del contrincante. Las unidades de artillería nunca Huyen. En 9.2.4 se detallan los efectos de la Huida en las unidades.

Figure M
Routed Unit



6.5 Fichas Multi-Hex

Ambos ejércitos poseen varias unidades cuyas fichas ocupan más de un hex. Esto representa a unidades de combate que, por su gran tamaño, ocupaban más espacio que el que permiten los hexes de 150 metros del mapa. Las fichas Multi-Hex operan igual que las fichas de un hex, con las excepciones y aclaraciones siguientes.

6.5.1 Encaramiento. Las fichas Multi-Hex en Línea encaran a vértices de hex. Las fichas Multi-Hex en Columna o en Desorden encaran a lados de hex. Para indicar que una ficha Multi-Hex está en Columna se usan los marcadores "In Column". Estas unidades tienen varios lados de hex de frente, flanco y retaguardia.

Figure N
Multi-Hex
Infantry
in Line

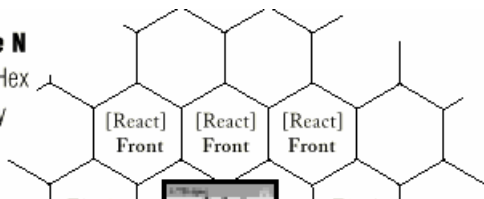


Figure O
Multi-Hex
Infantry
in Column

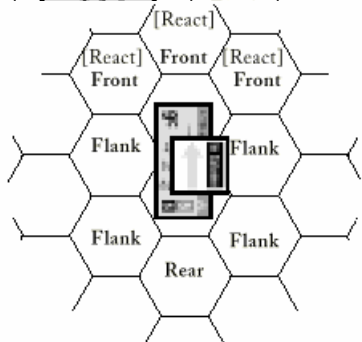


Figure P
Multi-Hex
Infantry
in Disorder

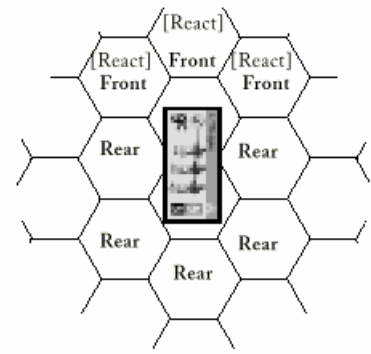


Figure Q
Multi-Hex
Cavalry
in Line

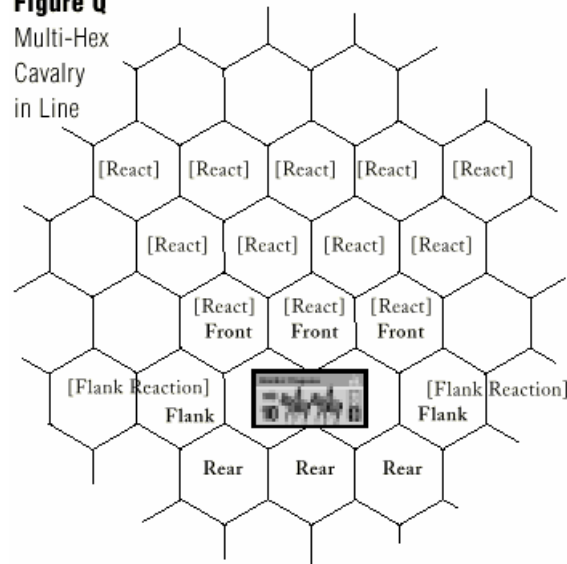


Figure R
Multi-Hex
Cavalry
in Column

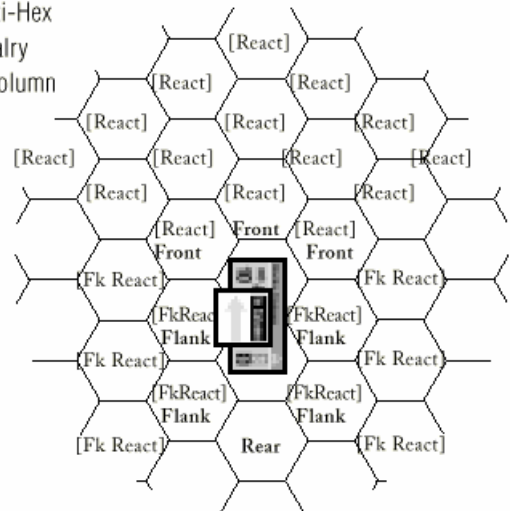
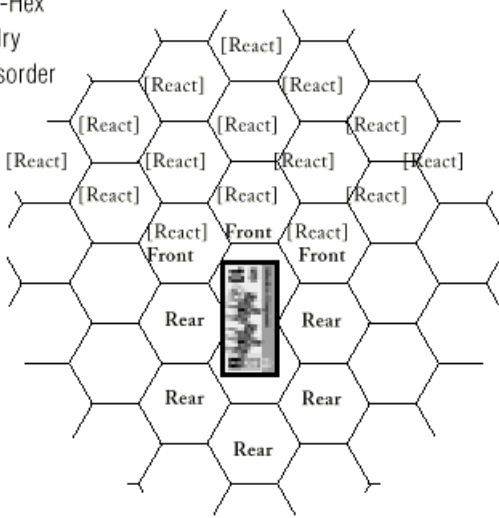


Figure S

Multi-Hex
Cavalry
in Disorder



6.5.2 Giro. Cambiar de encaramiento con fichas multi-hex puede ser algo complicado. Cuando las fichas multi-hex cambian de encaramiento, deben “pivotar” a través de los hexes intermedios. La fichas multi-hex no pueden pivotar a través de los hexes ocupados por unidades de combate.

Figure T

Multi-Hex Line
Wheeling
Right

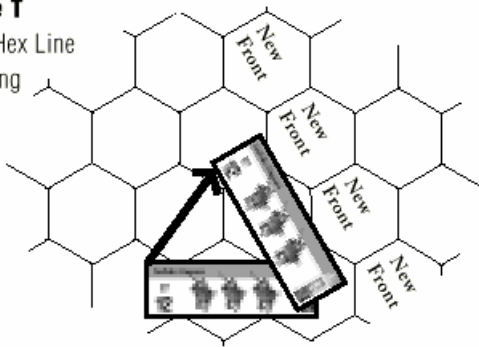
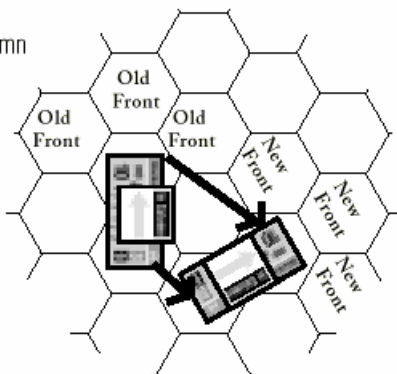


Figure U

Multi-Hex Column
Wheeling
Right



6.5.3 Movimiento. Las unidades multi-hex pagan los mismos costes por el terreno que las unidades de un hex. Siempre que una ficha multi-hex con varios lados de hex de frente entre en más de un tipo de terreno simultáneamente, pagará una cantidad de puntos de movimiento igual al coste más del terreno más caro. Si entra en terreno que obliga a pasar a Desorden, toda la unidad queda Desordenada, incluso aunque parte de la ficha esté en terreno claro.

6.5.4 Movimiento por Carretera. Debido a las implicaciones de usar un mapa con una trama hexagonal, los jugadores descubrirán que las fichas multi-hex no seguirán siempre el curso exacto de las carreteras. Al mover por una carretera, el hex que ocupa la parte “superior” de una ficha multi-hex se considera la cabeza de la columna, mientras que el resto de la ficha la sigue por la carretera.

Los jugadores deberán jugar a todos los efectos como si la ficha siguiera la forma de la carretera, olvidándose del espacio físico que ocupe la ficha. La parte de la ficha que quede fuera de la carretera se debe ignorar —no cuenta a efectos de apilamiento amigo, ni impide el movimiento enemigo ni puede ser atacada.

6.5.5 Apilamiento. Una ficha multi-hex sólo puede apilarse con una ficha de artillería amiga. No puede apilarse con ninguna otra unidad de combate, ni puede apilarse con más de una ficha de artillería (sea cual sea el número de hexes que abarca la ficha multi-hex).

6.5.6 Combate. Una unidad de infantería multi-hex puede hacer fuego contra sólo un apilamiento objetivo empleando su fuerza de fuego completa). Una unidad de **infantería** multi-hex sólo puede entrar en melée con un apilamiento enemigo (empleando en ello su fuerza completa). Una unidad de **caballería** multi-hex que cargue debe entrar en melée con **todos los apilamientos enemigos adyacentes** a sus lados de hex de frente (la relación de fuerzas con la que resolver el combate en la Tabla de Resultados de la Melée se calcula como si fueran un solo apilamiento).

7.0 APILAMIENTO

El apilamiento es el acto de colocar más de una unidad de combate en un hex en un momento dado. Los jefes pueden apilarse libremente con cualquier otra unidad amiga sin restricciones. Los jugadores deberán consultar la Tabla de Apilamiento/*Stacking Chart* para ver cómo el terreno y la formación de las unidades limitan el número de Puntos de Fuerza que pueden colocarse en un mismo hex.

7.1 Restricciones al apilamiento

La caballería y la infantería no pueden apilarse juntas NUNCA.; una batería de artillería (no más) puede apilarse con cualquier otro tipo de unidad. Las unidades del mismo tipo PUEDEN apilarse juntas, pero deben todas tener la misma formación y pertenecer a la misma división. Las limitaciones de Puntos de Fuerza que aparecen en la Tabla de Apilamiento/*Stacking Chart* no pueden violarse al final del movimiento ni de las retiradas. Las restricciones al apilamiento deben respetarse siempre, incluso durante el movimiento. Si son violadas durante el movimiento (cuando una unidad pasa por el hex que ocupa otra), todas las unidades implicadas (excepto los Escaramuceadores) se Desordenan inmediatamente. A efectos de restricciones al apilamiento y de atravesar a unidades durante las retiradas véase el punto 10.2.

7.2 Orden de apilamiento

El orden de colocación de las unidades que forman cada apilamiento tiene consecuencias:

- **Infantería**—sólo puede disparar la unidad más alta de la pila, pero en melée pueden participar todas las unidades.

- **Caballería**—todas las unidades de la pila pueden participar en melée, pero la unidad más alta sufre los efectos del mismo primero que las demás [8.4].

- **Artillería**—una batería de artillería, si está apilada con otros tipos de unidades, puede disparar, y su fuego es adicional al que puedan hacer las demás unidades de su hex. Desde un hex pueden disparar un máximo de dos baterías. Los Puntos de Fuerza de artillería no participan en las melées.

7.3 Apilamiento y Combate

En las reglas del Combate [8.0] se detallan los efectos de los distintos tipos de combate sobre las unidades apiladas. En general, la unidad superior de un apilamiento recibe fuego y sufre los resultados de la melée antes que las demás [8.5].

7.3.1 Blancos en Masa. Apilar más de un batallón de infantería o regimiento de caballería en un hex representa un Blanco en Masa para el fuego de artillería. La artillería que dispara a un Blando en Masa recibe un ajuste favorable de una columna de disparo –una columna a la derecha.

8.0 COMBATE

Hay dos tipos distintos de combate: Fuego (o disparo) y Melée. El combate de Melée se divide a su vez en combate de Bayoneta, Asalto y Carga. Sólo pueden iniciar un combate las unidades del mando activo. Sin embargo, el jugador inactivo puede Devolver Fuego e iniciar Contracargas como reacción a las acciones de las unidades activas. El procedimiento básico del combate es el siguiente:

1. La infantería y artillería activa puede realizar Fuego Ofensivo. La infantería y artillería inactivas pueden Devolver el Fuego contra las unidades que les hayan disparado.
2. Las unidades activas pueden intentar entrar en melée. La infantería activa puede realizar Combate de Bayoneta o de Asalto, y la caballería puede realizar Cargas.

La infantería y la artillería inactivas pueden Devolver Fuego a las unidades que las ataquen en melée (si no lo han hecho ya al recibir Fuego Ofensivo). La caballería inactiva puede Contracargar. Todas las unidades activas deben completar su Fuego Ofensivo antes de intentar combatir en melée. Una vez que se haya declarado una melée, el jugador activo no puede realizar Fuego Ofensivo adicional. Las unidades que hayn realizado Fuego Ofensivo no sólo pueden entrar en melée con las mismas unidades a las que hayan disparado. Una unidad no puede hacer Fuego Ofensivo contra un apilamiento y luego entrar melée con otro en su frente.

8.1 Combate de Fuego

El combate de fuego puede realizarse en varios momentos del turno. Sólo las unidades de infantería y de artillería pueden hacer Combate de Fuego. El Fuego es siempre algo voluntario. La capacidad de realizarlo está restringida por el Encaramiento, el Alcance y la Línea de Visión (LdV).

8.1.1 Fuego Ofensivo. Todas las unidades de mando Activo pueden realizar Fuego Ofensivo después que se haya completado el Movimiento. Una unidad sólo puede hacer Fuego Ofensivo una vez por turno. Cada unidad dispara individualmente –no se puede combinar el fuego de varias unidades-, y puede disparar a UNA unidad cualquiera enemiga que esté en sus hexes de frente dentro de su alcance, dentro de las restricciones que se dan más adelante. La infantería en Escaramuza o en Cuadro puede disparar en cualquier dirección. Un mando no necesita estar realizando una Activación Completa para realizar Fuego Ofensivo: las unidades en Activación Limitada pueden hacer Fuego Ofensivo. Todas las unidades activadas deben terminar su Fuego Ofensivo antes de que ninguna unidad activa puede emprender combate de melée.

Cada unidad que realice Fuego Ofensivo puede disparar a una unidad enemiga cualquiera dentro de su alcance, en caso de haber varios blancos posibles, se debe elegir uno siguiendo la jerarquía que damos a continuación:

1. Una unidad enemiga adyacente a un lado de hex de frente.
2. Una unidad enemiga dentro de su Zona de Reacción.
3. Una unidad enemiga dentro del alcance.

Esta jerarquía debe obedecerse estrictamente. Una unidad enemiga no puede ser blanco de Fuego Ofensivo hay si otra unidad enemiga en una posición más alta de la jerarquía.

Por ejemplo, no puedes realizar Fuego Ofensivo contra una unidad enemiga a dos hexes de distancia si otra unidad enemiga está adyacente a tu lado de hex de frente.

8.1.2 Devolver Fuego. Toda unidad a la que se dispare con Fuego Ofensivo puede Devolver Fuego a la unidad que la disparara, siempre que ésta esté en un hex de frente y dentro de su alcance. Devolver Fuego se considera simultáneo con el Fuego Ofensivo, de modo que la unidad que “devuelva” no sufre los resultados del Fuego Ofensivo hasta que haya Devuelto Fuego. Una unidad sólo puede Devolver Fuego una vez por activación enemiga; si va a ser disparada por dos unidades enemigas en hexes de frente, sólo podrá Devolver Fuego a una de ellas. Devolver Fuego no permite que las unidades enemigas Devuelvan Fuego a su vez. Las unidades que no sean blanco de Fuego Ofensivo no pueden Devolver Fuego.

8.1.3 Fuego de Reacción. Algunas unidades pueden hacer Fuego de Reacción en respuesta al gasto de puntos de movimiento por unidades enemigas dentro de su Zona de Reacción [6.0]. El jugador activo NO puede hacer Fuego de Reacción contra una Carga de Reacción. Igual que sucede con Devolver Fuego, el Fuego de Reacción sólo puede hacerse una vez por activación enemiga. Una unidad que haga Fuego de Reacción durante el movimiento enemigo podrá luego Devolver Fuego durante el combate enemigo que sigue.



8.1.4 Límites del Fuego de Artillería. La artillería puede hacer Fuego de Reacción o Devolver Fuego una vez por activación. No puede realizar ambos tipos de fuego en una misma activación.

8.1.5 Encaramiento. Una unidad sólo puede disparar desde un lado de hex de frente. Las unidades que tengan encaramiento en todas direcciones (infantería en Escaramuza y en Cuadro) sólo pueden hacer Fuego Ofensivo una vez. Sin embargo, puede hacer Fuego de Reacción o Devolver Fuego en diferentes direcciones, según desee su jugador.

8.1.6 Alcance. El alcance es la distancia desde la unidad que dispara a la unidad que recibe el fuego. La infantería sólo puede disparar a una distancia de **un hex** (la unidad atacada debe estar siempre adyacente). Para la artillería, se cuenta el número de hexes que hay hasta el defensor (siempre se cuenta el hex que ocupa el defensor, pero no el que ocupa la unidad que dispara). En la Tabla de Alcance de la Artillería, localiza el tipo de artillería que esté disparando y la distancia que hay hasta la unidad atacada: el resultado es el ajuste que se debe hacer al Valor de Fuego básico de la unidad de artillería.

8.1.7 Línea de Visión. Toda unidad que dispare debe tener una Línea de Visión (LdV) hasta la unidad atacada. La LdV se traza desde la unidad que dispara a través de un lado de frente hasta llegar al hex del blanco. Imagina que se traza una línea desde el centro del hex del que dispara al centro del hex blanco, y fíjate en los hexes y lados de hexes que cruza esa línea. Si dicha línea divide dos hexes, pasando por el lado de hex que los separa, la LdV se corta si hay terreno que la bloquee en uno o en otro de los dos hexes. A continuación se describen las situaciones en que se bloquea la LdV.

• Adyacencia:

- Toda unidad tiene siempre LdV a los hexes adyacentes.

• Misma altura:

- Si algún hex entre el que dispara y el blanco contiene otra unidad de combate, entonces la unidad que dispara no puede hacerlo contra ese blanco. Las unidades enemigas y las amigas bloquean la LdV.
- Si algún hex posee el siguiente **terreno que bloquee la LdV**, entonces la LdV puede trazarse hasta ese hex, pero no atravesarlo: Edificios/*Buildings* (Castillo/*Castle*, Pueblo/*Village*), Bosque/*Woods*.

• Si algún lado de hex posee el siguiente **terreno que bloquee la LdV**, entonces la LdV puede trazarse a los hexes adyacentes a ese lado de hex, pero **no más allá**: Muro/Wall.

Distintas alturas:

- Si la altura del terreno entre el que dispara y su blanco es mayor que la que ocupan éstos, la LdV queda bloqueada.
- Cuando unidades y/o terreno que bloquee la LdV están en una altura menor que tanto la unidad que dispara como la que unida blanco, la LdV es válida.
- Los **desniveles menores/minor slope** delineados en el mapa señalan cambios de altura muy graduales, y la parte superior de las colinas son cimas redondeadas, no mesetas. Por ello, estar detrás de un lado de hex de desnivel/slope de un desnivel menor **no tiene ningún efecto sobre la LdV**.
- Los **lados de hex de desniveles pronunciados/steep slope** tienen una inclinación mayor, y los **lados de hex de desniveles abruptos/sharp slope** son barrancos. Toda unidad que esté adyacente a un lado de hex de desnivel abrupto/sharp o pronunciado/steep y en la altura menor **no tiene LdV** a ninguna unidad que esté en una altura mayor en el caso de que el lado de hex citado está entre ambas.
- Cuando blanco y objetivo están en alturas distintas —y **las alturas están adyacentes a un lado de hex de desnivel pronunciado o abrupto**—entonces ese lado de hex bloquea la LdV si el lado de hex de desnivel no está más cerca de la unidad que esté a mayor altura. Si, en cambio, es la unidad que está a más altura la que está más cerca de ese lado de hex, entonces la LdV es válida.
- Si las unidades o el terreno que bloqueen la visión que haya entre el blanco y el objetivo (según se definen en el párrafo "Misma altura", arriba) están en una altura **mayor** que la unidad que esté a menor altura, entonces no hay LdV.
- Si las unidades o el terreno que bloqueen la visión que haya entre el blanco y el objetivo (según se definen en el párrafo "Misma altura", arriba) están en la misma altura que la unidad que esté más baja, entonces no hay LdV si el hex en el que esté el obstáculo está más cerca de la unidad que esté a menos altura.

8.1.8 Procedimiento del Combate de Fuego. El combate de fuego se realiza del modo siguiente:

- 1) Se determina el Valor de Defensa de la unidad blanco.
- 2) Se determina el Valor de Fuego de la unidad que dispara. El Valor de Fuego de cada unidad aparece impreso en su ficha, pero puede verse modificado por la formación de la unidad y el nivel de moral, y en el caso de la artillería, por la distancia hasta la unidad blanco.
- 3) Se cruza el Valor de Fuego modificado con el Valor de Defensa en la Tabla de Fuego para llegar a una Columna de Fuego que servirá para resolver el fuego. Se ajusta la columna según el encaramiento del blanco y el terreno que ocupe. Si un blanco multi-hex ocupa varios tipos de terreno, se aplica el más cercano a la unidad que dispare al cual se pueda trazar una LdV. Si hay varios tipos de terreno que pueden elegirse, se usa el más beneficioso para el defensor. Los blancos en masa son más vulnerables al fuego de artillería [7.3.1].
- 4) Se tira un dado. Se consulta el resultado en la Tabla de Fuego/Fire Table y se ven sus efectos (si tiene alguno) sobre la unidad atacada. Se coloca un marcador de Fuego/Fired sobre todas las unidades que dispararan, las cuales no pueden disparar de nuevo en esa misma activación.
- 5) Se repiten los pasos 1 a 4 si la unidad blanco Devuelve Fuego.
- 6) Se aplican los resultados del Fuego Ofensivo y de la Devolución de Fuego simultáneamente.

8.2 Combate a la Bayoneta

Sólo las unidades de infantería con Activación Completa pueden intentar entrar en Combate a la Bayoneta. Sólo pueden ser atacadas a la Bayoneta las unidades defensoras que no estén en Terreno Defensivo (véase la Tabla de Efectos del Terreno/Defensive terrain). La unidad atacante debe estar adyacente al defensor, y el defensor debe estar en el lado de hex de frente del atacante. Sólo

una unidad atacante puede intentar atacar a la Bayoneta a una unidad defensora; si hay más atacantes potenciales junto a la unidad defensora, éstos pueden **apoyar** a la unidad atacante, pero no pueden atacarla ellos mismos a la Bayoneta.

8.2.1 Procedimiento del ataque a la Bayoneta

- 1) **Declaración.** El jugador activo elige un **apilamiento** atacante y un **apilamiento objetivo** que esté en sus lados de hex de frente. La elección es totalmente voluntaria, y la unidad atacante no está obligada a atacar a la Bayoneta a cada unidad enemiga que tenga en sus lados de hex de frente. Un apilamiento defensor puede ser atacado a la Bayoneta sólo una vez por activación. Un apilamiento defensor en Terreno Defensivo (véase la Tabla de Efectos del Terreno) NO puede ser atacado a la Bayoneta; sólo puede ser Asaltado [8.3]. Un defensor que no esté en Terreno Defensivo NO puede ser atacado al Asalto, debe ser atacado a la Bayoneta. Toda unidad defensora huida atacada a la Bayoneta es eliminada inmediatamente.
- 2) **Prueba del Atacante.** La unidad atacante realiza una Prueba de Moral Previa a la Melée, modificada como se indica en la tabla de Pruebas de Moral Previa a la Melée. Si el atacante falla la Prueba de Moral Previa a la Melée, entonces sufre los resultados que le indique la tabla y el ataque habrá concluido. Los apilamientos activos que haya junto a la unidad defensora pero que no estén atacándola a la Bayoneta otorgan un modificador -1 a la Prueba de Moral Previa a la Melée del atacante gracias al apoyo que prestan al ataque. Un apilamiento sólo puede apoyar a un ataque a la Bayoneta por activación, y sólo en el caso de que no él no ataque a la Bayoneta ni Asalte. Si el atacante pasa la prueba, se pasa al paso siguiente.
- 3) **Devolución de Fuego.** El apilamiento defensor puede Devolver Fuego al apilamiento atacante. Los escaramuceadores pueden hacer Movimiento de Reacción en lugar de Devolver Fuego (si abandonan el hex, el atacante avanza y termina la secuencia de la melée). El defensor no puede Devolver Fuego contra los atacantes que sólo estén prestando apoyo. Las unidades que estén en movimiento estratégico no pueden Devolver fuego. Si el atacante sobrevive la Devolución de Fuego sin quedar Inestable/Unsteady o Huida/Routed, se pasa al punto siguiente.
- 4) **Prueba del Defensor.** La artillería que se defiende sola en su hex es eliminada. En los demás casos, cada unidad defensora realiza una Prueba de Moral Previa a la Melée, modificada según se indica en la tabla. Si el defensor falla, se aplica el resultado indicado en la tabla. El defensor recibe un bono en su Prueba de Moral Previa a la Melée si tiene Apoyo de Flanco. El Apoyo de Flanco consiste en tener una unidad de combate amiga no huida adyacente a un lado de hex. Si el defensor supera la prueba, el combate termina. Si el defensor se retira, la artillería desplegada (unlimbered) defensora es eliminada, mientras que la artillería enganchada/limbered se retira.

Nota del autor: el combate de melée en campo abierto era muy poco frecuente—inefectiblemente, una unidad u otra perdía antes los nervios y se retiraba antes de que se llegara al contacto.

8.3 Combate de Asalto

Sólo pueden emprender Combate de Asalto las unidades con una Activación Completa. Las unidades defensoras en terreno Defensivo (véase la Tabla de Efectos del Terreno) sólo pueden ser asaltadas, no pueden ser atacadas a la Bayoneta.

8.3.1 Procedimiento del Asalto

- 1) **Declaración.** El jugador activo declara qué apilamiento defensor será objeto del Asalto. El jugador activo elige como

atacante un apilamiento activo adyacente al defensor que tenga a éste en sus lados de hex de frente. Un apilamiento sólo puede ser declarado atacante en un Asalto por activación. Toda unidad defensora huida que sea Asaltada es eliminada automáticamente.

- 2) **Prueba del Atacante.** El apilamiento atacante realiza una Prueba de Moral Previa a la Melée. Si falla, sufrirá los resultados indicados en la tabla de la Prueba de Moral Previa a la Melée y el Asalto se da por terminado. Los apilamientos activos que estén adyacentes a la unidad defensora pero que no están Asaltando proporcionan un modificador -1 a la Prueba de Moral del atacante si apoyan el ataque. Una unidad sólo puede apoyar un Asalto por activación, y sólo si no ella misma no Asalta ni ataca a la Bayoneta a nadie. Si el apilamiento atacante pasa la prueba, se pasa al punto siguiente.
- 3) **Devolución de Fuego.** El apilamiento defensor puede Devolver Fuego contra el apilamiento atacante. Los Escaramuceadores, en lugar de ello, pueden también hacer un Movimiento de Reacción (si abandonan el hex, el atacante avanza y termina la secuencia de la melée). El defensor no puede Devolver Fuego contra los atacantes que estén apoyando. Las unidades que estén en movimiento estratégico no pueden Devolver Fuego. Si el atacante sobrevive a la Devolución de Fuego sin quedar Inestable/*Unsteady* o Huido/*Routed*, se pasa al punto siguiente.
- 4) **Prueba del Defensor.** Toda unidad que no sea de artillería que haya en el hex defensor realiza una Prueba de Moral Previa a la Melée separada y se aplica el resultado inmediatamente. Si el defensor es artillería sola en el hex, se elimina. En los demás casos, cada unidad defensora realiza una Prueba de Moral Previa a la Prueba de Moral, modificada según aparece en la tabla. Si el defensor falla, se aplica el resultado indicado en la tabla. Si el defensor se retira, la artillería desplegada defensora se elimina, mientras que la artillería enganchada se retira.
- 5) **La Melée.** La artillería que se defiende sola es eliminada automáticamente. Si queda alguna unidad defensora en el hex que no sea de artillería, se calcula el total de puntos de fuerza que atacan el hex, luego el total del número de Puntos de Fuerza que no sean de artillería que defienden el hex. Se divide la fuerza del atacante entre la del defensor y se redondean hacia abajo los decimales; el resultado se expresa en una relación numérica o ratio que sirve de modificador en la tirada del combate de melée. Se tira un dado, se modifica el resultado como se indica en la Tabla de Resultados de la Melee, y se aplica inmediatamente el resultado de la tirada modificada. Si toda la infantería o caballería defensora es eliminada o se retira, la artillería defensora desplegada es eliminada, mientras que la artillería enganchada puede retirarse.
- 6) **Continuación de la Melée.** Si el resultado es "continúa la melée" y ningún bando realiza una retirada voluntaria para abandonar su hex, se repite el paso 5.
- 7) **Avance del atacante.** Si las unidades de combate del defensor ya no ocupan el hex, las unidades atacantes avanzan al mismo.

8.4 Combate de Carga

Sólo la caballería no Agotada con Activación Completa y con un marcador "Puede cargar/*May Charge*" puede realizar Combate de Carga durante el turno del jugador activo. La caballería inactiva no Agotada puede realizar Contracargas o Cargas de Reacción. Las cargas son siempre voluntarias.



8.4.1 Distancia de Carga. La caballería sólo puede cargar a un apilamiento defensor hasta el que tenga una LvdV y que esté dentro de su Distancia de Carga. La caballería activa tiene una Distancia de Carga de que varía según el tipo de caballería [las Distancias de Carga se especifican en el Libro de Juego, A.13]. La Distancia de Carga de la caballería inactiva es su Zona de Reacción. La caballería no puede Cargar a o a través de ciertos tipos de de

terreno (véase la Tabla de Efectos del Terreno). Si una unidad enemiga está dentro de la LdV y Distancia de Carga de una unidad de caballería, pero ésta no puede llegar hasta ella debido al terreno, no se podrá cargar a esa unidad enemiga.

8.4.2 Procedimiento de la Carga

- 1) **Declaración.** El jugador activo declara a un apilamiento de caballería como apilamiento atacante, y a un apilamiento defensor que haya dentro de la Distancia de Carga del anterior como objetivo de la Carga. El atacante debe tener una LdV válida hasta el defensor en el momento de la declaración de la Carga. El apilamiento defensor sólo puede ser cargado una vez por activación.
- 2) **Movimiento de Carga.** No es necesario superar ninguna Prueba de Moral Previa a la Melée. El apilamiento atacante se mueve hasta que esté adyacente al apilamiento defensor. El atacante se mueve de hex en hex (no gasta ni cuenta puntos de movimiento, pero sólo puede entrar en terreno no prohibido). La unidad atacante siempre debe entrar en lados de hexes de frente durante toda su Carga, pero puede cambiar su encaramiento en un lado de hex por cada hex en que entre durante la misma.
- 3) **Contracarga.** Si el apilamiento defensor no es caballería Agotada y el atacante ha entrado en su Zona de Reacción, el defensor puede intentar una Contracarga en cualquier momento antes de que el atacante se coloque adyacente. Cada unidad del apilamiento realiza una Prueba de Moral Previa a la Melée. Todas las unidades que superen la prueba deben Contracargar al atacante. Las unidades que fallen no pueden Contracargar durante esta activación, pero tampoco sufren ningún efecto por fallar esta prueba. Las unidades que contracarguen se mueven un hex hacia delante y se encuentran con el atacante en ese lugar; la melée se realiza normalmente, pero en ella el defensor gana el bono de Carga.
- 4) **Prueba de Formación.** Un apilamiento con infantería que sea objetivo de una Carga puede, bien Aguantar, o bien intentar Formar Cuadro. Excepciones:
 - Cuando esté sola en el hex, la artillería debe Aguantar.
 - Las unidades en Movimiento Estratégico NO pueden Formar Cuadro.
 - Toda unidad defensora huida se elimina inmediatamente.

Aguantar: la infantería que haya en el apilamiento defensor realiza una Prueba de Moral Previa a la Melée y aplica inmediatamente los resultados.

Formar Cuadro: la unidad de infantería encima del apilamiento defensor hace una prueba para Formar Cuadro de Reacción (tira el dado y aplica los modificadores de esa tabla). Los resultados de la prueba se aplican inmediatamente. La caballería que carga se mueva hasta quedar adyacente a la infantería (tanto si ésta ha conseguido formar un cuadro como si no).



- 5) **Devolución de Fuego.** Si la caballería está en el frente del defensor y los defensores han conseguido formar un cuadro o han preferido aguantar, éstos pueden Devolver Fuego. Los apilamientos que fallen su intento de formar cuadro no pueden Devolver Fuego. Los resultados de la Devolución de Fuego se aplican inmediatamente. Si alguna caballería atacante sobrevive a la Devolución de Fuego sin quedar Inestable/*Unsteady* o Huido/*Routed*, se pasa al siguiente paso.
- 6) **La Melée.** La artillería que se defiende sola en el hex se elimina automáticamente. Toda la caballería no desordenada que cargue que esté adyacente a un apilamiento enemigo (tanto si es su objetivo inicial como si es un apilamiento de caballería enemigo que ha Contracargado), debe entrar en melée con un apilamiento enemigo (la caballería multi-hex debe entrar en melée con todos los apilamientos adyacentes). La caballería que Cargue, que haga Carga de Reacción, o Contracargue

puede usar su Bono de Carga para modificar la tirada del dado de la Melée. La Caballería que Cargue en formación de columna sólo usa un tercio (redondeando hacia abajo) de sus Puntos de fuerza para calcular la relación de fuerzas entre ambos bandos, y sólo usa la mitad (redondeando hacia arriba) de su Bono de Carga. Los Puntos de Fuerza de artillería se ignoran al calcular la relación de fuerzas entre ambos bandos. Se tira un dado y se aplica la Tabla de Resultados de la Melée. Se aplican inmediatamente los resultados que se obtengan. Si toda la infantería o caballería defensora es eliminada o se retira, la artillería defensora desplegada es eliminada, mientras que la artillería enganchada puede retirarse.

7) **Continúa la Melée.** Si el resultado es "continúa la Melée" y ningún bando lleva a cabo una retirada voluntaria para abandonar su hex, se repite el paso 5, **excepto** en que ya no se aplica el Bono de Carga.

Prueba de persecución o Avance. Si cualesquiera unidades que se enfrenten a una carga resultan **huidas/routed**, la caballería que carga puede **perseguir**. Se hace una Prueba de Persecución tirando un dado y consultando la Tabla de Persecución. Si la caballería que carga Persigue, debe seguir el camino de retirada de la unidad huida durante el número de hexes que indique la Tabla de Persecución/Pursuit Table. Por cada hex en que entre mientras persiga, se elimina 1 Punto de Fuerza de la unidad que huye. Si la caballería que persigue entra en la Zona de Reacción de una unidad enemiga, ésta puede Reaccionar del modo normal, disparando o haciendo una Carga de Reacción. Si es cargada, la caballería que Persigue no puede Contracargar. Una vez que la unidad que Persigue entra en el último hex de su Persecución, termina su movimiento, queda Desordenada y recibe un marcador de Agotada/Blown-2. Si no hay persecución pero el hex del defensor ha quedado **vacío**, la caballería que carga **avanza** al espacio que ocupaba el defensor (pero no hay efectos adicionales, y esto no está sujeto a posibles Reacciones enemigas).

8) **Se marca a la Caballería Agotada.** Las unidades de caballería que hayan cargado, o que hayan hecho Carga de Reacción o Contracargado se desordenan automáticamente y quedan Agotadas. Se coloca un marcador Agotada/Blown-2 en todas ellas.

8.4.3 Solapamiento. Existe solapamiento cuando una ficha multi-hex de caballería (en Línea) ha cargado y ocupa más hexes que los que ocupen los apilamientos enemigos a los que carga. Si la caballería que carga en Línea tiene solapamiento sobre el defensor, gana un modificador en la melée de +1 por hex que tenga de ventaja.

Figure V

Overlap of +1

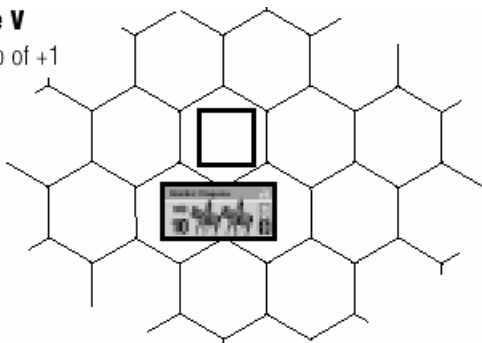


Figure W

No Overlap

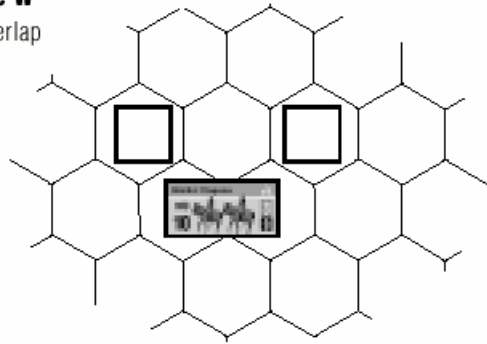


Figure X

Overlap of +1

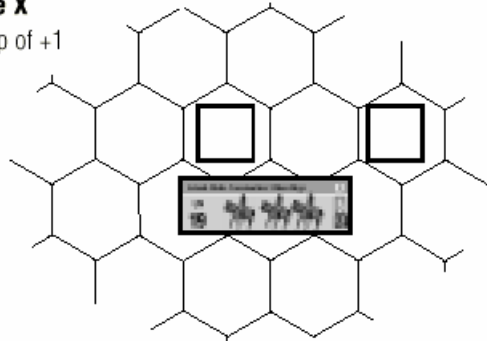
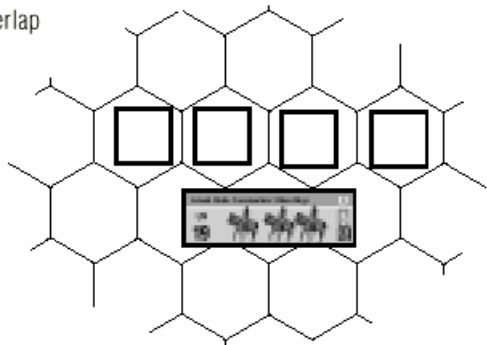


Figure Y

No Overlap



8.4.4 Caballería Agotada. La caballería bajo un marcador Blown-2 sólo puede mover la mitad de su capacidad de movimiento (redondeando hacia arriba), no puede cargar y está siempre desordenada.

La caballería bajo un marcador Blown-1 sólo puede mover la mitad de su capacidad de movimiento (redondeando hacia arriba) y no puede cargar. Sin embargo, sí pueden cambiar de formación.



8.4.5 Recuperación de las unidades Agotadas. La caballería que no se mueva o se defienda en ningún tipo de combate durante un turno puede Recuperarse. Se señala a dichas unidades con un marcador de Recuperación/Recovery después de que su división haya terminado su activación (suponiendo que las unidades de caballería Agotadas no se han movido durante la activación). El marcador de Recuperación/Recovery se queda encima de las unidades Agotadas durante el resto del turno, pero debe eliminarse de una unidad Agotada si ésta hace Movimiento de Reacción o se

defiende de algún tipo de combate que no sea Fuego de artillería a Medio o Largo Alcance. Durante la Fase de Reorganización, se eliminan todos los marcadores de Recuperación, y se disminuye en un nivel el marcador de Agotamiento/*Blown* de las unidades de caballería. Cuando un marcador de "**Blown**" es eliminado, la unidad de caballería que lo llevara puede nuevo mover y combatir normalmente.

8.5 Resultados del Combate

La gran mayoría de los resultados del combate consisten en pérdidas de Puntos de Fuerza/*SP* y/o pruebas de moral.

8.5.1 Pérdidas de Puntos de Fuerza. En un apilamiento que sufra pérdidas de Puntos de Fuerza se aplica siempre dichas pérdidas a la unidad más alta del apilamiento. Se coloca bajo la unidad un marcador de Puntos de Fuerza igual al número de Puntos de Fuerza perdidos. So la unidad ya había perdido antes Puntos de Fuerza, el marcador que lleve se ajusta añadiendo el número de Puntos de Fuerza que acabe de perder en ese momento. La unidad debe además realizar inmediatamente una Prueba de Moral, en la que el número de Puntos de Fuerza que haya perdido en el combate menos uno servirá como modificador positivo (perjudicial) en la tirada. Por tanto, una unidad que pierda un punto de fuerza hará una Prueba de Moral normal, y una unidad que pierda dos puntos de fuerza aplicará un +1 a la tirada, y así según las pérdidas sufridas. Ten en cuenta que cualquier cambio en el Nivel de Moral provocado por la pérdida de Puntos de Fuerza se aplicará antes de la Prueba de Moral.



Punto de Dispersión/Breakpoint. Cuando una unidad sufra pérdidas de Puntos de Fuerza acumuladas mayores de la mitad de su fuerza, puede que alcance su Punto de Dispersión [11.0].

Eliminación. Una unidad que sufra pérdidas de puntos de fuerza acumuladas iguales o a su fuerza es eliminada. Se quita la unidad del mapa. TODAS las unidades apiladas bajo una unidad eliminada deben realizar inmediatamente una Prueba de Moral. Si la unidad que está en la parte superior de un apilamiento es eliminada pero aún no se han aplicado todas las pérdidas de puntos de fuerza sufridas, éstas se aplican a la siguiente unidad del apilamiento, antes de aplicar los resultados de la Prueba de Moral citada (las unidades que Huyan por que la unidad superior sea eliminada no evitan sufrir las pérdidas restantes que queden por aplicar).

8.5.2 Prueba de Moral. La unidad defensora comprueba inmediatamente su moral, modificando la tirada, si procede, con el resultado del combate. Por tanto, un M+2 sería una prueba de Moral con un modificador más 2 al tirada, más los otros posibles modificadores que correspondieran. Los efectos de la Prueba de Moral se aplican inmediatamente. Sólo la unidad más alta del apilamiento realiza la Prueba de Moral. Sin embargo, si esa unidad Huye, entonces todas las demás unidades del apilamiento deben realizar inmediatamente una Prueba de Moral.

8.5.3 Continúa la Melée. Este es un resultado de Melée en el que cada bando pierde 1 Punto de Fuerza (en total no uno por cada unidad) y comprueba la moral de la unidad a la que aplique la pérdida. Si después de esto sigue habiendo unidades de ambos jugadores en sus hexes, la melée continúa. Se vuelve a calcular la relación de fuerzas y se tira el dado de nuevo. Las unidades de caballería no reciben bonos de Carga cuando continúa la melée. Hay que tener en cuenta que, debido a esta posibilidad, una melée puede continuar indefinidamente mientras queden unidades de ambos bandos. Si debido a las Pruebas de Moral todas las unidades restantes de ambos bandos se retiraran Huidas/*Rout* o Inestables/*Unsteady*, véase 8.5.4 Retiradas Dobles. Un jugador puede hacer Huir/*Rout* a unidades propias al final de cada ronda de melée si desea que ésta acabe.

8.5.4 Retiradas Dobles. Cuando los resultados de Fuego o de Combate resulten en pruebas de moral para ambos bandos, y consecuentemente ambos apilamientos Huyan/*Rout* y/o se Retiren Inestables/*Unsteady Retreat*, se aplica lo siguiente (en caso de varias alternativas, se aplica la más alta de la lista):

- Si ambos apilamientos se Retiran Inestables/*Unsteady Retreat*, los jugadores tiran un dado: el que obtenga el resultado más bajo debe retirar a su apilamiento, mientras que el otro se queda Inestable/*Unsteady* pero no se retira.
- Si un apilamiento Huye y el otro se Retira Inestable/*Unsteady Retreats*, el primero huye, pero el otro se queda Inestable pero no se retira.
- Si ambos apilamientos Huyen, ambos jugadores tiran un dado: el apilamiento del jugador que obtenga el resultado más bajo debe huir, mientras que el otro se queda Inestable/*Unsteady* pero no se retira.

8.5.5 Los jefes en el Combate. En cualquier momento en que una unidad de combate pierda un Punto de Fuerza y haya un jefe apilado en su hex, se tira un dado. Si hay más de un jefe apilado en el hex, se tira un dado para cada uno de ellos. Si un jefe obtiene un resultado 0, ha sido baja. Se extrae al azar una nueva fichas de jefe (anónimo) de entre los jefes de reemplazo que se incluyen en el juego. El jefe de reemplazo extraído pasa a ser el nuevo jefe de esa división o cuerpo, y sus valores se usan a todos los efectos de mando.



Los jefes pueden decidir libremente unirse o no a las unidades de su apilamiento que se retiren. Los jefes que se queden solos en su hex se colocan inmediatamente en el hex más cercano que contenga una unidad bajo su mando (si hay varias equidistantes, el jugador elige). Si todas las unidades del jefe han sido destruidas, el jefe también se debe eliminar.

9.0 MORAL

Todas las unidades de infantería y de caballería operan en todo momento con un Nivel de Moral que baja de Buena/*Good* a Conmocionada/*Shaken*, luego a Inestable/*Unsteady* y finalmente a Huida/*Rout*. Según la moral de una unidad declina, su efectividad en el combate también se reduce, hasta que Huye/*Routs* y se echa a correr. Las unidades de artillería se ven afectadas por la Moral de manera algo distinta a la infantería y la caballería, como veremos más adelante.

No hay que olvidar que el Desorden no es un Nivel de Moral, si no que representa a una unidad cuya formación está descompuesta, abierta, debido al terreno y otros factores.

9.1 Pruebas de Moral

Durante el combate, un apilamiento puede tener que realizar una Prueba de Moral. Consulta la Tabla de Prueba de Moral/*Morale Check Table* y tira un dado, aplicando todos los modificadores necesarios. Si la tirada modificada es igual o menor que el valor de moral de una unidad, la unidad habrá pasado la prueba y no sufre ningún efecto. Si es mayor que el valor de la moral de la unidad, la unidad perderá uno o más Niveles de Moral, según se indica en la Tabla de Moral/*Morale Table*.

9.1.1 Niveles de Moral. Los cuatro posibles Niveles de Moral, son, en orden descendente, los siguientes:

4. Buena/*Good*
3. Conmocionada/*Shaken*
2. Inestable/*Unsteady*
1. Huida/*Rout*

En cualquier momento en que una unidad falle una Prueba de Moral, se rebaja su moral en el número de niveles indicado en la Tabla de Moral, y se le coloca el marcador que corresponda a su

nuevo estado. Es totalmente posible que una unidad baje su moral de Buena a Huida si falla en un grado suficientemente alto una Prueba de Moral. Todas las unidades que haya en un apilamiento deben tener el mismo Nivel de Moral, y éste debe ser igual al peor Nivel de Moral del apilamiento. Por tanto, si una unidad Conmocionada/*Shaken* se apila con una unidad Buena, ambas pasan a estar Conmocionadas/*Shaken*. Las unidades Huidas no pueden apilarse voluntariamente con otras unidades.

Excepciones:

- Cuando la unidad más alta de un apilamiento se retira como resultado de que su Moral llegue a Huida o a Inestable, el apilamiento entero no se Huye ni se retira Inestable. En lugar de ello, todas las demás unidades del apilamiento sufren una prueba de moral.
- Los jefes no tienen moral, y pueden unirse voluntariamente a la retirada de una unidad con las que estén apilados o quedarse con las demás unidades del apilamiento.

9.2 Efectos de la Moral

9.2.1 Buena Moral. Toda unidad sin marcador de Nivel de Moral se considera en Buena moral. Las unidades en Buena moral se mueven y combaten normalmente.

9.2.2 Moral Conmocionada/*Shaken*. Las unidades con su Moral Conmocionada reciben un marcador "*Shaken*" y sufren una penalización +1 en todas las Pruebas de Moral y en todas las Pruebas de Moral Previas a la Melée.



9.2.3 Moral Inestable/*Unsteady*. Las unidades con la Moral Inestable/*Unsteady* reciben un marcador "*Unsteady*" y deben retirarse inmediatamente un hex si se trata de infantería, o dos si se trata de caballería [10.0]. Si la unidad que se retira es la unidad más alta de un apilamiento, todas las demás unidades del apilamiento deben hacer inmediatamente una Prueba de Moral. Todas las unidades amigas que estén adyacentes en el momento de la retirada deben también pasar una Prueba de Moral. Es posible que la retirada de una unidad lleve, a través de una reacción en cadena, a que se produzcan resultados de moral Inestable en toda una línea, causando que ésta se retire.



Una unidad Inestable:

- Sufre una penalización +2 en todas las Pruebas de Moral y Pruebas de Moral Previas a la Melée.
- No puede iniciar combate de melée de ningún tipo, incluyendo Contracarga y Carga de Reacción. Sin embargo, sí puede defenderse contra Melée.

9.2.4 Huida/*Rout*. Una unidad en Moral de Huida/*Rout* queda inmediatamente Desordenada; si ya lo estaba, sigue Desordenada. Se coloca un marcador de Huida/*Rout* en la unidad, que deberá hacer Retirada de Huida. Si la unidad Huida está apilada con otras, todas ellas deben pasar una Prueba de Moral. Además, toda unidad amiga que esté adyacente a la unidad Huida en el momento de la Huida debe pasar inmediatamente una Prueba de Moral. Es totalmente posible que la Huida de una unidad, al provocar una reacción en cadena de resultados de Huida o de moral Inestable, provoque la Retirada o Huida de toda una línea de unidades.



Las unidades Huidas:

- No pueden mover voluntariamente y no tienen encaramiento.
- No pueden realizar ningún tipo de combate, y son destruidas automáticamente si sufren cualquier resultado en combate de fuego que no sea "Ningún efecto", o si son objeto de una declaración de melée (a menos que las salve una Contracarga de otras unidades amigas).

• No pueden apilarse voluntariamente con otras unidades—sin embargo, si unidades de un mismo apilamiento Huyen, deben Huir juntaas.

• Sufren una penalización +2 en todas las Pruebas de Recuperar la Moral.

• Perderán un Punto de Fuerza adicional durante la Fase de Recuperación de la Moral si no consiguen recuperarla [12.4].

• Si Recupera la Moral, nunca podrán volver a Buena moral. El nivel máximo que podrán alcanzar es Conmocionada/*Shaken*. Para señalar esto se usan los marcadores *Shaken-R* y *Unsteady-R*.

9.3 Moral de la artillería

La moral de la artillería funciona de modo algo distinto a la moral de la infantería y la caballería. La artillería siempre está en Buena Moral. La artillería que deba hacer una Prueba de Moral, tanto si es por un resultado de combate de pérdida de puntos de fuerza como por un resultado de Prueba de Moral, comprueba su moral normalmente usando la Tabla de Prueba de Moral. Sin embargo, por cada Nivel de Moral que pierda la artillería, en lugar de perder niveles de moral perderá 1 Punto de Fuerza. Por ejemplo, si el resultado de la Prueba de Moral ha sido "-2 Niveles de Moral", la artillería perdería 2 Puntos de Fuerza. Las pérdidas de artillería resultado de Pruebas de Moral fallidas no provocan Pruebas de Moral adicionales.

10.0 RETIRADAS

Las unidades que queden Inestables o Huidas deben retirarse inmediatamente. Las unidades Inestables/*Unsteady* se retiran un hex si son de infantería y dos hexes si son de caballería. Las unidades Huidas siempre se retiran un número de hexes igual a la mitad de su capacidad de movimiento (redondeando hacia arriba). Las retiradas se calculan en hexes, **no en puntos de movimiento**.

10.1 Procedimiento de Retirada

Mueve a la unidad que se retira un número de hexes igual a la longitud apropiada de retirada. Las unidades Inestables mantienen su encaramiento original después de retirarse: pensemos en ellas como que estuvieran retrocediendo frente al enemigo, sin darle la espada. En cambio, las unidades Huidas pasan a encarar en la dirección de retirada. El camino de la retirada debe seguir las prioridades de la retirada tanto como sea posible, debiéndose cumplirse antes las prioridades con una numeración más baja. El camino de retirada debe obedecer las restricciones de la retirada.

10.1.1 Restricciones de la retirada. Un apilamiento que se retire:

- No puede terminar su Retirada apilado con unidades que no se retiren. Seguirá retirándose hasta que entre en un hex vacío.
- Debe permanecer unido: sus fichas no pueden separarse mientras se retiran.
- No puede entrar ni mover a través de terreno prohibido, ni en un hex ocupado por el enemigo.
- No puede entrar en un hex más de una vez en la misma retirada.
- Está sujeto a posibles Reacciones enemigas (aunque no de las unidades que causen la Retirada) si se mueve a través de la Zona de Reacción de unidades enemigas (exceptuando el hex en el que la Retirada empieza).
- No puede Retirarse fuera del mapa, si no que se detiene en el borde del mapa y pierde un número de Puntos de Fuerza igual al número de hexes de Retirada que no haya podido mover.
- Que no pueda Retirarse toda su distancia de Retirada debido a la presencia de unidades enemigas o a terreno prohibido, pierde 1 Punto de Fuerza por cada hex que no haya podido Retirarse.

10.1.2 Prioridades de la Retirada. Las unidades que se retiran deben seguir las siguientes prioridades y moverse:

- 1) Alejándose de las unidades enemigas que causaron la Retirada.
- 2) Tan lejos de las unidades enemigas como sea posible.
- 3) A través de hexes no ocupados.

4) A través de hexes ocupados por unidades amigas, si entrar en ellos les permite alejarse del enemigo. Las retiradas a través de unidades enemigas hacen que el apilamiento que sea atravesado por las unidades en retirada pase una Prueba de Moral.

5) Hacia la Dirección de Retirada de su ejército (especificada en el libro de juego).

6) En una línea tan recta como sea posible, usando el camino más fácil, menos costoso en puntos de movimiento.

11.0 PUNTO DE DISPERSIÓN

Hay tres tipos de Puntos de Dispersión: de unidad, de división y de cuerpo.

11.1 Punto de dispersión de Unidad



Una unidad de infantería o de caballería que sufra un número de pérdidas de Puntos de Fuerza acumulados mayor que la mitad de su fuerza original habrá llegado a su Punto de Dispersión. Al final del combate en el que llegue al Punto de Dispersión, si la unidad está en Buena Moral, pasa inmediatamente a estar Conmocionada/*Shaken*. Si la unidad está en cualquier otro Nivel de Moral, no pasa nada.

Excepciones:

- Ciertas unidades de élite, especificadas en el libro de juego, pueden no estar sujetas a la regla del Punto de Dispersión de Unidades.
- Las unidades de artillería nunca están sujetas a esta regla.

11.1.1 Efectos del Punto de Dispersión de las unidades. Una unidad que llegue a su Punto de Dispersión:

- Sufre un modificador +1 en todas las Pruebas de Moral.
- No puede nunca iniciar combate de melée, pero sí puede defenderse en melées iniciadas por el enemigo.
- No puede nunca recuperar la Buena Moral (el mejor Nivel de Moral que puede llegar a tener es Conmocionada/*Shaken*). Para señalar esto se usan los marcadores *Shaken-R* y *Unsteady-R*.

11.2 Punto de Dispersión de las Divisiones



Una división que tenga un número de unidades de combate en su Punto de Dispersión igual a su Nivel del Punto de Dispersión Divisional, habrá llegado a su Punto de Dispersión Divisional. El Nivel del Punto de Dispersión Divisional de cada división se indica en la Hoja de Mando/*Command Card*. Cuando una división llegue a su Punto de Dispersión Divisional, se marca al jefe de la división con un marcador "*Division at Breakpoint*".

Excepción: ciertas divisiones, indicadas en el libro de juego, pueden no estar sujetas a esta regla.

11.2.1 Efectos del Punto de Dispersión de las Divisiones. Cuando una división haya llegado a su Punto de Dispersión:

- No podrá realizar activaciones completas. Si su LIM está en el Fondo de Mando, se retira del mismo en la siguiente Fase de Eliminación de LIM, y no podrá añadirse más tarde bajo ninguna circunstancia.
- No puede activarse como parte de una Activación de Cuerpo ni cuando se extraiga el LIM Independiente.

11.3 Punto de Dispersión de Cuerpo

Un Cuerpo llega a su Punto de Dispersión cuando todas sus divisiones hayan llegado a sus respectivos Puntos de Dispersión. Cuando un Cuerpo esté en su Punto de Dispersión, no podrá intentar más veces realizar una Activación de Cuerpo. No hay más efectos que éste, aunque esta situación puede que sea una condición de victoria para el enemigo

12.0 RECUPERACIÓN DE LA MORAL

Durante la Fase de Recuperación de la Moral, del final de cada turno, las unidades cuya moral sea peor que Buena/*Good* pueden intentar Recuperar la Moral (tanto si están apiladas con un jefe como si no, y tanto si están Bajo Mando como si están Sin Mando). La Recuperación de Moral de cada unidad es totalmente voluntaria.

Excepción: las unidades que estén adyacentes a unidades enemigas NO pueden recuperar la moral.

12.1 Procedimiento de la Recuperación de Moral

Por cada apilamiento que intente Reorganizarse, se hace una Prueba de Moral. Se usan todos los modificadores pertinentes. Si se pasa la prueba con éxito, se mejora el Nivel de Moral de la unidad o unidades en un Nivel. Si se falla la prueba, la unidad conserva su moral actual. Si un apilamiento está Conmocionado o Inestable, sólo intentará Recuperar la moral la unidad superior del mismo. Si se recupera, todo el apilamiento mejora su Nivel de Moral. En cambio, en un apilamiento de unidades Huidas, cada unidad individual debe intentar Recuperarse por separado. Es posible que al final de la Fase de Recuperación de Moral, el apilamiento contenga unidades Huidas y unidades no Huidas: esta situación, sin embargo, no durará mucho tiempo, ya que las unidades Huidas se retirarán entonces un hex [12.4].

12.2 Unidades Huidas que Recuperan Moral



Cuando una unidad Huida Recupera la Moral, cambia inmediatamente de encaramiento libremente, pero sigue Desordenada. Además, las unidades que Huyen y luego se Recuperen nunca podrán volver a Buena Moral: lo máximo a lo que pueden aspirar en adelante es Moral Conmocionada. Se marca a estas unidades con marcadores *Unsteady-R* o *Shaken-R* para recordar que no pueden llegar a Buena moral.

12.3 Recuperación de Caballería



Tras una Carga, la caballería recibe un marcador *Blown-2*. Durante la Fase de Recuperación de la Moral, cada unidad de caballería Agotada/*Blown* que posea un marcador de Recuperación/*Recovery* puede disminuir en un nivel su nivel de agotamiento, de *Blown-2* a *Blown-1*, o de *Blown-1* a status normal. Esto es automático y no necesita de Prueba de Moral.

12.4 Pérdidas de Huida

En el Segmento de Pérdidas de Huida, cada unidad Huida que hay en el mapa pierde 1 Punto de Fuerza y se retira un hex. Si no hay hexes adyacentes vacíos, la unidad continúa retirándose hasta que entre en un hex vacío.

13.0 FATIGA

Todas las unidades de combate excepto la artillería tienen un Nivel de Fatiga que va de 0 a 9. La Fatiga se calcula por divisiones; todas las unidades de una división tienen siempre el mismo nivel de Fatiga. Para indicar el Nivel de Fatiga de una división, se coloca bajo el jefe de la división una ficha numérica igual al Nivel de Fatiga. En general, las divisiones empiezan los escenarios con Nivel de Fatiga 0. Según la Fatiga aumenta por la actividad durante la partida, las capacidades de las divisiones se ven reducidas (véase la Tabla de Efectos de la Fatiga).



Los cambios del Nivel de Fatiga y sus efectos no se implementan hasta el Segmento de Fatiga. Para llevar un registro de qué mandos están sujetos a cambios en su Nivel de Fatiga, se usan las casillas de

la Hoja de Mando/*Command Card*. Según se da la vuelta a jefes Acabados/*Finished* a sus anversos, hay que asegurarse de realizar los ajustes necesarios de Fatiga sobre los Jefes de Brigada (consultar el Libro de Juego).

13.1 Aumento de la Fatiga

La Fatiga de una división aumenta si se extrae su LIM del Fondo de Mando, o si ha participado en combate. La Fatiga de una división sólo puede aumentar en un nivel en cada turno.

13.1.1 Fondo de Mando. Cada vez que se extraiga un LIM de una división del Fondo de Mando, el Nivel de Fatiga de la división aumentará en uno durante el Segmento de Fatiga. El nivel aumentará tanto si la división realiza una Activación Completa como si no. Esto incluye activaciones de Cuerpos; todas las divisiones de un cuerpo adquieren Fatiga cuando se extraiga el LIM del Cuerpo, tanto si están dentro del alcance de mando de su jefe de cuerpo como si no. La extracción del LIM Independiente sólo aumenta la Fatiga de un mando si éste se activa con el LIM Independiente.

Excepción: si la única acción de una división cuando se extraiga su LIM del Fondo de Mando es llevar a cabo Movimiento Estratégico, su Nivel de Fatiga no aumentará.

13.1.2 Combate. Una división que no haya colocado su LIM en el Fondo de Mando seguirá viendo aumentada su Fatiga si ha realizado o ha sido la víctima de cualquier combate (que no sea fuego de artillería a medio o largo alcance). Su Fatiga sólo puede subir un Nivel por turno, sea cual sea el número de veces que haya atacado o sido atacada.

13.2 Disminución de la Fatiga

Una división puede reducir su Nivel de Fatiga en uno durante el Segmento de Fatiga de la Fase de Recuperación de Moral si se dan las tres condiciones siguientes:

- Su LIM no estaba en el Fondo de Mando, y
- No ha ejecutado ni sido la víctima de ningún combate (aparte de fuego de artillería a distancia media y larga), y
- Está a tres hexes o más de la unidad de combate enemiga más cercana.

13.3 Efectos de la Fatiga

En los Niveles de Fatiga 4 o mayores, las unidades de la división sufren los efectos indicados en la Tabla de Efectos de la Fatiga/*Fatigue Effects Table*. Los efectos inmediatos se aplican cuando la Fatiga **llegue** al nivel indicado durante el Segmento de Fatiga (cuando la Fatiga disminuya, NO se recuperarán los niveles de moral perdidos). Los efectos con duración limitada sólo se aplican mientras la división siga en ese nivel de Fatiga. Los niveles de Fatiga no son acumulativos (por ejemplo, una unidad con un Nivel de Fatiga 5 que aumente a 6 sigue teniendo un modificador +1 en las Pruebas de Moral, no $1 + 1 = 2$).

14.0 REFUERZOS



Los refuerzos que entrarán al juego se indican en los escenarios específicos en el libro de juego. Cada escenario detalla las unidades específicas que entrarán como refuerzos, su turno de llegada, el lugar (en general el número de un Área de Entrada), las condiciones especiales que pueda haber para que puedan entrar ciertos refuerzos, y los objetivos de movimiento de los refuerzos.

14.1 Entrada de Refuerzos



A menos que el escenario especifique otra cosa, los refuerzos entrarán al mapa con Movimiento Estratégico. Durante el Segmento de Colocación en el Fondo de un turno en que lleguen refuerzos, el jugador que los reciba coloca el LIM de Refuerzos/*Reinforcement LIM* sin coste alguno. Cuando éste se extraiga, su jugador podrá meter al mapa todos los refuerzos que vaya a recibir en ese turno, en su hex o Área de Entrada, de división en división, usando Activaciones Completas (no necesita hacer tiradas de activación). Este es el único momento del turno en que pueden entrar refuerzos— si un jugador prefiere retener sus refuerzos, deberá esperar hasta el turno siguiente, cuando se vuelva a extraer el LIM de Refuerzos.

14.1.1 Área de Entrada. Los símbolos de banderas numerados que hay en ciertos hexes del borde del mapa son Áreas de Entrada de refuerzos. Las reglas de cada escenario especifican qué áreas de entrada se usarán y en qué momento.

14.1.2 Cadena de entrada de unidades. Los jugadores deben tratar la entrada de refuerzos como si estuvieran formando una cadena a partir del borde del mapa, de modo que cada apilamiento de refuerzos adicional que entre al mapa debe pagar el coste del terreno del primer hex multiplicado por el número de apilamientos de refuerzo que hayan entrado por delante suyo a través de ese mismo hex de entrada. Así, la primera unidad pagará costes de movimiento normales, la segunda pagará el doble del coste normal del terreno, la tercera pagará el triple, y así sucesivamente. Debido a la longitud de la cadena de unidades que entren como refuerzos en un turno, es posible que algunas de ellas no lleguen a entrar al mapa durante el turno en que está prevista su llegada.

14.1.3 Objetivo. Las reglas de los escenarios pueden a veces detallar un hex o hexes objetivo de los refuerzos. En este caso, cuando se active a uno de estos refuerzos con Movimiento Estratégico, deberá tomar la ruta más rápida hacia su hex objetivo. Las unidades deben intentar llegar al objetivo por la ruta más corta (en puntos de movimiento), aunque evitando acercarse a tres o menos hexes del enemigo. El marcador de Movimiento Estratégico se le quita al jefe de la unidad al final de la activación en que una de sus unidades llegue a uno de sus objetivos. Si el marcador de Movimiento Estratégico se elimina involuntariamente (debido a unidades enemigas), no será necesario seguir moviendo hacia el objetivo, aunque puede haber otras restricciones de movimiento en el escenario ligadas a la captura del objetivo u objetivos.

14.2 Retraso de los Refuerzos

Los refuerzos, voluntariamente o no (por falta de puntos de movimiento o por la presencia de unidades enemigas), es posible que no puedan entrar al mapa en el turno en que esté prevista su llegada. Un jugador puede colocar de nuevo el LIM de Refuerzos en el Fondo de Mando en cada turno en que tenga refuerzos que aún no hayan conseguido entrar al mapa. Dichas unidades pueden retrasar también su entrada tanto tiempo como desee su jugador, sin que ello tenga ningún efecto negativo. Algunos escenarios pueden permitir a un jugador retrasar sus refuerzos y meterlos al mapa por otro hex de entrada—véanse los detalles las reglas del escenario en el libro de juego.

14.3 Presencia enemiga

Los refuerzos, cuando están fuera del mapa, no pueden ser atacados por unidades enemigas de ningún modo. Los refuerzos no pueden entrar al mapa donde haya unidades enemigas o Zonas de Reacción de éstas. Si la presencia de unidades enemigas o de sus Zonas de Reacción impide la entrada de refuerzos, dichos refuerzos se retrasan un turno y luego podrán entrar por el hex disponible más cercano (calculado desde el hex de entrada original) que no esté bloqueado por unidades enemigas o sus Zonas de Reacción. Los

refuerzos que no puedan entrar al mapa en Movimiento Estratégico (debido a que haya unidades enemigas a tres o menos hexes de distancia), pueden entrar usando Movimiento Normal.

14.4 Activación Subsiguiente

Mientras el jefe de un refuerzo siga teniendo un marcador de Movimiento Estratégico encima suyo, su mando seguirá teniendo activaciones completas sin necesidad de tirar el dado, y podrá emplear Movimiento Estratégico cada vez que se extraiga del Fondo de Mando el LIM de Refuerzo. Una vez que se quite por vez primera el marcador de Movimiento Estratégico a dicho jefe (voluntariamente o no), su mando se verá en adelante sujeto al procedimiento de extracción de LIM y de activación normal. En adelante, obtendrá Activaciones Limitadas No-LIM hasta que su LIM se añada al Fondo de Mando por medio de un Cambio de Mando. Hasta que llegue ese momento, el LIM del mando se deberá mantener en el lugar apropiado de la Hoja de Mando/*Command Card*, para recordar que el mando es un refuerzo que puede tener Activaciones Completas mientras siga en Movimiento Estratégico.

CRÉDITOS

Diseño: **David Fox**

Desarrollo: **Sal Vasta, William F. Ramsay, Jr., Stuart K. Tucker**

Pruebas: **David Antonio, Marty Arnsdorf, Richard Berg, Don Evans, Steve**

Leonard, Jack Polonka, Stuart K. Tucker, Sal Vasta, Dick Vohlers

Gráficos del mapa: **Mark Simonitch**

Diseño de las fichas: **Mark Simonitch**

Diseño de la caja: **Rodger MacGowan**

Edición y maquetación de las reglas: **Stuart K. Tucker**

Coordinador de producción: **Tony Curtis**

Agradecimiento especial del autor:

Wilbur Gray, por compartir generosamente su saber napoleónico.

Dave Powell, por prestarme sus mapas de Austerlitz.

Victoria Fox, la esposa que siempre me apoya.

Traducción española: **Joaquín Mejía Alberdi.**

Distribución en España:

El Viejo Tercio S.L.

quijanotercio@retemail.es

www.elviejotercio.tripod.com

LIBRO DE JUEGO

ESCENARIOS Y REGLAS ESPECÍFICAS

Las secciones de este libro de reglas no están numeradas consecutivamente, si no de forma que refleje su importancia sobre el sistema de reglas que se encuentra en el libro de reglas. El prefijo (A) que antecede a cada párrafo indica que se trata de reglas que se aplican en Austerlitz (para diferenciarlas de las reglas que habrá en los libros de juego de los siguientes juegos de esta serie).

A1.0 INTRODUCCIÓN

Austerlitz, la mayor victoria de Napoleón, fue una exhibición de las ventajas del sistema napoleónico frente a los periclitadas ideas de los Aliados. Las tropas francesas estaban mejor entrenadas, mejor equipadas y disponían de mandos sobresalientes, además de una confianza total en la capacidad del Emperador. El ejército Aliado, en cambio, estaba compuesto por los restos del ejército austríaco (aún en fuga tras el desastre de Ulm), junto con el desorganizado ejército ruso de Kutuzov. Los soldados aliados habían tenido un entrenamiento normal, estaban equipados con armas inferiores y usaban un modelo táctico que se mantenía sin cambios desde la época de Federico el Grande. Sus mandos eran un grupo de generales de escasas facultades. No es totalmente exacto afirmar que los Aliados no tenían ninguna posibilidad de vencer, pero sus posibilidades eran ciertamente pocas.

Este libro de juego contiene reglas adicionales específicas para esta batalla. También incluye seis escenarios: uno introductorio, dos completos (con los cuatro mapas), y tres más pequeños que ilustran las tres secciones principales del campo de batalla (A15.0). Los órdenes de batalla de ambos bandos se indican al final.

A2.0 COMPONENTES

Las fichas incluyen numerosas abreviaturas de nombres de personas y lugares (los nombres completos pueden consultarse en la lista de los órdenes de batalla [A16.0]). Las abreviaturas más genéricas y comunes se explican a continuación:

A.2.1 Abreviaturas de las fichas

A2.1.1 Franceses

1H	1ª Div. Caballería Pesada
2H	2ª Div. Caballería Pesada
CaC	Cazadores a Caballo
Carab	Carabineros
CG	Granaderos Reunidos
Chas	Chasseurs
Chss P	Chasseurs a Pied
CR	Reserva de Caballería
Cu o Cui	Coraceros
Dgn	Dragones
Gren P	Granaderos a Pie
Hus	Húsares
IG	Guardia Imperial
It RG	Guardia Real Italiana
K	División de Kellerman
Leg	Legere
Ln	Ligne
M (CR)	División de Caballería Ligera de Milhaud
M (IV)	División de Caballería Ligera de Margaron
O	Granaderos de Oudinot
T	División de Caballería Ligera de Treillard
Tir Po	Tirailleurs du Po
Tir Cors	Tirailleurs Corse

A2.1.2 Aliados

A4C	Cuerpo austríaco, 4ª Columna
AG	Cuerpo de Vanguardia

B	Cuerpo de Bragation
Coss	Cosacos
CR	Reserva de Caballería
Cu o Cui	Coraceros
Dgn	Dragones
G o Gren	Granaderos
Brdr Grz	Grenziers de fronteras
Jgr	Jaeger
Hus	Húsares
I	Infantería, Vanguardia
IG	Guardia Imperial
Leib	Leibgarde
LRGr	Granaderos de la Pequeña Rusia
M	Vanguardia de Monakhtin
R4C	Cuerpo ruso, 4ª Columna
Uhl	Ulanos

A2.2 Unidades de Élite

Las siguientes unidades se consideran de élite (tienen su fuerza impresa en blanco dentro de un recuadro en rojo). Ganan un bono cuando se participan en combate de melée, y no se ven afectadas por la regla de Punto de Dispersión de unidad.

Franceses

Guardia Imperial:

Grenadiers a Pied
Chasseurs a Pied
Grenadiers a Cheval
Chasseurs a Cheval
Mamelukes

IV Corps:

Tirailleurs du Po
Tirailleurs Corse

Aliados

Vanguardia

Chevauxlegers O'Reilly

Guardia Imperial Rusa

Garde du Corps Cuirassiers

A2.3 Cosacos

Los cosacos están siempre Desordenados/Disordered, y pagan los costes de movimiento correspondientes a ese estado. Los cosacos no pueden nunca cambiar voluntariamente de formación. Hay que tener en cuenta el anverso de las fichas de cosacos los representa ya desordenados.

A diferencia del resto de la caballería desordenada, los cosacos pueden Cargar, pero sólo pueden Cargar contra unidades Desordenadas o Huidas.

Reacción de los cosacos. Los cosacos no pueden nunca Contracargar, y sólo pueden hacer Carga de Reacción contra unidades Desordenadas o Huidas/Routed. Sin embargo, a diferencia de la demás caballería Desordenada, los cosacos pueden retirarse como Reacción siempre que una unidad enemiga (aunque sea de caballería) entre, o gaste puntos de movimiento, o haga Movimiento de Carga, en su Zona de Reacción. Esta retirada se realiza por el Movimiento de Retroceso explicado en las reglas de Reacción [6.2.6]. Los cosacos pueden retirarse de este modo un número indefinido de veces durante una activación enemiga, sin penalización alguna. Los cosacos también pueden retirarse como Reacción frente a infantería o artillería enemigas.

Nota del autor: los cosacos rusos eran una característica permanente del ejército ruso. Eran sus mejores tropas para raids, incursiones, pillaje y persecuciones frente a enemigos derrotados (como descubrieron los austríacos cuando el ejército de sus aliados

rusos asolaron Moravia en su marcha hacia Austerlitz). Sin embargo, eran de escasa utilidad en el campo de batalla. Su inclusión en el juego le da al jugador Aliado un tipo de unidad exótica, aunque de dudosa utilidad.

A2.4 Tirailleurs franceses

Los Tirailleurs corsos y del Po del jugador francés son unidades con la habilidad especial de dividirse en compañías. Cuando estas unidades de tipo batallón se activan, el jugador francés puede dividir las compañías de Tirailleurs. Para ello, realiza un cambio de formación, elimina la ficha de batallón, y reemplázala con un número de compañías de Tirailleurs igual al número de Puntos de Fuerza que le queden al batallón. Un batallón de Tirailleurs puede, bien estar totalmente dividido en compañías, o bien estar totalmente reunido en su ficha de batallón. NO puede dividirse parcialmente y conservar en el mapa su ficha de batallón.

Estas compañías sólo pueden estar en una formación: Escaramuceadores (también denominada guerrilla). Cuando una compañía huye (suponiendo que no haya sido eliminada), permanece en formación de Escaramuza en un hex (no se Desordena). Excepto en ese caso, cada una de estas compañías puede operar como una unidad de infantería a todos los efectos.

Para reformar el batallón, se apilan todas sus compañías de Tirailleurs en un mismo hex, se realiza un cambio de formación, y se las reemplaza con la ficha del batallón. Todas las compañías deben ser del mismo batallón. El batallón no puede tener una fuerza de combate mayor que el número de compañías que hayan sobrevivido: se coloca un marcador de pérdidas de Puntos de Fuerza para reflejar las pérdidas que haya podido sufrir. El batallón reformado opera entonces como una unidad de infantería normal a todos los efectos. El jugador francés puede dividir y reconstituir estos dos batallones tantas veces como desee durante la partida.

Las compañías de Tirailleurs no se ven afectadas por estar fuera del alcance de su jefe de división: siempre pueden realizar una Activación Completa cuando se extraiga su LIM divisional, tanto si la división se activa como si no y tanto si están fuera del alcance de mando como si no. Si el LIM de la división no está en el Fondo de Mando, pueden activarse con el LIM Independiente francés. Si ninguno de los citados LIM está en el Fondo de Mando, deben usar Activación Limitada en la Fase No-LIM.

Cuando no están descompuestos en compañías de Tirailleurs, los batallones de Tirailleurs se consideran batallones de infantería normales a todos los efectos.

A4.0 MANDO

A4.1 Estructura de Mando

A4.1.1 Franceses. El General en Jefe francés es, obviamente, Napoleón Bonaparte. Además de las capacidades normales de los Generales en Jefe, Napoleón puede servir también como Jefe en una Activación de Gran Batería [A4.5.1].

A4.1.2 Aliados. El General en Jefe Aliado es el Zar Alejandro I. Buxhowden sirve como General en Jefe para el Ala Izquierda Aliada; sin embargo, está subordinado al Zar.

Aunque reciban la denominación de "brigadas", todas las brigadas aliadas funcionan como divisiones a efectos del sistema de reglas.

A4.2 Alcances de Mando

Generales en Jefe

Napoleón: 12 hexes
Zar Alejandro: 10 hexes
Buxhowden: 8 hexes

Jefes de Cuerpo

Franceses: 8 hexes
Aliados: 6 hexes

Jefes de División

Franceses: 5 hexes
Aliados: 4 hexes

A4.3 Divisiones independientes

Ambos jugadores tienen "divisiones" Independientes cuyos jefes pueden intentar activarse, bien con el LIM Independiente, o bien como parte de una Activación de Cuerpo. Esto concede mayor flexibilidad a estas divisiones. Se activen como se activen, los jefes Independientes sólo pueden activarse una vez por turno.

A4.3.1 Jefes Independientes. Los Jefes Independientes son:

Franceses

Margaron (Caballería Ligera/IV Cuerpo)
Treilhard (Caballería Ligera/Cuerpo de Caballería de Reserva)
Todos los Jefes de Brigada que haya en el mapa [A4.5]

Rusos

Wittgenstein (Cosacos/Cuerpo de Bagration)

A4.3.2 LIM Independientes. En todos los escenarios en los que un jugador tenga jefes Independientes, coloca su LIM Independiente en el Fondo de Mando al inicio de la partida. Se recomienda que los jugadores no eliminen sus LIM Independientes del fondo, dado que dejarlos en él no conlleva coste alguno. Si alguno debe ser eliminado en algún momento, sólo puede volver a colocarse en el Fondo de Mando tras una tirada de Cambio de Mando que tenga éxito. En ese caso, el LIM Independiente cuenta como un LIM de división. Las divisiones Independientes, incluyendo los Jefes de Brigada franceses, pueden activarse con el LIM Independiente. Para determinar cuántos mandos de estos pueden activarse cuando se extraiga el LIM Independiente de un bando, se tira en la Tabla de Activación Independiente/*Independent Activation Table*. El resultado es el número total de jefes que pueden intentar activarse. Todos los mandos por encima de dicho total deberán usar una Activación Limitada en la Fase No-LIM, o activarse durante una Activación de Cuerpo.

A4.4 Jefes especiales

A4.4.1 Napoleón Bonaparte

Napoleón puede llevar a cabo Activaciones de Gran Batería [A4.5.1]. Cuando Napoleón esté operando como jefe de una Gran Batería, el jugador francés no podrá sumar su modificador a la iniciativa en sus tiradas de iniciativa.

Si Napoleón resulta baja en la batalla, la partida se da por terminada y los franceses pierden automáticamente.

Nota del autor: aunque si Napoleón hubiera muerto o quedado incapacitado en la batalla los franceses podrían aún así haber ganado la batalla, la Grande Armee se hubiera sin duda desintegrado más tarde (y con ella el Imperio de Francia). Esta regla esta hecha para avergonzar al jugador francés que permita que una bala de cañón acabe con Napoleón.

A4.4.2 Murat

Pese a sus debilidades como general en campaña, el Mariscal Murat era un jefe de caballería de una capacidad excepcional. Las unidades de caballería apiladas con Murat o junto a él pueden Contracargar o hacer Carga de Reacción automáticamente, sin necesidad de superar una Prueba de Moral Previa a la Melee. Además, todas las unidades de caballería que estén apiladas con Murat reciben un bono en melee.

A4.4.3 Bessières

El mariscal Bessières era el jefe de la Guardia Imperial en Austerlitz, y el que dirigió a la caballería de la Guardia en la carga que destruyó a la caballería de la Guardia Imperial rusa. Todas las unidades de combate que estén apiladas con Bessières pueden Contracargar y hacer Carga de Reacción automáticamente, si tener que superar antes una Prueba de Moral Previa a la Melee.

A4.4.4 Oficiales del Estado Mayor francés

El jugador francés tiene tres Jefes del Estado Mayor: Rapp, Mouton y Songis. Los tres se consideran apilados con Napoleón en todo momento, hasta que el jugador francés decida alejarlos de él siguiendo las reglas normales de movimiento. Songis puede realizar una Activación de Gran Batería [A4.5.1]. Rapp y Mouton pueden realizar Activaciones de Destacamentos [A4.5.2].

A4.4.5 Jefes de Brigada franceses

El jugador francés puede usar un Jefe de Brigada genérico por cada cuerpo (excepto la Reserva de Caballería de Murat y la Guardia Imperial) para dirigir un destacamento de unidades de combate de ese cuerpo. Los Jefes de Brigada se destacan al final de una activación, y actúan como Jefes Independientes a todos los efectos. Los cuerpos elegibles son el I (Bernadotte), III (Davout), IV (Soult), V (Lannes) y la división de Oudinot. El límite de fichas de Jefes de Brigada es una limitación intencional del juego; ningún cuerpo puede tener más de un Jefe de Brigada destacado en ningún momento.

- A. **Destacar Jefes de Brigada.** Los Jefes de Brigada pueden ser destacados por un jefe de división si éste consigue una Activación Completa, o por un Jefe de Cuerpo como parte de una Activación de Cuerpo. Cuando se destaca a un Jefe de Brigada, se coloca su ficha en el mapa, en cualquier lugar dentro del alcance de mando del jefe de división o de cuerpo que lo haya destacado. El jugador francés deberá anotar de qué mando ha destacado al Jefe de Brigada en ese momento. Nota: en algunos escenarios, los Jefes de Brigada pueden empezar la partida ya destacados y en el mapa. El jugador francés no necesita obtener una Activación Completa para destacar a sus Jefes de Brigada que empiecen así la partida.
- B. **Activación de Brigadas.** Los Jefes de Brigadas siempre pueden intentar activarse cuando se extraiga el LIM Independiente de su bando, o si han sido destacados de una división, pueden activarse con el LIM de esa división, o si han sido destacados de un cuerpo, pueden activarse como parte de la activación de ese cuerpo. Un Jefe de Brigada sólo puede intentar activarse una vez por turno. Cuando se active, un Jefe de Brigada puede dirigir a un número de batallones y/o baterías (del mando del que él haya sido destacado) igual a su valor de activación (siempre que dichas unidades estén dentro de su alcance de mando y no hayan sido ya activadas por un jefe superior). Las unidades activadas por un Jefe de Brigada no pueden luego ser activadas por su jefe o jefes superiores.
- C. **Fatiga de las Brigadas.** Mientras estén bajo el mando de un Jefe de Brigada, las unidades NO se ven afectadas por los resultados de Fatiga, Combate, de Fallo en el Mando o de Punto de Dispersión que puedan afectar a la división de la que provienen. En lugar de ello, las unidades bajo el mando de un Jefe de Brigada obtienen Fatiga normalmente como si fueran divisiones separadas (su Fatiga se contabiliza bajo su Jefe de Brigada). Una vez que se haya quitado el Jefe de Brigada, sus unidades pasan a estar sujetas al estado en que esté la división a la que pertenezcan.
- D. **Límite de Brigadas y Adjuntar jefes.** Cada cuerpo sólo puede tener un Jefe de Brigada en el mapa en cada momento, no más. Estos pueden eliminarse voluntariamente del mapa en cualquier momento, tras lo cual vuelven a estar disponibles para destacarse de nuevo en el turno siguiente. Las unidades que estuvieran bajo el mando de un Jefe de Brigada que se haya eliminado y que no estén dentro del alcance de mando de su jefe de división quedan automáticamente Sin Mando. Si el Nivel de Fatiga del Jefe de Brigada es mayor que el que tenga

el jefe de la división, se empareja el nivel del jefe de división con el que tuviera el Jefe de Brigada en el momento en que sea eliminado.

A4.5 Activaciones especiales

Además de los jefes de división Independientes y los Jefes de Brigada, los franceses tienen dos activaciones especiales adicionales. Las activaciones de la Gran Batería y de los Destacamentos se diferencian principalmente por que en ellas participan unidades de mandos distintos.

A4.5.1 Activaciones de Gran Batería

Nota Histórica: el primer empleo histórico de una Gran Batería de artillería nos remitiría en realidad a Gustavo Adolfo de Suecia, que empleó un grupo de cañones en esa función para desintegrar literalmente a los Imperiales que le hacían frente en la batalla del río Lech. Napoleón perfeccionó su uso, reuniendo una gran batería para machacar una parte previamente elegida de la línea del frente enemiga. Como muchas de sus innovaciones, la Gran Batería sería más tarde o más temprano copiada por sus enemigos y empleada contra él. En Austerlitz, sin embargo, sólo los franceses tenían la capacidad de emplear esta táctica.

Las activaciones de Gran Batería son un tipo de LIM especial. Sólo el jugador francés puede realizar activaciones de Gran Batería.

- A. **Añadir el LIM de la Gran Batería.** Los franceses tienen dos Jefes de Gran Batería, Napoleón Bonaparte y Songis. El jugador francés tiene un LIM de Gran Batería que puede añadir al Fondo de Mando del mismo modo que los LIM normales (es decir, superando con éxito en la Tabla de Cambio de Mando). A este efecto, el LIM de Gran Batería cuenta como un LIM de división.
- B. **Restricciones del Jefe de la Gran Batería.** Sólo puede haber un Jefe de Gran Batería asignado a la Gran Batería. Una vez se haya asignado un jefe a la Gran Batería, dicho jefe la dirigirá mientras siga en el Fondo de Mando. Si el LIM de la Gran Batería se elimina en algún momento del Fondo de Mando, el jugador francés es libre de reasignar el jefe de Gran Batería que quiera a la siguiente Gran Batería que desee formar.
- C. **Activación de la Gran Batería.** Cuando el LIM de la Gran Batería se extraiga del Fondo, el Jefe de la Gran Batería puede intentar activarse (bien una Activación Completa o bien una Activación Limitada) con unidades de artillería amigas dentro del alcance de su Alcance de Mando de Gran Batería. Si el Jefe de la Gran Batería intenta una Activación Completa y no la consigue, el resultado se trata como un resultado STOP sin que haya que tirar en la Tabla de Fallo en el Mando/*Command Breakdown*. Una activación de Gran Batería no puede ser parte de una Activación de Cuerpo.

El jefe puede asumir el mando de tantas unidades de artillería (sean cuales sean los mandos a los que estas pertenezcan) como le permita su Valor de Mando/*Command Span* de Gran Batería (cuando Napoleón esté al mando de la Gran Batería, se usan los valores que aparecen en el reverso de su ficha. *Por ejemplo, Songis puede incluir en su Gran Batería hasta cinco baterías que estén dentro de su alcance de mando de dos hexes.* Esta es la única activación que dichas unidades de artillería podrán hacer durante el turno (las unidades de artillería NO pueden activarse primero en una Activación de Gran Batería y luego en una activación de su jefe normal: una vez asignadas a la Gran Batería, las unidades de artillería deben permanecer con la Gran Batería hasta que el LIM de la Gran Batería se elimine voluntariamente o involuntariamente. Se marca a las unidades asignadas a la Gran Batería con fichas de Gran Batería.

- D. **Eliminación del LIM de la Gran Batería.** Si alguna unidad de la Gran Batería dispara durante la Activación de la Gran Batería, el LIM de la Gran Batería se elimina inmediatamente del Fondo de Mando. Para usar el LIM de la Gran Batería de

nuevo, debe volver a introducirse en el Fondo de Mando (véase A, arriba). En caso contrario, el LIM de la Gran Batería permanece en el Fondo. El jugador francés puede eliminar voluntariamente el LIM de la Gran Batería del fondo durante el Segmento de Eliminación de LIM, incluso aunque la Gran Batería no haya disparado, y puede añadir y eliminar el LIM de la Gran Batería tantas veces como desee a lo largo de la partida. Si el LIM de la Gran Batería es eliminado del Fondo de Mando, las unidades de artillería que formaran la Gran Batería sólo pueden mover como parte de una activación de su jefe normal.

Nota histórica: el fuego combinado de todas las baterías que formaban una Gran Batería consumía una cantidad ingente de munición (suficiente para agotar toda la munición de los carros de munición que las baterías tenían a mano). La eliminación del LIM de Gran Batería tras el fuego de ésta refleja el tiempo que se necesitaba para conseguir más munición.

A4.5.2 Activación de Destacamentos

Las Activaciones de Destacamentos son un tipo de activación de LIM especial. Sólo el jugador francés puede realizar activaciones de Destacamentos.

A. Jefes de Destacamentos. El francés tiene dos jefes que pueden realizar Activaciones de Destacamentos: Rapp y Mouton. Al inicio de cada turno de juego, el jugador francés puede elegir a Rapp y/o a Mouton e intentar añadir sus LIM al Fondo de Mando si tiene éxito en un Cambio de Mando. El añadir cada uno de estos LIM de Destacamentos cuenta como una división a efectos del número de LIM de División que pueden añadirse al fondo. El jugador francés puede tener ambos jefes de destacamentos en el Fondo de Mando simultáneamente.

B. Activación de Destacamentos. Cuando se extrae el LIM del jefe de un Destacamento, el jugador francés puede intentar una Activación de Destacamento. El jefe del destacamento puede realizar una Activación Completa o Limitada con un número de batallones de infantería y/o regimientos de caballería igual o menor que su valor de activación. Estas unidades deben estar dentro del alcance de mando del jefe del destacamento, pero pueden provenir de CUALQUIER mando amigo. Esta es la única activación que esas unidades podrán tener durante el turno. Una unidad NO puede activarse con una Activación de Destacamento y también en la activación de su jefe habitual. Una Activación de Destacamento NO puede ser parte de una Activación de cuerpo. Las unidades activadas en una Activación de Destacamento consideran al jefe del destacamento como si fuera su jefe de división a todos los efectos.

C. Asignación de unidades a un Destacamento. Las unidades de combate que se asignen a un jefe de destacamento sólo pueden ser activadas por él en tanto que el LIM de éste siga en el Fondo. Un jefe de destacamento puede "coger" unidades para que formen su mando al inicio de su activación: cualquier batallón de infantería o regimiento de caballería dentro de su alcance de mando que no haya sido ya activado en ese turno puede formar parte del destacamento. Sin embargo, el número total de unidades no puede exceder el valor de mando del jefe del destacamento. *Por ejemplo, Rapp puede tener en su Destacamento hasta tres unidades dentro de su alcance de mando de tres hexes.* Una vez "elegidas" para ser parte de un destacamento, las unidades seguirán siendo parte de él hasta que el LIM del jefe se elimine del Fondo de Mando. Si se salen del alcance de mando del jefe del destacamento mientras el LIM del destacamento esté en el Fondo de Mando, quedarán Sin Mando/Out of Command, incluso aunque estén dentro del alcance de mando de su jefe

normal. Mientras sean parte de un destacamento, las unidades no se ven afectadas por la Fatiga, ni los resultados de combates, ni de Fallo en el Mando ni de la eventual llegada al Punto de Dispersión, que pudieran afectar a la división a la que pertenezcan. Una vez se haya eliminado el LIM del jefe del destacamento, las unidades que formaran parte del mismo pasarán de nuevo a estar sujetas al status de su división original.

D. Apilamiento de unidades de un Destacamento. Las unidades activadas por un jefe de destacamento pueden apilarse juntas incluso aunque sean de distintas divisiones o cuerpos. Esta es la única ocasión en que dichas unidades pueden apilarse juntas legalmente.

E. Fatiga de los Destacamentos. Las unidades bajo el mando de un jefe de destacamento adquieren Fatiga del modo normal. Si unidades de distintos mandos se incorporan a un Destacamento, todas las unidades del mismo tendrán un nivel de Fatiga igual al nivel mayor que hubiera entre esas unidades. *Ejemplo: si dos unidades con Fatiga 1 y 2 se han unido a un destacamento, el Nivel de Fatiga del Destacamento será de 2. Si más tarde se une otra unidad con Fatiga 4, el Nivel de Fatiga del Destacamento pasará a 4.*

F. Eliminación del LIM del Destacamento. El LIM del jefe de un destacamento puede permanecer en el Fondo de Mando tanto tiempo como desee el jugador francés. Puede eliminarlo voluntariamente del Fondo (y al jefe del destacamento del mapa) durante cualquier Segmento de Eliminación de LIM: las unidades sólo podrán activarse entonces en una activación de su jefe de división normal. El jefe de destacamento eliminado se considera que está en el hex que ocupe Napoleón hasta que el jugador francés decida volver a usarlo.

A4.6 Mando de Artillería

Ambos bandos tienen artillería asignada al nivel de cuerpo y de división. La artillería de nivel divisional tiene el nombre o número de su división impreso en su ficha, mientras que la de nivel de cuerpo tiene impreso el número o nombre de su cuerpo.

La artillería divisional debe activarse a la vez que su jefe de división. La artillería de cuerpo puede activarse simultáneamente con su jefe de división. La artillería de cuerpo puede activarse con cualquier división de su cuerpo. La división con la que se active puede cambiar en cada turno. La artillería de cuerpo, sin embargo, sólo puede activarse una vez por turno. La artillería que no esté dentro del alcance de mando de su jefe de división específico (si se trata de artillería divisional), o de cualquier jefe de división de su cuerpo (si se trata de artillería de cuerpo), debe activarse en la Fase No-LIM usando el mismo procedimiento que las unidades Sin Mando/Out of Command.

A5.0 MOVIMIENTO

A5.1 Niebla

Nota histórica: todos los testimonios de la batalla mencionan la niebla que cubrió el campo de batalla de Austerlitz durante la mañana, aunque difieren notablemente en cuanto a su efecto sobre la batalla. Sin embargo, todos están de acuerdo en que la niebla se había disipado casi totalmente a las 9:00 a.m.

Al inicio del día y de varios escenarios [A15.2, A15.3 y A15.5], la Niebla cubre totalmente el campo de batalla. El registro de los turnos está sombreado para indicar qué alturas están exentas de la misma. La niebla también se considera que afecta a todas las hexes en alturas por debajo de la altura indicada en el turno. La Niebla se disipa totalmente en el turno 9:00 am.

Ejemplo: en el turno 8:00 am, la Niebla afecta a todos los hexes en Nivel 7 o menos.

A5.1.1 La niebla y el movimiento

Las unidades que se muevan a hexes de Niebla ven reducida a la mitad su capacidad de movimiento (redondeando hacia arriba). Es importante señalar que esto no es acumulativo con los efectos de la Activación Limitada: una unidad que se mueva en Activación Limitada por la Niebla sigue disponiendo de la mitad de sus puntos de movimiento, no de un cuarto. Las unidades que se muevan de un hex sin Niebla a un hex con Niebla reducen a la mitad los puntos de movimiento que aún no hayan gastado.

Las unidades en hexes de Niebla pueden emplear Movimiento Estratégico, aunque sólo pueden mover a la mitad de su capacidad de Movimiento Estratégico (que equivaldría a su capacidad impresa), a menos que se muevan totalmente sobre hexes de Carretera o de Pueblo/Village, lo que les permitiría mover su capacidad de Movimiento Estratégico completa (el doble de su Capacidad de Movimiento impresa).

A5.1.2 La Niebla y la Línea de Visión

La línea de visión se acorta de forma que una LdV no puede entrar en más de dos hexes de Niebla. Las unidades de caballería no pueden cargar a una unidad en un hex de Niebla que esté a más de dos hexes de distancia.

A5.2 Los Altos de Pratzen

Los Altos de Pratzen es una meseta alargada que domina el campo de batalla de Austerlitz y que fue la clave de los planes de batalla francés y Aliado. Siempre que las reglas de un escenario se refieran a los Altos de Pratzen, estos se definen como todo el terreno de Nivel 4 o más alto al norte del río Littawa, al este del Goldbach y del Bosenitzer, y al sur de la fila de hexes xx35 del mapa A y de la fila xx35 del mapa B.

A6.0 FORMACIONES

A6.1 Escaramuceadores

Sólo el jugador francés dispone de unidades que pueden pasar a formación de Escaramuza. Estas unidades se distinguen por el símbolo de escaramuza, y son las siguientes:

27 Leg Regt (1 Div/I)
15 Leg Regt (2 Div/III)
10 Leg Regt (1 Div/IV)
24 Leg Regt (2 Div/IV)
26 Leg Regt (3 Div/IV)
Tir Cors (3 Div/IV)
Tir Po (3 Div/IV)
13 Leg Regt (1 Div/V)
17 Leg Regt (3 Div/V)

Nota del autor: aunque los Aliados tienen un montón de unidades etiquetadas como jaegers (cazadores, en alemán) o grenzers (unidades de frontera germano-austríacas), estas tropas de gran calidad estaban entrenadas en la escuela de Federico el Grande. En otras palabras, se trataba de tropas auxiliares entrenadas para combatir en terreno difícil, inapropiado para las tropas de línea, pero no para combatir en el estilo abierto, móvil, con el que los franceses escudaban el movimiento de sus columnas de infantería y hostigaban sin piedad a los artilleros y oficiales enemigos. Si las unidades aliadas se hubieran desplegado de ese modo, se habría roto la disciplina que mantenía a los campesinos de los ejércitos Aliados en las filas. Era una filosofía muy querida por Federico el Grande, pero que en esta época llevó a resultados previsiblemente desastrosos (agradecimiento especial a Bill Gray por esta explicación).

A8.0 COMBATE

A8.1 Clases de Caballería

En Austerlitz hay seis tipos de caballería: Ligera, Media, Lanceros, Pesada, Coraceros y Cosacos. Los cosacos ya se han tratado en A2.3.

A8.1.1 Distancia de Carga

Todas las unidades de caballería tienen una Distancia Máxima de Carga de **cuatro** hexes. La caballería no puede cargar a una unidad que esté a más de cuatro hexes de distancia.

La caballería **NO PUEDE** cargar a una unidad que esté adyacente. Todas las unidades de caballería, excepto los Coraceros y la Pesada, tienen una Distancia de Carga mínima de dos hexes.

Los Coraceros y la Caballería Pesada tienen una Distancia de Carga mínima de tres hexes: pueden cargar a una unidad a dos hexes de distancia, pero entonces no pueden usar su Bono de Carga en la melee.

Nota del autor: los Coraceros eran mucho más pesados que sus equivalentes no acorazados, y necesitaban más tiempo para que sus caballos alcanzaran la velocidad de carga.

A8.1.2 Bono de Carga

Las unidades de caballería tienen los siguientes valores de Bono de Carga:

Cosacos	+0
Ligera	+1
Media	+1
Lanceros	+2
Pesada	+3
Coraceros	+4

Nota del autor: la caballería Media en este juego comprende a los dragones rusos, que eran la peor parte del cuerpo de caballería ruso y estaban miserablemente montados. Eran demasiado pesados para que los podamos considerar caballería Ligera, pero sus monturas eran demasiado malas para que los incluyamos en la caballería Pesada. La excepción a la regla son los Dragones de Tver, una buena unidad que se comportó correctamente en la batalla.

El jugador Aliado advertirá también que sus regimientos de coraceros rusos reciben la calificación de caballería Pesada, no de Coraceros. Los coraceros rusos habían dejado sus corazas antes de salir de Rusia.

A10.0 RETIRADAS

A10.1 Dirección de Retirada

La dirección de retirada del ejército francés es el oeste. La dirección de retirada del ejército aliado es el este. Dentro de las restricciones normales de las retiradas, las unidades deben intentar retirarse en la dirección indicada para su ejército.

A15.0 ESCENARIOS

Esta sección incluye seis escenarios. El primero es un escenario de aprendizaje [A15.0] con pocas unidades, con el fin de enseñar las mecánicas básicas, sobre todo de combate y de formaciones. Los dos siguientes [A15.2 y A15.3] abarcan toda la batalla histórica y emplean todos los mapas y fichas, y requieren de tiempo y espacio considerables. Para los jugadores que anden escasos de tiempo y/o espacio, los tres escenarios finales [A15.4-15.6] son escenarios más pequeños que cubren secciones de la gran batalla y sólo emplean una porción del mapa de juego.

A menos que se especifique otra cosa, los jefes se pueden colocar inicialmente apilados con cualquier unidad bajo su mando. Los Tirailleurs del Po y los Corsos pueden colocarse inicialmente combinados o divididos en compañías, a elección del jugador francés.

A15.1 EL FLANCO NORTE: ESCENARIO DE APRENDIZAJE

Introducción histórica: en el extremo norte de la batalla tuvo lugar una encarnizada lucha entre la división de infantería de Suchet del Cuerpo V de Lannes y la infantería del Cuerpo de Bagration, provocada por el avance de Lannes hacia el este por la Carretera de Olmutz. La infantería rusa, apoyada por una batería de artillería a caballo, se comportó bastante bien en los primeros momentos. Sin embargo, Lannes pronto llevó a su artillería a primera línea, acalló a la batería rusa, y luego superó por el flanco a la infantería rusa con la división de infantería de Caffarelli, al sur de la carretera. Bagration se vio forzado a retirarse hacia el este, hostigado por cargas de la caballería francesa que arrollaron a uno de sus cuadros.

Este es un escenario de aprendizaje, creado para que los jugadores dispongan de una rápida introducción al sistema de los sistemas de combate del juego. Por ello, nos hemos tomado ciertas libertades respecto de la situación histórica, añadiendo caballería que no estuvo presente para que los jugadores puedan probar los mecanismos de Carga y Contracarga de caballería.

Mapas que se emplean: este escenario usa sólo el Mapa B (en realidad, sólo la mitad superior del mapa B).

Duración: a partir del turno 11:40 am y hasta el turno 4:40 pm, a menos que algún jugador consiga la victoria antes.

LIM iniciales: los jugadores empiezan con los LIM siguientes en el Fondo de Mando:

Franceses	Aliados (rusos)
Suchet	Markov
Independiente	Vorpaizki

Iniciativa: se tira por la iniciativa normalmente.

REGLAS ESPECIALES

Mando: todos los jefes de división empiezan este escenario con sus LIM en el Fondo de Mando. Milhaud y Treilhard se activan con el LIM Independiente.

COLOCACIÓN INICIAL

Véase la pág. 8 de libro de reglas específicas originales.

Ambos jugadores pueden añadir o eliminar LIM del Fondo de Mando voluntariamente durante la Fase de Mando de cada turno. Las unidades de artillería de ambos bandos pueden estar bajo el mando de cualquier jefe de división de su cuerpo. Esto incluye a la batería a pie 1/V francesa, que puede estar bajo el mando de Suchet. Ni Milhaud ni Treilhard pueden tener artillería bajo su mando.

VICTORIA

Los franceses ganan si, en algún momento, siete batallones de infantería/regimientos de caballería/baterías de artillería rusos están destruidos, Huidos/Routed o Inestables.

Los rusos ganan si, en algún momento, diez batallones de infantería/regimientos de caballería/baterías de artillería franceses están destruidos, Huidos/Routed o Inestables.

Gana el primer jugador en conseguir sus condiciones de victoria. Si ningún jugador consigue ganar antes de que se acabe el escenario, éste queda empate (y al menos uno de los jugadores debería ser más agresivo en el futuro).

A15.2 LE BEAU SOLEIL D'AUSTERLITZ: LA BATALLA HISTÓRICA COMPLETA

Austerlitz, la mayor victoria de Napoleón, fue una exhibición de las ventajas del sistema napoleónico frente a las periclitadas ideas de los Aliados. Las tropas francesas estaban mejor entrenadas, mejor equipadas y disponían de mandos sobresalientes, además de una confianza total en la capacidad del Emperador. El ejército Aliado, en cambio, estaba compuesto por los restos del ejército austríaco (aún en fuga tras el desastre de Ulm), junto con el desorganizado ejército ruso de Kutuzov. Los soldados aliados habían tenido un entrenamiento normal, estaban equipados con armas inferiores y usaban un modelo táctico que se mantenía sin cambios desde la época de Federico el Grande. Sus mandos eran un grupo de generales de escasas facultades. No es totalmente exacto afirmar que los Aliados no tenían ninguna posibilidad de vencer, pero sus posibilidades eran ciertamente pocas.

Este escenario es una lección de historia que permite a los jugadores librar la batalla con las mismas limitaciones y ventajas que afectaron a los jefes reales. Por esta razón, un número de reglas especiales fuerzan al jugador Aliado a seguir el mismo plan que sus equivalentes históricos. Aunque estas restricciones son muy frustrantes, son imprescindibles para entender porqué los Aliados fueron derrotados de un modo tan decisivo. Un jugador Aliado que consiga ganar jugando con estos condicionantes habrá demostrado una pericia notable.

Esta batalla completa también funciona bien para jugarse entre cuatro jugadores: los Aliados se dividen fácilmente entre los mandos de Buxhowden y de Alejandro, mientras que los franceses se dividen entre Soult y Davout por un lado y Lannes y Murat por el otro. Pese a ello, para mayor realismo, el jugador que tenga el papel de Buxhowden debería beberse una o dos botellas de vino antes de empezar a jugar.

Mapas: en este escenario se usan todos los mapas.

Duración: este escenario empieza a las 7:20 a.m. y continúa hasta el turno 4:40 p.m., a menos que un bando consiga ganar antes.

LIM iniciales: los jugadores empiezan con los siguientes LIM en el Fondo de Mando:

Franceses	Rusos
Independiente	Independiente
IV Cuerpo	Cuerpo de Vanguardia/Advance Guard
	Cuerpo de la 1ª Columna

Iniciativa: los Aliados empiezan el primer turno con la iniciativa (se salta la fase de iniciativa del primer turno). Napoleón tiene un modificador +2 a todas las tiradas de Iniciativa.

COLOCACIÓN INICIAL

Las unidades pueden encarar en cualquier dirección en la formación que deseen, a menos que se indique otra cosa.

FRANCESES

IV Cuerpo		
3ª División/IV Cuerpo		
Hex(es)/Encaramiento	Formación	Unidad
C2134	Desordenado	1/3 Ln
C2333	Desordenado	2/3 LN

C2333 Jefe de Brigada/IV
 C2532 Desordenado 3/3 Ln
 En cualquier lugar en Pheasantry Tir Po (en compañías)
 A dos hexes o menos de Kobelnitz Resto de 3 Div/IV
 A un hex de C2414 Todo M/IV
 A dos hexes o menos de A4631 Toda la 2 Div/IV
 A dos hexes o menos de Puntowitz Toda la 1 Div/IV
 A un hex o menos de A3535 Todo el 3 Dgn/IV
 Apilado con cualquiera de sus unidades: Sout

I Cuerpo

A un hex o menos de A3919 Toda la 1 Div/I
 A un hex o menos de A3922 Toda la 2 Div/I
 Apilado con cualquiera de sus unidades: Berthier

V Cuerpo

A dos hexes o menos de B1414 Toda la 3 Div/V
 A dos hexes o menos de B1416 Toda la 1 Div/V
 A dos hexes o menos de A2409 Todo el 2 Dgn/V
 Apilado con cualquiera de sus unidades: Lannes

Reserva de Caballería

A un hex o menos de A4112 Todo M/CR
 A un hex o menos de A4213 Todo T/CR
 A un hex o menos de A4314 Todo K/CR
 A dos hexes o menos de A3912 Todo 2/CR
 A dos hexes o menos de A3915 Todo 1/CR
 Apilado con cualquiera de sus unidades: Murat.

División de Oudinot

A dos hexes o menos de A3313 Toda la División de Oudinot

Guardia Imperial

En o junto a cualquier hex de Nivel 6 de la Zurlan Hill Toda la IG
 Apilado con cualquier unidad de la Guardia Imperial: Napoleón

ALIADOS

Cuerpo de Vanguardia

Hex(es)/Encaramiento	Formación	Unidad
A dos hexes o menos de AujestMarkt	Toda la Vanguardia	

1ª Columna

D2026 Buxhowden
 A dos hexes o menos de D2124 Toda la 1 Bde/1 Col
 A dos hexes o menos de D2124 Artillería a Pie a/1 Col
 A dos hexes o menos de D2425 Toda la 2 Bde/1 Col
 A dos hexes o menos de D2425 Artillería a Pie b/1 Col
 Apilado con cualquiera de sus unidades: Dokhturov

2ª Columna

A dos hexes o menos de D1806 Col./Mov. Estratég. Toda la 1 Bde/2 Col
 A dos hexes o menos de B2150 Col./Mov. Estratég. Toda la 2 Bde/2 Col
 Apilado con cualquiera unidad de sus unidades: Langeron

3ª Columna

A dos hexes o menos de D2611 Col./Mov. Estratég. Toda la 1 Bde/3 Col
 A dos hexes o menos

de D2713 Col./Mov. Estratég. Toda la 2 Bde/3 Col
 Apilado con cualquiera de sus unidades: Przybyczewski

4ª Columna rusa

B2650 Alejandro
 A dos hexes o menos de B2648 Toda la R 4 Col

4ª Columna austríaca

A dos hexes o menos de B3348 Toda la 1 Bde/A 4 Col
 A dos hexes o menos de B3348 Artill. A Pie a/A4C
 A dos hexes o menos de B3547 Toda la 2 Bde/4 A Col
 A dos hexes o menos de B3547 Artill. A Pie b/A4C
 Apilado con cualquiera de sus unidades: Kollowarth

Reserva de Caballería

B2845 J. Liechtenstein
 A un hex o menos de B2846 Toda la 2 Bde/CR
 A un hex o menos de B2846 Artill. A Caballo c/CR
 A un hex o menos de B2950 Toda la 3 Bde/CR
 A un hex o menos de B2950 Artill. A Caballo d/CR
 A un hex o menos de D3405 Toda la 1 Bde/CR

Cuerpo de Bagration

A un hex o menos de B4112 Todo W/Bagration
 A un hex o menos de B4210 Toda la 1 Bde/B
 A dos hexes o menos de B4313 Toda la 2 Bde/B
 A un hex o menos de B4411 Toda la 4 Bde/B
 A un hex o menos de B4511 Toda la 3 Bde/B
 Apilado con cualquiera de sus unidades: Bagration

REFUERZOS

Franceses

Hora	Unidad	Área	Objetivo
8:40 AM (2 Div/III:)	1/108 Ln	1	Tellnitz
	1/108 Ln	1	Tellnitz
	Jefe de Brigada/III	1	Tellnitz
9:20 AM (2 Div/III:)	1/48 Ln	2	Sokolnitz
	2/48 Ln	2	Sokolnitz
	1/111 Ln	2	Sokolnitz
	2/111 Ln	2	Sokolnitz
	Friant	2	Sokolnitz
	Davout	2	Sokolnitz
9:40 AM (2 Div/III:)	1/15 Leg	2	Sokolnitz
	2/15 Leg	2	Sokolnitz
	1/33 Ln	2	Sokolnitz
	2/33 Ln	2	Sokolnitz
	Artill. A Pie a/2	2	Sokolnitz
	Artill. A Caballo b/2	2	Sokolnitz
10:00 AM	Artill. A Caballo c/4D	2	Sokolnitz
	Resto de la 4 D/III	2	Sokolnitz

Aliados

Hora	Unidad	Área	Objetivo
8:20 AM	Toda la Guardia Imperial	3	B3746
2:00 PM (Reserva de Caballería:)	Artillería a Caballo a/CR	4	B4612
	Artillería a Caballo b/CR	4	B4612

REGLAS ESPECIALES

Mando francés: Napoleón es (obviamente) el General en Jefe francés. Todos los jefes de cuerpo deben estar dentro de su alcance de mando para colocar sus LIM de cuerpo en el Fondo de Mando.

Excepción: Davout puede colocar su LIM de cuerpo en el fondo si se le permite una tirada con éxito de Cambio de Mando **sin** que tenga que estar dentro del alcance de mando de Napoleón.

Mando Aliado: el Zar Alejandro es el General en Jefe Aliado. Buxhowden es el jefe del Ala Izquierda Aliada, formada por la Vanguardia (Kienmayer), la 1ª Columna (Docturov), la 2ª Columna (Langeron) y la 3ª Columna (Przbyshvsky). Los jefes del Ala Izquierda deben estar dentro del alcance de mando de Buxhowden o de Alejandro para colocar sus LIM de Cuerpo en el Fondo de Mando. Todos los demás jefes de cuerpo, excepto Bagration, deben estar dentro del alcance de mando de Alejandro para poder colocar los LIM de sus cuerpos en el Fondo de Mando.

Nota histórica: técnicamente, Kutuzov era el General en Jefe Aliado, pero éste no tenía ninguna duda sobre la seguridad de la victoria aliada, y estuvo todo el día en un estado depresivo. Esto dejó la dirección de la batalla en las incapaces manos del zar.

Buxhowden: si el jugador Aliado desea colocar en el Fondo de Mando uno de los LIM de los jefes de cuerpo del Ala Izquierda usando a Buxhowden, debe anunciar su intención antes de hacer la tirada de Cambio de Mando. Si usa a Buxhowden tendrá un modificador +1 en la tirada.

Bagration: el LIM del cuerpo de Bagration puede colocarse en el Fondo de Mando cuando lo permita una tirada de Cambio de Mando, sin que sea necesario que Bagration esté dentro del alcance de Alejandro o de Buxhowden.

La 4ª Columna Aliada: ésta estaba bajo el mando conjunto de Miloradovitch (R4C rusa) y Kollowarth (A4C austríaca). El resultado fue la división de la columna en dos cuerpos distintos, tal y como hemos hecho aquí. Sin embargo, siempre que las reglas se refieran a la 4ª Columna, se entiende que se habla de ambos cuerpos como una sola unidad.

La Niebla: las reglas de Niebla se aplican desde el inicio del escenario.

Nota histórica: Buxhowden era el jefe del Ala Izquierda Aliada y era responsable de la maniobra de envolvimiento con la que se planeaba aplastar al flanco derecho francés. Por desgracia para los Aliados, Buxhowden, un grave alcoholico, era un desastre andante como general, y estuvo toda la batalla en un tremendo estado de embriaguez. Al evitar que Kienmayer y Docturov aprovecharan el éxito de la toma del pueblo de Tellnitz, Buxhowden acabó con las escasas posibilidades de éxito que tenían los Aliados.

Nota del autor: sabemos que no hay modo de forzar al jugador Aliado a repetir completamente las acciones de sus equivalentes históricos (y hay muchos huecos que podrán aprovechar los jugadores que gustan de sacar de quicio las reglas). Nuestra sugerencia es que los jugadores se den cuenta de que para mejor entender los problemas a que se enfrentaron los generales Aliados, deberían intentar obedecer el espíritu, y no tanto la letra, de las reglas siguientes.

La Regla de Buxhowden: el plan de batalla Aliado preveía una gigantesca maniobra de flanqueo llevada a cabo por la mitad del ejército Aliado, el cual tomaría los pueblos a lo largo del arroyo Goldbach, lo cruzaría, y empujaría a los franceses hacia la carretera

de Olmutz. Para reflejar este plan, se aplican las siguientes restricciones y objetivos de movimiento al inicio del escenario.

Liberación de las restricciones: los Aliados tienen cuatro objetivos que tomar: Tellnitz, Sokolnitz, el Pheasantry y Kobelnitz. Una vez que hayan capturado dos de estos objetivos, el jugador Aliado puede empezar a tirar el dado una vez al principio de cada turno de juego para quedar liberado de las restricciones. La toma de uno de estos objetivos consiste en la ocupación de todos los hexes del mismo por unidades aliadas, o por haber sido el último bando en pasar por todos los hexes del mismo con sus unidades. Un resultado de 9 libera un cuerpo Aliado (el que elija el jugador Aliado) de todas las restricciones de movimiento. El jugador Aliado suma +1 a la tirada por cada turno en que tire tras el primer turno. Esto significa que el modificador es acumulativo, de modo que en el tercer turno en que se tire por la liberación de unidades de las restricciones, habrá que aplicar un modificador +2. Si los franceses retoman objetivos de forma que los Aliados no detentan la posesión de 2 de ellos, el jugador Aliado no podrá seguir haciendo tiradas para liberar unidades. El jugador Aliado puede seguir tirando de nuevo si consigue de nuevo detentar la posesión de al menos dos objetivos (volviendo a empezar con un modificador de 0). El jugador Aliado continúa tirando hasta que todos los cuerpos hayan quedado liberados de sus restricciones.

Los cuerpos aliados pueden ser liberados también si una unidad de combate francesa entra en cualquier hex de los Altos de Prätzen [A5.2]. Por cada turno en que una unidad francesa ocupe un hex de los Altos de Prätzen, un resultado de 9 en el dado libera a un cuerpo Aliado (el que elija el jugador Aliado) de las restricciones de movimiento hacia el norte. Sin embargo, dicho cuerpo no quedará liberado de ninguna restricción de movimiento relativa al Goldbach. A esta tirada no se aplica ningún modificador, pero el jugador Aliado puede seguir tirando una vez por turno hasta que todos sus cuerpos queden liberados o hasta que deje de haber unidades francesas en algún hex de los Altos de Prätzen.

Cuerpo de Vanguardia: este cuerpo debe mover tan rápido como sea posible por la ruta más corta hacia su objetivo, Tellnitz, para tomar todos los hexes de dicho pueblo. Las unidades de la Vanguardia NO pueden cruzar al oeste del Goldbach o al norte de la fila de hexes xx22 del mapa C hasta que sean "liberadas".

1ª Columna: este cuerpo debe mover tan rápido como le sea posible y por la ruta más corta hacia su objetivo, Tellnitz, para tomar todos los hexes de dicho pueblo. Las unidades de la 1ª Columna sólo pueden cruzar al oeste del Goldbach si permanecen a dos hexes de cualquier hex de Tellnitz. NO pueden mover fuera de ese radio de acción si cruzan el Goldbach, ni pasar al norte de la fila de hexes xx19 del mapa C, hasta que sean "liberadas".

2ª Columna: este cuerpo debe mover tan rápido como le sea posible y por la ruta más corta hacia su objetivo, Sokolnitz, para tomar todos los hexes de dicho pueblo y del Castillo de Sokolnitz. Las unidades de la 2ª Columna, sólo pueden cruzar al oeste del Goldbach si permanecen a dos hexes o menos de cualquier hex del pueblo o del castillo de Sokolnitz. NO pueden mover fuera de dicho radio si están al otro lado del Goldbach, ni pueden pasar al norte de la fila de hexes xx12 del mapa C, hasta que sean "liberadas".

3ª Columna: este cuerpo debe moverse tan rápidamente como le sea posible y por la ruta más corta hacia su objetivo, la Pheasantry, para capturar todos los hexes de la Pheasantry. Las unidades de la 3ª Columna sólo pueden cruzar al oeste del Goldbach si permanecen a dos hexes o menos de cualquier hex de Pheasantry. NO pueden mover fuera de dicho radio si están al oeste del Goldbach, ni mover al norte de la fila de hexes xx02 del mapa C, hasta que sean "liberadas".

4ª Columna: el cuerpo ruso y el cuerpo austríaco de esta unidad deben mover tan rápido como les sea posible y por la ruta más directa hacia su objetivo, Kobelnitz, para tomar todos los hexes de

dicho pueblo. Las unidades de la 4ª Columna no pueden cruzar al oeste del Goldbach ni mover al norte de la fila de hexes xx45 del mapa A hasta que sean "liberadas".

Reserva de Caballería Aliada: la Reserva de Caballería aliada debe mover tan rápidamente como le sea posible y por la ruta más directa hacia su objetivo. Blasowitz. Cuando una de las brigadas de la Reserva de Caballería mueva a tres hexes o menos de distancia de Blasowitz, o empiece una activación a cuatro hexes o menos de una unidad de combate francesa, dicha brigada podrá en adelante moverse libremente.

Nota histórica: en la mañana del 2 de diciembre, el príncipe Liechtenstein descubrió que su Reserva de Caballería estaba colocada unas 2-3 millas más al sur de lo que debía. Rápidamente movió a sus hombres hacia Blasowitz, entorpeciendo con su marcha la marcha de la 4ª Columna, lo que echó por la borda la vital coordinación temporal de los movimientos aliados.

Restricciones al movimiento de los franceses: estas restricciones son en gran medida artificiales, pero las hemos incluido para que el jugador francés no consiga una ventaja antihistórica por conocer las restricciones aliadas.

V Cuerpo y Reserva de Caballería: ninguna unidad del V Cuerpo ni de la Reserva de Caballería pueden usar Movimiento Estratégico hasta que se disipe la Niebla.

Guarnición del Goldbach: las unidades de la "Guarnición del Goldbach" francesa (el 3º de Línea, los Tirailleurs du Po y la división de caballería de Margaron) no pueden mover hasta que tengan en su Línea de Visión a una unidad Aliada o sean atacadas. A efectos de esta regla, se considera ataque a cualquier forma de combate que se haga contra una unidad. Una vez que cualquier unidad de la guarnición tenga una LdV a cualquier unidad de combate aliada, o haya sido atacada, todas las unidades de la guarnición quedan libres de esta restricción.

El mapa C: las únicas unidades francesas además de la guarnición del Goldbach que pueden mover al sur de la fila de hexes xx05 del mapa C son el 26º Regimiento Ligero (3ª División, IV Cuerpo) y su jefe de división, Legrand. Esta restricción se anula cuando se den las mismas condiciones que anulan la restricción de movimiento que afecta a la guarnición del Goldbach.

Nota histórica: el 26º Ligero se apresuró a ocupar Sokolnitz, llegando justo antes que las primeras unidades de la 1ª Columna aliada.

VICTORIA

Los franceses ganan si en cualquier momento han conseguido llevar a siete cuerpos aliados a su Punto de Dispersión de Cuerpo Y controlan además los hexes siguientes:

- Los hexes siguientes de los Altos de Pratzten: B2650, B2750, B2544, B2545, B2646, D1609 y D1708);
- la carretera de Olmutz: B2509, B1910 y B3209; y
- todos los hexes de Blasowitz, Kobelnitz y Pratzten.

Los Aliados ganan la partida si consiguen llevar a cinco cuerpos franceses a su Punto de Dispersión de Cuerpo (la división de Oudinot cuenta como un cuerpo a efectos de esta regla).

Los Aliados ganan también si en cualquier momento consiguen controlar todos los hexes de seis de los siguientes objetivos:

Tellnitz
Sokolnitz
La Pheasantry
Kobelnitz
Pratzten
Puntowitz
Blasowitz

Bosenitz
Santon Hill

Si ningún bando consigue ganar, la partida se declara empatada.

Nota del autor: desde nuestra perspectiva histórica, un empate habría sido una victoria para los Aliados.

A15.3 EL PLAN DE LANGERON: UNA BATALLA COMPLETA MÁS EQUILIBRADA

Nota histórica: cuando Weyrother, el Jefe del Estado Mayor Aliado, explicó los detalles del plan Aliado en la noche previa a la batalla, Langeron, el jefe de la 2ª Columna, fue el único oficial de los presentes en presentar abiertamente objeciones al mismo. Sin embargo, su postura no fue apoyada por los demás (sin embargo, Kutusov y Buxhowden estuvieron encantados de convertirle en la cabeza de turco del desastre posterior). Este escenario supone que sus argumentos en contra de un movimiento de flanqueo convencieron a los demás.

Sin duda alguna, el jugador Aliado estará profundamente frustrado por las restricciones que le coartan en el escenario de la Batalla Histórica [A15.2], por lo que incluimos este escenario para permitir a los Aliados que se muevan y luchen libremente, aunque aún así los franceses sigan gozando de una ventaja considerable. Se usan el mismo despliegue inicial, las mismas reglas especiales de mando y de victoria que en el Escenario A15.2, pero no se aplican restricciones de movimiento sobre ninguno de los dos bandos.

Mapas que se emplean: todos.

Duración: este escenario empieza en el turno 7:20 a.m. y continúa hasta el turno 4:40 p.m., a menos que algún jugador gane antes la partida.

LIM iniciales: los jugadores pueden elegir libremente qué LIM empezarán en el Fondo de Mando, dentro de las restricciones siguientes:

Franceses: LIM Independiente más, bien dos cuerpos, o bien cinco divisiones.

Aliados: LIM Independiente, más bien dos cuerpos, o bien cuatro divisiones.

Iniciativa: Napoleón tiene un modificador +2 a todas las tiradas de Iniciativa.

COLOCACIÓN INICIAL

Las mismas que en el escenario A15.2.

REFUERZOS

Los mismos que en el escenario A15.2.

REGLAS ESPECIALES

Las mismas que en el escenario A15.2, excepto las restricciones de movimiento.

VICTORIA

Igual que en el escenario A15.2.

A15.4 LA BATALLA DE BAGRATION: UN ESCENARIO DE UN MAPA

Introducción histórica: mientras la batalla principal se desarrollaba en el Goldbach y en los Altos de Prätzen, el general ruso Bagration libró una batalla privada contra los cuerpos franceses bajo el mando de Lannes y Murat. La misión de Lannes era tomar la carretera de Olmutz y cortar toda posible retirada aliada por esa carretera. Tras una dura lucha, Bagration, con el apoyo de la Reserva de Caballería Aliada de Liechstentein, evitó que Lannes cumpliera sus objetivos. Fue el único éxito Aliado de la batalla.

Este escenario funciona bien como una versión reducida, en un mapa, del juego, dado que comprende los tres elementos de las tácticas napoleónicas: bayonetas, caballos y cañones.

Mapas que se emplean: sólo el mapa B.

Duración: este escenario empieza a las 10:00 a.m. y continúa hasta las 4:40 p.m., a menos que algún bando obtenga antes la victoria.

LIM iniciales: los jugadores empiezan con los siguientes LIM en el Fondo de Mando:

Franceses
Independiente
V Cuerpo
K (Cav. Res.)

Aliados
Independiente
Bagration
3rd Bde (Cav. Res.)

Iniciativa: ningún jugador tiene modificadores a la iniciativa en este escenario.

COLOCACIÓN INICIAL

Los jefes y la artillería se colocan inicialmente apilados o junto a cualquier unidad de sus mandos.

FRANCESES

V Cuerpo

3ª División/V Cuerpo

Hex(es)/Encaramiento	Formación	Unidad
B2610 E	Línea	1/40 Ln
B2611 E	Línea	2/40 Ln
B2613 E	Línea	1/34 Ln
B2614 E	Línea	2/34 Ln
B2410 E	Línea	1/88 Ln
B2411 E	Línea	2/88 Ln
B2413 E	Línea	1/64 Ln
B2414 E	Línea	2/64 Ln
B1612 E	Línea	1/17 Leg
B1707/8	Escaramuza	2/17 Leg
A un hex o menos de 3/V		Artill. a Pie a/V
A un hex o menos de 3/V		Artill. a Caballo c/V
Apilado con cualquiera de sus unidades: Suchet		

1ª División/V Cuerpo

B2616 E	Línea	1/30 Ln
B2617 E	Línea	2/30 Ln
B2619 E	Línea	1/17 Ln
B2620 E	Línea	2/17 Ln
B2417 E	Línea	1/61 Ln
B2418 E	Línea	2/61 Ln
B2028 E	Línea	1/13 Leg
B2029 E	Línea	2/13 Leg

B2226 SE	Línea	1/51 Ln
B2126 SE	Línea	2/51 Ln
A un hex o menos de 1/V		Artill. a Pie b/V
A un hex o menos de 1/V		Artill. a Caballo d/V
Apilado con cualquiera de sus unidades: Caffarelli		

2ª División de Dragones/V Cuerpo

B1716 SE	Columna	3 Dgn
B1717 SE	Columna	6 Dgn
B1616 SE	Columna	10 Dgn
B1617 SE	Columna	11 Dgn
B1515 SE	Columna	13 Dgn
B1516 SE	Columna	22 Dgn
A un hex o menos de 2D/V		Artill. a Caballo c/V
Apilado con cualquiera de sus unidades: Lannes		

Reserva de Caballería

División de Caballería Ligera de Treillard/CR

B2805 E	Línea	9 Hus
B2806 E	Línea	10 Hus
B2807 E	Línea	21 CaC
B2606 E	Línea	13CaC
Apilado con cualquiera de sus unidades: Treillard		

División de Caballería Ligera de Milhaud/CR

B2706/7 E	Línea	16 CaC
B2708 E	Línea	22 CaC
Apilado con cualquiera de sus unidades: Milhaud		

División de Caballería Ligera de Kellerman/CR

B2216 E	Línea	5 CaC
B2217/8 E	Línea	2 Hus
B2219 E	Línea	4 Hus
B2220/1 E	Línea	5 Hus
A un hex o menos de K/CR		Artill. a Caballo c/CR
Apilado con cualquiera de sus unidades: Kellerman		

1ª División Pesada/CR

B2222 SE	Columna	1 Carab
B2223 SE	Columna	2 Carab
B2121 SE	Columna	2 Cuir
B2022/2122 SE	Columna	3 Cuir
B2021 SE	Columna	9 Cuir
B2022 SE	Columna	12 Cuir
A un hex o menos de 1H/CR		Artill. a Caballo a/CR
Apilado con cualquiera de sus unidades: Nansouty		

2ª División Pesada/CR

B1910/2011 SE	Columna	1 Cuir
B1911/2012 SE	Columna	5 Cuir
B2013 SE	Columna	10 Cuir
B1913/2014 SE	Columna	11 Cuir
Apilado con cualquiera de sus unidades: d'Hautpol		

Apilado con cualquiera de sus unidades: Murat

ALIADOS

Infantería/Guardia Imperial

B2529 NO	Desordenado	Gd Jgr
----------	-------------	--------

Reserva de Caballería

1ª Brigada/CR

B4528/4629 NO	Columna	Kaiser Cuir
B4529 NO	Columna	Nssau Cu
B4430 NO	Columna	Lthrgn Cu
Apilado con cualquiera de sus unidades: Hohenhole		

2ª Brigada/CR

B3529/3630 NO	Columna	Ulanos del Gran DuqueConstantino
B4028 NO	Desordenados	Dnsv Cossacks

B4127 NO Desordenados Isyv Cossacks
 B4227 NO Desordenados Grdv Cossacks

Apilado con cualquiera de sus unidades: Essen II

3ª Brigada/CR

B3528/3729 NO Columna Elizabethgrad Hus
 B3628/3728 NO Columna Chernigov Dgn
 B3727/3828 NO Columna Kharkov Dgn

Apilado con cualquiera de sus unidades: Uvarov

A un hex o menos de la Res. de Cab. Artill. a Caballo c/CR
 A un hex o menos de la Res. de Cab. Artill. a Caballo

d/CR

Apilado con cualquiera de sus unidades: J. Liechtenstein

Cuerpo de Bagration

1ª Brigada/Cuerpo de Bagration

A un hex o menos de B4215

O Línea 1/5 Jgr

Línea 2/5 Jgr

Línea 3/5 Jgr

A un hex o menos de B4007

O Línea 1/6 Jgr

O Línea 2/6 Jgr

O Línea 3/6 Jgr

Apilado con cualquiera de sus unidades: Dolgoruki

2ª Brigada/Cuerpo de Bagration

B4016 O Línea G/O. Ing

B4015 O Línea 2/O. Ing

B4014 O Línea 3/O. Ing

B4013 O Línea G/Pskv

B4012 O Línea 2/Pskv

B4011 O Línea 3/Pskv

B4214 O Línea G/Arkh

B4213 O Línea 2/Arkh

B4212 O Línea 3/Arkh

Apilado con cualquiera de sus unidades: Markov

3ª Brigada/Cuerpo de Bagration

B4208/4308 NO Columna St. P. Dgn

B4209/4309 NO Columna Leib Curassiers

B4210/4411 NO Columna Tver Dragoons

Apilado con cualquiera de sus unidades: Voropaitzki

4ª Columna/Cuerpo de Bagration

B4010/4109 SO Columna Pavlograd Hus

B4009/4108 SO Columna Mariopol Hus

Apilado con cualquiera de sus unidades: Chaplitz

Cosacos/Cuerpo de Bagration

B3915 NO Desordenados Mikhv Cossacks

B3914 NO Desordenados Kisevl Cossacks

B3913 NO Desordenados Khaz Cossacks

Apilado con cualquiera de sus unidades: Wittgenstein

A un hex o menos de cualquiera de sus unidades: Bagration

REFUERZOS

Aliados

Hora	Unidad	Área de entrada	Objetivo
2:00 PM	(Reserva de Caballería)		
	Artillería a Caballo a/CR	4	B4612
	Artillería a Caballo b/CR	4	B4612

REGLAS ESPECIALES

Mando: ninguno de los dos bandos tiene un General en Jefe en este escenario. Sin embargo, ambos jugadores deben tirar normalmente

por los Cambios de Mando que deseen realizar, con las modificaciones siguientes a la Tabla de Cambio de Mando:

Franceses: resultado 0 = Añadir un LIM de cuerpo o dos LIM de división

Resultado 2 = Añadir un LIM de división

Aliados: resultado 1 = Añadir un LIM de división

Ambos jugadores pueden colocar LIM de cuerpos en el Fondo de Mando si se lo permite una tirada de Cambio de Mando, aunque no esté presente ningún General en Jefe.

VICTORIA

El jugador francés gana si en algún momento controla simultáneamente todos los hexes los seis objetivos siguientes:

Bosenitz
 Santon Hill
 Blasowitz
 Krug
 Holobutz
 The Post House

El jugador Aliado gana si controla simultáneamente todos los hexes de los tres objetivos siguientes:

Blasowitz
 Bosenitz
 Santon Hill

Si ningún jugador consigue cumplir sus condiciones de victoria, la partida queda en empate. Este fue el resultado histórico: los franceses tomaron todos sus objetivos excepto The Post House.

A15.5 LUCHA EN EL GOLDBACH: UN ESCENARIO DE DOS MAPAS

Nota histórica: la tenaz resistencia francesa en la línea del Goldbach (donde 7000 franceses detuvieron a 25000 soldados aliados) fue la clave de la gran victoria francesa.

Este escenario contiene elementos de gran dramatismo, en los que los últimos restos de los agotados batallones de Legrand intentan resistir el tiempo necesario hasta que Davout llegue al mapa y los salve, mientras el jugador Aliado lucha por dotar de cierta coordinación a su avance.

De nuevo, el jugador Aliado está atado por importantes restricciones en sus movimientos (aquí tenemos de nuevo a Buxhowden); sin ellas, el escenario se convierte rápidamente en un paseo para el Aliado.

Mapas que se emplean: sólo los mapas C y D.

Duración: este escenario empieza en el turno 7:20 a.m. y continúa hasta el turno 4:40 p.m., a menos que algún jugador obtenga la victoria antes.

LIM iniciales: cada jugador empieza con los siguientes LIM en el Fondo de Mando:

Franceses: LIM Independiente. Todos los demás LIM están disponibles en el mismo turno en que su jefe correspondiente entre en el mapa.

Aliados: Cuerpo de Vanguardia/Advance Guard, Cuerpo de la 1ª Columna.

Iniciativa: el jugador Aliado tiene un modificador +1 en todas sus tiradas por la Iniciativa.

COLOCACIÓN INICIAL

FRANCESES

IV Cuerpo

3ª División/IV Cuerpo

Hex(es)/Encaramiento	Formación	Unidad
C2133		1/3 Ln
C2334		2/3 Ln
C2334	Jefe de Brigada/IV	
C2532		3/3 Ln
En cualquier lugar de la Pheantry		Tir Po

A un hex o menos de C2414 Todo M/IV
Apilado con cualquiera de sus unidades: Milhaud

ALIADOS

Vanguardia

A dos hexes o menos de AujestMArk Toda la Vanguardia

1ª Columna

D2026 Buxhowden
A dos hexes o menos de D2124 Toda la 1 Bde/1 Col
A dos hexes o menos de D2124 Artill. A Pie a/1 Col

A dos hexes o menos de D2425 Toda la 2 Bde/1 Col
A dos hexes o menos de D2425 Artill. A Pie b/1 Col

Apilado con cualquiera de sus unidades: Dokhturov

2ª Columna

A dos hexes o menos de D1806
Columna/Mov. Estrat. Toda la 1 Bde/2 Col
A dos hexes o menos de B2150
Columna/Mov. Estrat. Toda la 2 Bde/2 Col

Apilado con cualquiera de sus unidades: Langeron

3ª Columna

A dos hexes o menos de D2611
Columna/Mov. Estrat. Toda la 1 Bde./3 Col
A dos hexes o menos de D2713
Columna/Mov. Estrat. Toda la 2 Bde/3 Col
Apilado con cualquiera de sus unidades: Przybyczewski

REFUERZOS

Franceses

Hora	Unidad	Área o hex de entrada	Objetivo
7:20 AM (3 Div/III:)	1/26 Leg	C2901	Sokolnitz
	2/26 Leg	C2901	Sokolnitz
	Legrand	C2901	Sokolnitz
8:40 AM (2 Div/III:)	1/108 Ln	1	Tellnitz
	2/108 Ln	1	Tellnitz
	Jefe de Brigada Cdr/III	1	Tellnitz
9:20 AM (2 Div/III:)	1/48 Ln	2	Sokolnitz
	2/48 Ln	2	Sokolnitz
	1/111 Ln	2	Sokolnitz
	2/111 Ln	2	Sokolnitz
	Friant	2	Sokolnitz
	Davout	2	Sokolnitz
9:40 AM (2 Div/III:)	1/15 Leg	2	Sokolnitz
	2/15 Leg	2	Sokolnitz

1/33 Ln	2	Sokolnitz
2/33 Ln	2	Sokolnitz
Artill. A Pie a/2	2	Sokolnitz
Artill. A Caballo b/2	2	Sokolnitz
Artill. A Caballo c/4D	2	Sokolnitz
10:00 AM Toda la 4 D/III	2	Sokolnitz

REGLAS ESPECIALES

Mando Aliado: Buxhowden es el General en Jefe Aliado en este escenario. Para colocar un LIM de Cuerpo en el Fondo de Mando, el jefe del cuerpo debe estar dentro del alcance de mando de Buxhowden. Recuerda aplicar un modificador +1 en todas las tiradas de Cambio de Mando aliadas.

Mando francés: no hay General en Jefe francés. El jugador francés puede añadir o eliminar LIM del Fondo de Mando con total libertad, sin tener que tirar en la tabla de Cambio de Mando.

Nota del autor: esto refleja la mayor iniciativa demostrada por Legrand en su tenaz defensa de la línea del Goldbach, y la notable capacidad de mando de Davout. Siempre que se necesitara a alguien para una tarea que necesitara iniciativa e independencia, Napoleón solía elegir a Davout.

Legrand: Legrand tiene bajo su mando al 26º de Línea, al 3º de Línea y a los Tirailleurs du Po: su LIM sólo puede activar a esas unidades. Conviene señalar que el 3º de Línea empieza el escenario bajo el mando del Jefe de Brigada del IV Cuerpo, y permanece bajo su mando a menos que el jugador francés decida traspasarlo al control de Legrand.

Niebla: la Niebla se aplica desde el inicio del escenario.

Límite del movimiento Aliado: ninguna unidad aliada puede mover a tres hexes o menos del hex C3104.

Nota del autor: la brigada de Levasseur de la división de Legrand estaba situada en torno al borde norte del mapa C. Históricamente, atacaron por el flanco a la 3ª Columna, según esta pasaba hacia la Pheantry: hicieron huir rápidamente al 7º de Jaegers y toda la columna retrocedió con ellos.

La Regla de Buxhowden: el plan de batalla Aliado preveía una gigantesca maniobra de flanqueo llevada a cabo por la mitad del ejército Aliado, el cual tomaría los pueblos a lo largo del arroyo Goldbach, lo cruzaría, y empujaría a los franceses hacia la carretera de Olmutz. Para reflejar este plan, se aplican las siguientes restricciones y objetivos de movimiento al inicio del escenario.

Liberación de las restricciones: los Aliados tienen tres objetivos que tomar: Tellnitz, Sokolnitz y la Pheantry. Una vez que hayan capturado dos de estos objetivos, el jugador Aliado puede empezar a tirar el dado una vez al principio de cada turno de juego para quedar liberado de las restricciones. La toma de uno de estos objetivos consiste en la ocupación de todos los hexes del mismo por unidades aliadas, o por haber sido el último bando en pasar por todos los hexes del mismo con sus unidades. Un resultado de 9 libera un cuerpo Aliado (el que elija el jugador Aliado) de todas las restricciones de movimiento. El jugador Aliado suma +1 a la tirada por cada turno en que tire tras el primer turno. Esto significa que el modificador es acumulativo, de modo que en el tercer turno en que se tire por la liberación de unidades de las restricciones, habrá que aplicar un modificador +2. Si los franceses retoman objetivos de forma que los Aliados no detentan la posesión de 2 de ellos, el jugador Aliado no podrá seguir haciendo tiradas para liberar unidades. El jugador Aliado puede seguir tirando de nuevo si consigue de nuevo detentar la posesión de al menos dos objetivos (volviendo a empezar con un modificador de 0). El jugador Aliado continúa tirando hasta que todos los cuerpos hayan quedado liberados de sus restricciones.

Cuerpo de Vanguardia: este cuerpo debe mover tan rápido como sea posible por la ruta más corta hacia su objetivo, Tellnitz, para tomar todos los hexes de dicho pueblo. Las unidades de la Vanguardia NO pueden cruzar al oeste del Goldbach o al norte de la fila de hexes xx22 del mapa C hasta que sean "liberadas".

1ª Columna: este cuerpo debe mover tan rápido como le sea posible y por la ruta más corta hacia su objetivo, Tellnitz, para tomar todos los hexes de dicho pueblo. Las unidades de la 1ª Columna sólo pueden cruzar al oeste del Goldbach si permanecen a dos hexes de cualquier hex de Tellnitz. NO pueden mover fuera de ese radio de acción si cruzan el Goldbach, ni pasar al norte de la fila de hexes xx19 del mapa C, hasta que sean "liberadas".

2ª Columna: este cuerpo debe mover tan rápido como le sea posible y por la ruta más corta hacia su objetivo, Sokolnitz, para tomar todos los hexes de dicho pueblo y del Castillo de Sokolnitz. Las unidades de la 2ª Columna, sólo pueden cruzar al oeste del Goldbach si permanecen a dos hexes o menos de cualquier hex del pueblo o del castillo de Sokolnitz. NO pueden mover fuera de dicho radio si están al otro lado del Goldbach, ni pueden pasar al norte de la fila de hexes xx12 del mapa C, hasta que sean "liberadas".

3ª Columna: este cuerpo debe moverse tan rápidamente como le sea posible y por la ruta más corta hacia su objetivo, la Pheasantry, para capturar todos los hexes de la Pheasantry. Las unidades de la 3ª Columna sólo pueden cruzar al oeste del Goldbach si permanecen a dos hexes o menos de cualquier hex de Pheasantry. NO pueden mover fuera de dicho radio si están al oeste del Goldbach, ni mover al norte de la fila de hexes xx02 del mapa C, hasta que sean "liberadas".

Restricciones al movimiento de los franceses: estas restricciones son en gran medida artificiales, pero las hemos incluido para que el jugador francés no consiga una ventaja antihistórica por conocer las restricciones aliadas.

Guarnición del Goldbach: las unidades de la "Guarnición del Goldbach" francesa (el 3º de Línea, los Tirailleurs du Po y la división de caballería de Margaron) no pueden mover hasta que tengan en su Línea de Visión a una unidad Aliada o sean atacadas. A efectos de esta regla, se considera ataque a cualquier forma de combate que se haga contra una unidad. Una vez que cualquier unidad de la guarnición tenga una LdV a cualquier unidad de combate aliada, o haya sido atacada, todas las unidades de la guarnición quedan libres de esta restricción.

"Au succour!": al inicio de cualquier turno, el jugador francés puede pedir ayuda y tirar un dado en cada turno. Si el resultado es 9 o mayor, todas las unidades de la división de Oudinot entran por el borde norte del mapa, al oeste del Glodbach. Se suma uno al dado por cada turno posterior a la petición de ayuda del jugador francés. El LIM de Oudinot puede añadirse o eliminarse del Fondo de Mando voluntariamente en cualquier momento. El jugador francés paga una penalización en sus condiciones de victoria si pide ayuda.

Nota del autor: la división de granaderos de Oudinot permaneció en reserva durante toda la batalla. Sin embargo, Napoleón se dio cuenta de la importancia de defender la línea del bajo Goldbach, y habría enviado refuerzos si Legrand o Davout se los hubieran pedido. En la batalla, Legrand no llegó a necesitarlos, de modo que si el jugador Aliado obliga al jugador francés a usarlos, habrá ganado una victoria moral.

VICTORIA

Los Aliados ganan si en algún momento controlan todos los hexes de los siguientes objetivos:
Tellnitz
Sokolnitz
Castillo de Sokolnitz

The Pheasantry

Los franceses ganan si, al final del escenario, controlan tres de los objetivos aliados. Si el jugador francés pide ayuda, deberá controlar todos los objetivos aliados para ganar.

Cualquier otro resultado se declara empate.

A15.6 LA BATALLA POR PRATZEN: EL CAMPO DE BATALLA DEL CENTRO

Nota histórica: la batalla por los Altos de Pratzen, donde el IV Cuerpo de Soult puso en fuga a la 4ª Columna aliada y resistió el contraataque de la Guardia Imperial Rusa, fue el punto decisivo de la batalla. También el resultado estuvo muy apurado. Los guardias rusos de refresco amenazaron por un momento con retomar las vitales alturas, hasta que Napoleón envió rápidamente a una división del I Cuerpo y a la Guardia Imperial francesa para sellar la victoria.

Mapas que se emplean: en este escenario se emplean los cuatro mapas. Sin embargo, los cuartos superiores de los mapas A y B no se usan, y los cuartos inferiores de los mapas C y D tampoco (los jugadores con problemas de espacio pueden doblar esas secciones de los mapas). Ninguna unidad puede mover al norte de la fila de hexes xx18 de los Mapas A y B, ni al sur de la fila xx31 de los mapas C y D.

Nota del autor: nuestra intención no es recrear el Gran Cañón del Colorado con esta disposición, y no vamos a escribir reglas sobre la eliminación de las unidades que se salgan del área de juego. Los jugadores deben entender que estas restricciones tienen el objetivo de limitar el escenario al área próxima a la batalla. Debe jugarse con este espíritu y no mover unidades fuera del área de juego.

Duración: este escenario empieza en el turno 9:00 a.m. y continúa hasta el turno 4:4. p.m., a menos que algún jugador consiga ganar antes.

LIM iniciales: el jugador Aliado empieza sin LIM en el Fondo de Mando, mientras que el jugador francés empieza con los siguientes LIM:

Independiente
1st Div (IV Corps)
2nd Div (IV Corps)

Nota del autor: según la idea del plan aliado de la batalla, los Altos de Pratzen debían ser una zona tranquila. Cuando el cuerpo de Soult avanzó hacia la meseta a las 9:00 a.m., las únicas unidades aliadas presentes en la zona (la 4ª Columna) estaban lentamente dirigiéndose hacia el Goldbach. A efectos del juego, estaban operando sin tener sus LIM en el Fondo de Mando.

Iniciativa: el jugador francés tiene la iniciativa automáticamente al inicio del turno 9:00 a.m. (se ignora el Segmento de Determinación de la Iniciativa). En los turnos siguientes, ambos jugadores tirarán por la iniciativa sin modificadores, hasta que Napoleón pase a ser el General en Jefe francés. Desde ese momento, el jugador francés gozará de un modificador +2 en sus tiradas.

COLOCACIÓN INICIAL

FRANCESES

Hex(es)/Encaramiento	IV Cuerpo Formación	Unidad
A tres hexes o menos de Puntowitz		Toda la 1 Div/IV
A tres hexes o menos de Juirzikowitz		Toda la 2 Div/IV
A tres hex o menos de Puntowitz		Todo la 3 Dgn/IV
Apilado con cualquiera de sus unidades: Soult		

ALIADOS

4ª Columna rusa

A tres hexes o menos de D3403 Toda la R 4 Col

4ª Columna austríaca

A cuatro hexes o menos de D2909 Toda la A 4 Col

Guardia Imperial rusa

A dos hexes o menos de Krzenowitz Toda la Guardia Imperial

Apilado con cualquiera de sus unidades: Alejandro.

REFUERZOS

Franceses

Hora	Unidad	Hex de entrada	Objetivo
10:00 AM	Toda la 2 Div/I	A4530	Ninguno
10:40 AM	Toda la Guard. Imp.	A4530	Ninguno
	Napoleón	A4530	Ninguno

Aliados

10:40 AM Toda la 2 Bde/2C D1126 Ninguno

REGLAS ESPECIALES

El mando Aliado: Alejandro es el General en Jefe Aliado en este escenario. Para colocar un LIM de Cuerpo en el Fondo de Mando, el jefe de cuerpo debe estar dentro del alcance de mando de Alejandro.

Mando francés: al inicio del escenario, no hay General en Jefe francés. Por ello, el LIM del IV Cuerpo no puede colocarse en el Fondo de Mando hasta el turno 11:00 a.m. A las 10:40 a.m., cuando Napoleón entra en el mapa, se convierte automáticamente en el General en Jefe francés. A partir del turno 11:00 a.m., el jugador francés gana un modificador +2 en sus tiradas por la Iniciativa, y puede intentar añadir LIM de Cuerpo al Fondo de Mando.

Nota histórica: aunque los distintos relatos de la batalla difieren en este punto, parece que Sault, jefe del IV Cuerpo, no tuvo un papel muy activo en la dirección de su cuerpo en la batalla. Por ello, los jefes de división franceses, Vandamme y St. Hilaire, libraron dos batallas prácticamente descoordinadas, mientras que la división de dragones de Beaumont no llegó a entrar en combate. Una vez que Napoleón entró en escena, se hizo inmediatamente con el control de la situación y hizo acudir a las reservas cercanas para salvar la situación en el momento de crisis.

Niebla: en este escenario no hay Niebla: ya se ha disipado cuando empieza la diversión.

LIM Aliados: el jugador Aliado empieza el escenario sin ningún LIM en el Fondo de Mando. Debe tirar en la Tabla de Cambio de Mando para colocar sus LIM en el Fondo de Mando. Sin embargo, una vez que una unidad francesa entra en un hex de Nivel 5, el jugador Aliado puede automáticamente colocar un LIM de división del cuerpo austríaco y otro del cuerpo ruso de la 4ª Columna en el Fondo de Mando en el turno siguiente, a menos que todas las divisiones de estos cuerpos ya tengan en el fondo a todas sus divisiones.

El LIM de Kamenski: cuando la división de Kamenski (2 Bde/2 Col) entra como refuerzo, su LIM se añade automáticamente al Fondo de Mando en el turno 10:40 a.m.

Nota del autor: Kamenski era un general de división de una rara agresividad entre los Aliados.

Restricciones de la Guardia Imperial rusa: el jugador francés NO puede añadir ningún LIM de la Guardia Imperial rusa al Fondo de Mando hasta que suceda una de las siguientes tres cosas:

- Los franceses ocupan un hex de Nivel 7 con una unidad de combate, o
- la 4ª Columna rusa y la 4ª Columna austríaca llegan al Punto de Dispersión de Cuerpo, o
- la Guardia Imperial Rusa es atacada por unidades francesas de algún modo que no sea fuego de artillería de distancia media o larga.

Restricciones de la Guardia Imperial francesa: el jugador francés NO puede añadir al Fondo de Mando ningún LIM de su Guardia Imperial hasta que se de una de las tres circunstancias siguientes:

- El jugador Aliado añada un LIM de la Guardia Imperial Rusa al Fondo de Mando, o
- bien la división de Vandamme, o bien la de St. Hilaire, llega a su Punto de Dispersión, o
- la Guardia Imperial francesa es atacada de algún modo que no sea fuego de artillería de distancia media o larga.

VICTORIA

El jugador francés gana inmediatamente si consigue llevar a su Punto de Dispersión a ambos cuerpos de la 4ª Columna aliada, a la división de Kamenski y a la Guardia Imperial Rusa. En caso contrario, el jugador francés también gana la partida si, al final del turno 2:00 p.m., ocupa tanto todos los hexes de Nivel 8 en los Altos de Pratzen como los cinco hexes de Nivel 7 de Stare Vinohardy.

Si el jugador francés no consigue controlar dichos hexes en el turno 2:00 PM, el jugador Aliado se declara vencedor.

Nota del autor: de nuevo, el concepto de "victoria Aliada" es relativo. Al controlar los citados hexes, los franceses habrían conseguido partir en dos mitades al ejército Aliado. Si los Aliados evitan esta situación, aunque es muy posible que perdieran de todos modos la batalla, habrían anulado el plan de Napoleón y le habrían obligado a implicar más tropas de las que históricamente necesitó para ganar la batalla.

ERRATAS:

Erratas en las fichas:

- Los jefes de la 2ª Columna Aliada (el Jefe de Cuerpo Langeron; los Jefes de División Olsuvev y Kamenski) tienen la banda de color de la parte superior de sus fichas equivocada. El color de todas ellas debería ser gris claro, igual que las unidades de su cuerpo.

- Varias baterías de Artillería a Caballo carecen del símbolo de un caballo que debería estar impreso en sus fichas:

Batería a Caballo de la 1st Heavy Cav/French Cavalry Reserve
Batería a Caballo de la 2nd Heavy Cav/French Cavalry Reserve
Ambas baterías a caballo del Cuerpo de Bagration
Batería a Caballo de la Reserva de Caballería Aliada

- En la 1ª División del Cuerpo IV francés, hay dos batallones con la identificación 1/61 Ligne. Uno de ellos debería ser 2/61 Ligne.

- El regimiento austríaco "Kaiser Cuirassier", de la Reserva de Caballería Aliada, debería tener una Capacidad de Movimiento de 9.

Erratas del mapa:

Aclaración: la carretera de Olmutz que va de A1016 a B4613 es la única Carretera Principal del mapa.

Errata en el Orden de Batalla:

No corregí el Orden de Batalla con el rigor que debí haber tenido, por lo que varias unidades y jefes aparecen en el Orden de Batalla pero no están en el juego. No se trata de que sus fichas falten, sino que decidimos no incluirlas en el juego a propósito.

Unidades:

Horse Artillery Company, Margaron's Cavalry Division, French IV Corps

Erherzog Johann Dragoons, Monakhtin's Division, Allied 4th Column.

Jefes:

Ordener, French Imperial Guard Cavalry. Bessieres es el jefe de la Caballería de la Guardia Imperial francesa. No hay ningún jefe de cuerpo de la Guardia Imperial; aunque sobre el papel Bessieres estuviera al mando de la Guardia, la caballería y la infantería de ésta actuaban en realidad como dos divisiones independientes bajo el mando directo de Napoleón.

d'Erlon, 2nd Division, French I Corps. La ficha de este general lo llama Drouet. Son la misma persona: el general Jean Drouet se convertiría más tarde en duque d'Erlon, tal y como se le conoce por su actuación en Waterloo. En la época de Austerlitz, sin embargo, aún era sólo Drouet, de modo que la ficha es correcta.

Batallones de infantería rusa G. Los regimientos de infantería rusa estaban organizados en un batallón de Granaderos y dos de Mosqueteros, así que los batallones con la letra G son los batallones de Granaderos. Por si te preguntabas qué quería decir la G.

El emperador Francisco y el General en Jefe Aliado Kutusov. Ambos personajes estuvieron presentes en la batalla, pero no tomaron parte en ella. Si quieres saber donde estaban, considera que están en el mismo hex en que esté el Zar Alejandro.

Reglas:

3.0. C.3. Eliminación de LIM. Aclaración: cuando un jugador elimina un LIM de Cuerpo del Fondo de Mando, alguna o todos sus LIM de división subordinados pueden permanecer en el Fondo.

Esta decisión debe tomarse en el instante en que se elimine al LIM de Cuerpo. El LIM del Cuerpo y los LIM de división que se eliminen sólo pueden añadirse de nuevo al Fondo por medio de un cambio de mando.

3.0. C.3. Eliminación de LIM. Regla adicional: los jugadores eligen en secreto qué LIMs van a eliminar del Fondo (si es que quieren eliminar alguno).

4.2. Cambio de Mando. Aclaración: un LIM de Cuerpo sólo puede pasar al Fondo si el jefe del cuerpo está dentro del alcance de mando de su General en Jefe. Un LIM de División sólo puede añadirse al Fondo si el jefe de la división está dentro del alcance de su jefe de cuerpo. Sin embargo, para añadir el LIM de división al Fondo no es necesario que el jefe de cuerpo esté dentro del alcance de mando del General en Jefe.

4.2. Cambio de Mando. Regla adicional: los jugadores no están obligados a revelar qué LIMs añadirán al Fondo, ni a examinar el Fondo para ver qué LIMs tiene disponibles su contrincante. Conviene recordar que el jugador Aliado debe seguir añadiendo un +1 a todos sus intentos de Cambio de Mando que haga con Buxhowden como General en Jefe, aunque dicho +1 debe mantenerse en secreto.

4.2. Cambio de Mando. Aclaración: no se pueden intentar Cambios de Mando en el primer turno de ningún escenario.

4.3. Aclaración: el alcance de mando de un jefe se traza en hexes, no en puntos de movimiento. El alcance de mando no puede pasar a través de unidades enemigas, pero sí a través de zonas de control o zonas de reacción enemigas.

4.7. Fallo en el Mando. Aclaración: los resultados ENEMIGO y REACTIVAR no son obligatorios. Un jugador no está obligado a activar a un mando por que se haya obtenido estos resultados. Estos resultados deben entenderse como una oportunidad táctica local que puedes o no tener el deseo o la capacidad de aprovechar.

5.2. Movimiento Estratégico. Aclaración: las divisiones que tengan un marcador de Movimiento Estratégico/Strategic Movement no necesitan tirar el dado para intentar activarse. Ellas usan Movimiento Estratégico automáticamente cuando se extraiga a su LIM del Fondo.

5.3. Movimiento de Carretera. Aclaración: las unidades que empleen Movimiento de Carretera pueden cambiar de encaramiento sin coste alguno mientras vayan moviéndose por carretera.

6.2.3. Carga de Reacción y Contracarga. Aclaración: la caballería que cargue como Reacción o en Contracarga pasa a ser el atacante en la melee, mientras que la unidad que provocara la Reacción o Contracarga pasa a ser la defensora. En caso de contracarga, se resta el bono de carga de la unidad que carga originalmente del bono de la unidad que contracarga. El resultado será el modificador por carga que se aplicará en la melee. Por ejemplo, una ficha de Caballería Ligera que contracargue frente a una unidad de Caballería Pesada tiene un modificador de carga de (bono de carga de Caballería Ligera de +1 menos bono de carga de Caballería Pesada de +3).

6.3.3. Ilustración D. Corrección: en la imagen aparece una unidad en escaramuza en dos hexes con sólo 4 puntos de fuerza. Para poder desplegarse en dos hexes, una unidad en escaramuza debe tener al menos 6 puntos de fuerza.

6.5.5. Cuadro multihex. Aclaración: cuando una unidad de infantería multihex forma en cuadro, si que ocupando dos hexes.

6.5.6. Combate de Caballería multihex. Regla adicional: una unidad de caballería multihex que cargue debe entrar en melee con cada unidad que tenga en sus bordes de hex de frente, incluso si se trata

de una unidad contracargando o en carga de reacción que tiene a una unidad enemiga en su frente además de la unidad que “provocara” la carga o reacción. Si las unidades defensoras están en distintas formaciones, para modificar la tirada de Melee se elige la más favorable para el defensor.

7.1. Corrección: este párrafo hace referencia a la regla 10.2. Debería referirse a la 10.1.1.

8.0. Melee multihex. Aclaración: si una unidad multihex en carga/asalto está a la vez adyacente a bordes de hex de frente y de flanco del defensor, el atacante usará el modificador más ventajoso.

8.3.1. Paso 6. Combate de Melee. Aclaración: las únicas unidades que pueden llevar a cabo una retirada voluntaria antes del combate de melee son las que estén en formación de Escaramuza.

8.4. Cargas de Reacción y Contracargas. Aclaración: una Carga de Reacción o Contracarga que tenga éxito da por acabada inmediatamente a la acción que la haya provocado (es decir, termina la carga o el gasto de puntos de movimiento de la unidad enemiga) sea cual sea el resultado de la Carga de Reacción o Contracarga.

8.4. Combate de Carga. Regla adicional: una unidad de caballería que sea cargada y elija no intentar Contracargar debe realizar una Prueba de Moral Previa a la Melee antes de que tenga lugar la melee. Este paso se debe añadir a la tabla de los pasos del Combate de Melee.

10.0. Retiradas. Aclaración: una unidad en Cuadro que deba retirarse debido al resultado de una melee pasa inmediatamente de Cuadro a Desorden y lleva a cabo la retirada.

13.3. Efectos de la Fatiga. Corrección: todas las unidades de una división que llegue a los Niveles de Fatiga 7 y 9 pierde inmediatamente un Nivel de Moral. Esto sólo sucede una vez cuando llegan a dichos niveles 7 y 9, de modo que no pasa cuando se llega a 8. Tampoco pierden un Nivel de Moral en cada turno en que tengan Nivel de Fatiga 7 o 9. Esta pérdida de Moral sólo puede recuperarse por medio de la Recuperación de Moral normal: no se recupera automáticamente cuando el Nivel de Fatiga de la división baje de 7 o de 9. Aunque una división permanezca en el Nivel de Fatiga o en el 7, sus unidades pueden perfectamente recuperarse hasta llegar a Buena Moral.

A4.3. Divisiones Independientes. Aclaración: las divisiones Independientes que se activen con el LIM Independiente, tanto si realizan activaciones Completas como Limitadas, adquieren Fatiga normalmente si hacen cualquier cosa que no sea Movimiento Estratégico.

A4.4.5 C. Fatiga de las Brigadas. Regla adicional: el nivel de fatiga de una Brigada cuando se la destaca es igual al nivel de fatiga de la división de la que proviene (si se la destaca durante una activación de división), o igual al nivel de fatiga más alto de las unidades que la formen en el momento en que se destaque (si la Brigada es creada como parte de una activación de Cuerpo e incluye unidades de más de una división).

A15.2. & A15.5. Colocación Aliada. Aclaración: en ambos escenarios de la batalla, todas las divisiones de la 2ª y 3ª Columnas Aliadas EMPIEZAN el escenario con marcadores de Movimiento Estratégico. Si estos Marcadores de Movimiento Estratégico se eliminan por cualquier razón, la división que los pierda sólo puede volver a Movimiento Estratégico obteniendo una Activación Completa.

“Otros efectos” de la Tabla de Resultados de la Melee (8.5). Retirada . Corrección: no hemos explicado el resultado “Retirada”. Se trata como una Retirada Inestable, a la que se aplican las mismas reglas y restricciones que a la sección 10.0, y se realiza además de

los posibles resultados de retirada debidos a la Moral de las unidades.

Ejemplos: una unidad de infantería atacando con Buena Moral que obtenga un 1 pierde 2 Puntos de Fuerza, pierde 2 Nivelde de Moral (pasando de Buena a Inestable/Unsteady), se retira 1 hex por el resultado de Retirada, y luego se retira de nuevo por el resultado de moral Inestable. Si la misma unidad estuviera Conmocionada/Shaken, perdería 2 niveles de moral pasando a Huida/Rout, se retiraría 1 hex, y luego haría Retirada de Huida. Si la unidad atacante estuviera en Buena Moral y obtuviera un 3 en la tirada, perdería 1 Punto de Fuerza, 1 nivel de moral pasando a Conmocionada, y se retiraría 1 hex por el Resultado de Retirada.

Tabla de Cambio de Mando [4.2]

Francés

Tirada	Aliado†	Efecto	Tirada
0*		Añadir 1 LIM de Cuerpo o 3 LIM de División	
1		Añadir 1 LIM de Cuerpo o 2 LIM de División	0
2*		Añadir 1 LIM de Cuerpo o 2 LIM de División	1*
3		Añadir 1 LIM División	2
4		Añadir 1 LIM División	3
5		Ningún Cambio	4
6		Ningún Cambio	5
7		Ningún Cambio	6
8		Ningún Cambio	7
9		Ningún Cambio	8
		Ningún Cambio	9+

NOTAS:

† = añadir uno al dado cuando Buxhowden tira por el Cambio de Mando.

* = en el escenario A18.4, esto se trata como el siguiente número más alto (es decir, un 0 francés se trata como 1; un 1 aliado se trata como un 2, etc.).

Tabla de Alcance de Mando [A4.2]

Alcances de los Generales en Jefe:

Napoleón: 12 hexes

Zar Alejandro: 10 hexes

Buxhowden: 8 hexes

Franceses	Alcances de los Jefes de Cuerpo	Aliados
8 hexes	6 hexes	
5 hexes	4 hexes	

Tabla de Activación Independiente [A4.3.2]

Franceses Tirada	Número de jefes que pueden activarse	Aliados Tirada
	0	0-4
	1	5-9
0-2	2	
3-5	3	
6-8	4	
9	5	

Tabla de Efectos de la Fatiga [13.0]

Nivel de Fatiga	Efectos Inmediatos	Efectos con duración
3 o menos	Nivel de moral	Otros
4-5		Pruebas de Moral
6		Modificador en Melee
7	Pierde 1 Nivel	+1
8		+1
9	Pierde 1 Nivel	+1

NOTA: los Niveles no son acumulativos.

Tabla de Fallo en el Mando [4.7]

Tirada	Personalidad del Jefe:		
	Agresivo	Normal	Cauto
0	Stop	Retirada	Enemigo
1	Limitada	Stop	Retirada
2	Limitada	Stop	Retirada
3	Limitada	Limitada	Stop
4	Completa	Limitada	Stop
5	Completa	Limitada	Limitada
6	Completa	Limitada	Limitada
7	Carga	Completa	Limitada
8	Carga	Completa	Limitada
9	Reactivar	Completa	Completa

LLAVE:

Enemigo = Stop, y el jugador enemigo puede intentar activar o reactivar su división propia más cercana a la división que no haya conseguido activarse.

Retirada = la división se mueve inmediatamente la mitad de su Capacidad de Movimiento (redondeando hacia arriba) alejándose del enemigo.

Stop = el Jefe queda Acabado/*Finished* para el resto del turno.

Limitada = la división puede realizar una activación limitada.

Completa = la división puede realizar una activación completa.

Carga = todas las unidades de la división deben cargar (las que sean de caballería) o avanzar y entrar en melee con el enemigo, si les es posible.

Reactivar = se realiza una activación completa con el jefe por el que se haya tirado, y luego se intenta activar a la división amiga más cercana, incluso aunque esa división ya se haya activado en este turno.

División más cercana = aquella cuyo jefe divisional estuviera más cerca del jefe de división de la división implicada en la tirada, en el momento en que se intentara la activación (si hay varias divisiones equidistantes, su jugador elige una de ellas).

Secuencia de Juego [3.0]

A. Fase de Colocación en el Fondo

1. Segmento de Cambio de Mando [4.2]
2. Segmento de Determinación de la Iniciativa [4.4]
3. Segmento de Elección de Iniciativa
4. Segmento de Colocación en el Fondo

B. Fase de Activación de LIM

1. Segmento de Activación por Iniciativa [4.5]
2. Segmento de Selección de LIM

C. Fase No-LIM

1. Segmento de Activación No-LIM con Iniciativa
2. Segmento de Activación No-LIM sin Iniciativa
3. Segmento de Eliminación de LIM

D. Fase de Rally

1. Segmento de Recuperación de Moral [12.0]
2. Segmento de Pérdidas por Huida
3. Segmento de Recuperación de la Caballería
4. Segmento de Fatiga

Procedimiento de activación:

- a) Elige Activación Completa o Limitada.
- b) Si has elegido Completa, haz una tirada de activación:
 - 1) Si fallas, tira por Fallo en el Mando
 - 2) Si lo consigues, activa una división Completamente
- c) Mueve las unidades de la división activada [5.0-7.0]
- d) Realiza Fuego Ofensivo con la división activada [8.1]
- e) Realiza combate de melee con la división activada [8.2-8.5]
- f) Si es una Activación de Cuerpo, repite los pasos de a) a e) con la siguiente división.

Tabla de Apilamiento [7.1]

(límites de apilamiento por hex para varias unidades)

	Tipo de Terreno		
	Claro	Bosque/pantano	Pueblo/Castillo
Infantería			
Línea	8	NP	NP
Columna	10	NP	8
Desorden	10	8	8
Cuadro	10	NP	NP
Escaramuza	12	10	10
Caballería			
Línea	6	NP	NP
Columna	9	NP	8
Desorden	9	8	8

Artillería

Si está sola en un hex, el límite de apilamiento de la artillería es de **dos baterías**, sea cual sea el número de cañones. Si está apilada en un hex con infantería o con caballería, el límite de apilamiento de artillería es de **una batería**, sea cual sea el número de puntos de fuerza que haya en el hex. Estas reglas se aplican sea cual sea el terreno del hex.

Movimiento Estratégico

Pueden apilarse 8 Puntos de Fuerza de infantería o 7 de caballería, en columna.

NOTAS:

En un hex puede apilarse más de una unidad, pero sólo si son del mismo tipo (o si uno de los tipos es artillería), están en la misma formación y son de la misma división. Este tipo de apilamiento (sin contar las baterías) presenta un **blanco en masa** a la artillería enemiga. Si se supera el límite de Puntos de Fuerza indicado (lo cual está permitido sin problemas durante en movimiento), ambas unidades quedarán desordenadas. Los jefes se apilan gratis. Las fichas multi-hex no pueden apilarse.

Tabla de Pruebas de Moral [9.1]

Modificadores a la Tirada:

Unidad en Cuadro	-1	Jefe en el hex	-1
Unidad en Línea	+1	Conmocionada	+1
Unidad en su Punto de Dispersión	+1	Inestable o Huida	+2
Nivel de Fatiga	+?	Movimiento Estratégico	+1

Resultado de la Tirada:	Efecto:
Menor o igual que el Valor de Moral	La unidad pasa la prueba
De 1 a 3 por encima de la Moral	Pierde 1 Nivel de Moral
De 4 a 6 por encima de la Moral	Pierde 2 Niveles de Moral
7 o + por encima de la Moral	Pierde 3 Niveles de Moral

Tabla de Persecución [8.4.2 #8]

Modificadores:

Caballería Ligera o Lanceros	+1
Cosacos	+3
Apilada con Murat	+2
Jefe en el hex (no Murat)	-2

Resultado de la tirada:	Efecto:
Menor o igual que el Valor de Moral	No hay Persecución
1-2 por encima del Valor de Moral	Persigue 1 hex
3-4 por encima del Valor de Moral	Persigue 2 hexes
5 o + por encima del Valor de Moral	Persigue 3 hexes

Pasos del Combate de Melee	Infant. Bayoneta	Infant. Asalto	Caball. Carga
Declaración	1	1	1
Prueba de Moral del Atacante Previa a la Melee	2	2	
Movimiento de Carga			2
Contracarga (Prueba de Moral Previa a la Melee)			3
Prueba de Formación (Prueba de Reacción a Cuadro) o de Aguantar (Prueba de Moral Previa a la Melee)			4 ^a
Fuego de Devolución (o Movimiento de Escaramuceadores)	3	3	5
Prueba de Moral del Defensor Previa a la Melee	4	4	
Melee		5	6
Continuación de la Melee		6	7
Avance o Persecución		7	8
Se marca a la Caballería Exhausta/Blown			9

Tabla de Prueba de Moral Previa al Choque [8.2, 8.3, 8.4]

ATACANTE:

Modificadores:

- 3 Atacando por la Retaguardia
- 2 Atacando por el Flanco
- 1 Los defensores son Escaramuceadores
- 1 Por cada apilamiento de Apoyo

-1 Si hay un Jefe en el hex

-1 Élite

+1 En Línea

+1 Conmocionado/Shaken

+1 Desordenado

DEFENSOR:

Modificadores:

- +3 Atacado por la Retaguardia
- +1 Atacado por el Flanco
- +3 En Escaramuza
- 1 Por cada Apoyo de Flanco (excepto contra los Asaltos)
- 1 Si hay un Jefe en el hex
- 1 Élite
- +1 En Línea
- +1 Conmocionado/Shaken
- +1 Desordenado
- +2 Inestable/Unsteady
- +2 En Movimiento Estratégico
- 1 En Terreno Defensivo

Resultado de la tirada:	Efecto:	Resultado de la tirada:	Efecto:
Igual o menor que el Valor de Moral	Puede luchar en Melee	Igual o menor que el Valor de Moral	Aguanta
1-3 por encima del Valor de Moral	NO puede luchar en Melee	1-2 por encima del Valor de Moral	Pierde 1 Punto de Fuerza, queda Desordenado, se Retira y -1 Nivel de Moral
4 o + por encima del Valor de Moral	NO puede luchar en Melee, queda Desordenado y -1 Nivel de Moral	3-5 por encima del Valor de Moral	Pierde 2 Puntos de Fuerza, queda Desordenado, se Retira y -2 Niveles de Moral
		6 o + por encima del Valor de Moral	Pierde 2 Puntos de Fuerza, Huye y se Retira

Tabla de Resultados de la Melee [8.5]

Resultado modificado	Perdedor	Puntos de Fuerza perdidos	Moral	Otros efectos
0 o menos	Atacante	-2	Huye/Rout	Retirada de Huida
1	Atacante	-2	-2 Niveles	Retirada
2	Atacante	-1	-1 Nivel	Retirada
3	Atacante	-1	-1 Nivel	Retirada
4	Ambos	-1	Prueba	Continúa la Melee
5	Ambos	-1	Prueba	Continúa la Melee
6	Defensor	-1	-1 Nivel	Retirada
7	Defensor	-1	-1 Nivel	Retirada
8	Defensor	-2	-2 Niveles	Retirada
9 o más	Defensor	-3	Huye	Retirada de Huida

Modificadores de la Tirada de Melee:

- +/-2 A favor de los franceses, cuando Napoleón esté en el hex
- ? Efectos de la Fatiga (véase la Tabla de Efectos de la Fatiga)
- +/-? Terreno (véase la columna de Melee en la Tabla de Efectos del Terreno)
- +2 Defensor en Movimiento Estratégico
- +2 Atacando a la Retaguardia de una unidad
- +1 Atacando al Flanco de una unidad
- +1 El defensor es Caballería Exhausta/Blown
- 1 Infantería contra Cuadro
- 3 Caballería contra Cuadro
- +? Bono de Carga de la caballería, que se reduce a la mitad contra cuadros, y se reduce a la mitad si se está en Columna
- +1 Bono a la caballería que cargue con Murat
- +1 Por cada hex de solapamiento que tenga la caballería que cargue
- +? Por la relación de fuerzas entre atacante y defensor
 - Relación de fuerzas Atacante:Defensor
 - 2 1:3 o menor
 - 1 1:2
 - +1 2:1
 - +2 3:1
 - +3 4:1 o mayor

NOTA: la caballería en Columna usa sólo 1/3 de sus puntos de fuerza para calcular la relación de fuerzas con el defensor

Formación de Cuadro de Reacción [8.4.2 #4]

Modificadores:

- +1 La Caballería empieza la carga a 2 hexes de distancia
- 2 Jefe en el hex
- 1 Unidad en Columna
- +1 Unidad en Línea
- +4 Unidad en Escaramuza

Resultado de la Tirada:	Efecto:
Igual o menor que el Valor de Moral	Se forma el Cuadro
1-2 por encima del Valor de Moral	No se forma el Cuadro, la unidad queda Desordenada
3 o + por encima del Valor de Moral	No se forma el Cuadro, la unidad queda Desordenada, y -1 Nivel de Moral

Bono de Carga [8.2]

- Cosacos 0
- Ligera +1
- Media +1
- Lanceros +2
- Pesada +3
- Coraceros +4

Tabla de Distancias de Artillería [8.1.6]

Metralla	Media	Larga	Fuera de Alcance
----------	-------	-------	------------------

Franc eses	Hexes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
3 y 4 libras		Sube 2	Sube 2	Base	Base	Base	Baja 1	Baja 1	Baja 1								
6 libras a Caballo y a Pie		Sube 2	Sube 2	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Baja 1	Baja 1	Baja 1					
8 libras a Caballo y a Pie		Sube 2	Sube 2	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Baja 1	Baja 1	Baja 1	Baja 1	Baja 1	
12 libras a Pie		Sube 2	Sube 2	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Baja 1	Baja 1	Baja 1	Baja 1
Rusos:																	
6 libras a Caballo		Sube 2	Sube 2	Base	Base	Base	Baja 2	Baja 2	Baja 2								
6 libras a Pie		Sube 2	Sube 2	Base	Base	Base	Base	Baja 2	Baja 2	Baja 2	Baja 2						
12 libras a Pie		Sube 2	Sube 2	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Base	Baja 2	Baja 2	Baja 2			
Austriacos:																	
6 libras a Caballo y a Pie		Sube 2	Sube 2	Base	Base	Baja 2	Baja 2	Baja 2	Baja 2								
12 libras a Pie		Sube 2	Sube 2	Base	Base	Base	Base	Baja 2	Baja 2	Baja 2	Baja 2	Baja 2	Baja 2				

LLAVE:

Base = se usa el Valor de Fuego impreso en la ficha. Sube "x" y Baja "x" = se mejora o se empeora la letra de Valor de Fuego impresa en la ficha por el número de niveles que indique el número. Por ejemplo, una batería francesa de 6 libras con un valor de fuego básico **D** que dispare a una distancia de 10 hexes, dispararía a Distancia Larga, de modo que su Valor de Fuego se reduciría a **E**.

Tabla de Fuego [8.1.8]

Clase de Valor de Defensa de Fuego	Valor de Fuego de la unidad que dispara								
	a				A	B	C-E	F	
Escaramuceadores	a				A	B	C-E	F	
Artillería	b				A	B	C-D	E	F
Infantería francesa en Línea	c				A-B	C	D-E	F	
Infantería francesa en Desorden									
Infantería francesa en Columna	d				A	B	C-D	E	F
Infantería Aliada en Línea									
Infantería Aliada en Columna	e				A	B	C	D-E	F
Infantería Aliada en Desorden									
Caballería en Línea									
Caballería en Desorden									
Caballería en Columna	f	A	B	C-D	E	F			
Infantería en Cuadro	g	A	B	C	D-E	F			
Columna de Fuego:		1	2	3	4	5	6	7	8
Tirada:	0	M+1	M	M-1	M-1	NE	NE	NE	NE
	1	M+1	M	M	M-1	M-1	NE	NE	NE
	2	1	M+1	M	M	M-1	M-1	NE	NE
	3	1	M+1	M+1	M	M	M-1	M-1	NE
	4	1	1	M+1	M+1	M	M	M-1	M-1
	5	2	1	1	M+1	M+1	M	M	M-1
	6	2	1	1	1	M+1	M+1	M	M
	7	2	2	1	1	1	M+1	M+1	M
	8	2	2	2	1	1	1	M+1	M
	9	3	2	2	2	1	1	1	M+1

Ajustes al Valor de Fuego:

Unidad que dispara en Línea: sube una letra (por ejemplo, de C a B)
 Unidad que dispara en Punto de Dispersión: baja una letra (por ejemplo, de C a D)
 Unidad que dispara en Cuadro: baja dos letras (por ejemplo, de C a E)

Procedimiento de Fuego [8.1.8]

1. Elige un blanco y determina su clase de Valor de Defensa de Fuego.
2. Crúzala con el Valor de Fuego de la unidad que dispara. Ajusta esa letra según los ajustes de arriba (y/o los de distancia de disparo de la artillería).
3. Desciende por la tabla hasta encontrar la Columna de Fuego correspondiente al Valor de Fuego modificado.
4. Ajusta la Columna de Fuego según los modificadores de columna de abajo.
5. Tira 1 dado y aplica los efectos.

Modificadores de Columna:

Disparando contra un borde de hex de Retaguardia: 2 columnas a la izquierda
 Disparando a un borde de hex de Flanco: 1 columna a la izquierda
 Blanco en masa: 1 blanco a la izquierda
 Terreno (véase la Tabla de Efectos del Terreno): ? columna(s) a la derecha

Efectos del Combate:

M+#: prueba de moral (modificador positivo o negativo a la tirada)
 #: Puntos de Fuerza que se pierden, y prueba de moral (modificada en -1 por cada punto de fuerza que se pierda)

Hoja de Mando

(cajas de los LIM)

LIM
elegido
por
Iniciativa

Activado para Movimiento Estratégico

Colocar aquí los LIMs que se extraigan si su mando se ha activado sólo para realizar Movimiento Estratégico. No sufren Fatiga.

Activación de LIM Independiente

Aliado W/B No activado		Aliado W/B activado		
Francés Ninguno activado	Francés M/CR activado	Francés T/CR activado	Francés M/IV activado	
Francés Sólo activadas las Brigadas	Francés M/CR y T/CR activados	Francés M/CR y M/IV activados	Francés T/CR y M/IV activados	Francés Todos los Independient es activados

Activados (y Fatigados)

Colocar los LIMs que se extraigan aquí si su mando es activado. Aumentar su Fatiga en el Segmento de Fatiga

LIMs no disponibles

[LIMs de los mandos que aún no hayan llegado]

LIMs Complementarios

Los LIMs de un Cuerpo no pueden estar en el Fondo de Mando si los LIM de División de ese Cuerpo están en el Fondo de Mando (y viceversa)

Eliminados (y Fatigados por Combate)

Coloca el LIM aquí si el mando ha participado en combate (excepto fuego de artillería de distancia media y larga). Aumentar la Fatiga en el Segmento de Fatiga

Refuerzos

Un mando puede realizar una Activación Completa cuando se extraiga el LIM de Refuerzo, siempre que el mando esté marcado para realizar Movimiento Estratégico

Eliminados y Disponibles

Reducir la Fatiga en el Segmento de Fatiga si no participan en ningún combate (excepto fuego de artillería a distancia media y larga), y están a más de dos hexes de la unidad de combate enemiga más cercana [13.2]

Punto de Dispersión Divisional

Aliados

Vanguardia -- Keimayer

1 Bde/AG-Carneville 3
2 Bde/AG-Stutterheim 3
4 Bde/AG-M. Lchtenstein 1

1ª Columna-Dokhturov

1 Bde/1C-Lewis 3
2 Bed/1C-Urusov 8

2ª Columna-Langeron

1 Bde/2C-Olsuvev 6
2 Bde/2C-Kamenski 3

3ª Columna/Przybyczewski

1 Bde/3C-Muller 4
2 Bde/3C-Selekhov 5

4ª Columna Rusa-Miloradovitch

M Bde/R4C-Monakhtin 2
1 Bde/R4C-Berg 5

4ª Columna Austríaca-Kollowarth

1 Bde/A4C-Rottermund 4
2 Bde/A4C-Jurcik 4

Reserva de Caballería-J.Lchtenstein

1 Bde/CR-Hohenhole 2
2 Bde/CR-Essen II 1
3 Bde/CR-Uvarov 2

Cuerpo de Bagration-Bagration

1 Bde/B-Dolgoruki 3
2 Bde/B-Markov 5
3 Bde/B-Voropaitzki 2

4 Bde/B-Chaplitz 2
W/B-Wittgenstein 1

Guardia Imperial-Constantine

Inf/IG-Maliutin 6
Cav/IG-Deperadovich 4

Punto de Dispersión Divisional

Franceses

Guardia Imperial

Inf/ImpGd-Hulin NA
Cav/ImpGd-Bessieres NA

I Cuerpo-Bernadotte

1 Div/I-Raffiniere 6
2 Div/I-Drouet 6

III Cuerpo-Davout

2 Div/III-Friant 7
4 Dragoon/III-Bourcier 4

IV Cuerpo-Soult

1 Div/IV-St. Hilaire 8
2 Div/IV-Vandamme 8

3 Div/IV-LeGrand

3 Dragoon/IV-Beumont 4
M/IV-Margaron 2

V Cuerpo-Lannes

1 Div/V-Caffarelli 8
2 Div/V-Suchet 8

2 Dragoon/V-Walther

2 Dragoon/V-Walther 4
Oudinot-Oudinot 8

Reserva de Caballería-Murat

1 H/CR-Nansouty 4
2 H/CR-d'Hautpol 3

K/CR-Kellerman 3
T/CR-Treilhard 3
M/CR-Milhaud 2

En el Punto de Dispersión

No pueden meterse en el Fondo de Mando

Divisiones: no pueden realizar Activaciones Completas, no pueden participar en Activaciones de Cuerpo, y no pueden activarse bajo el LIM Independiente [11.2]

En el Punto de Dispersión (y Fatigados por Combate)

Se aumenta la Fatiga en el Segmento de Fatiga