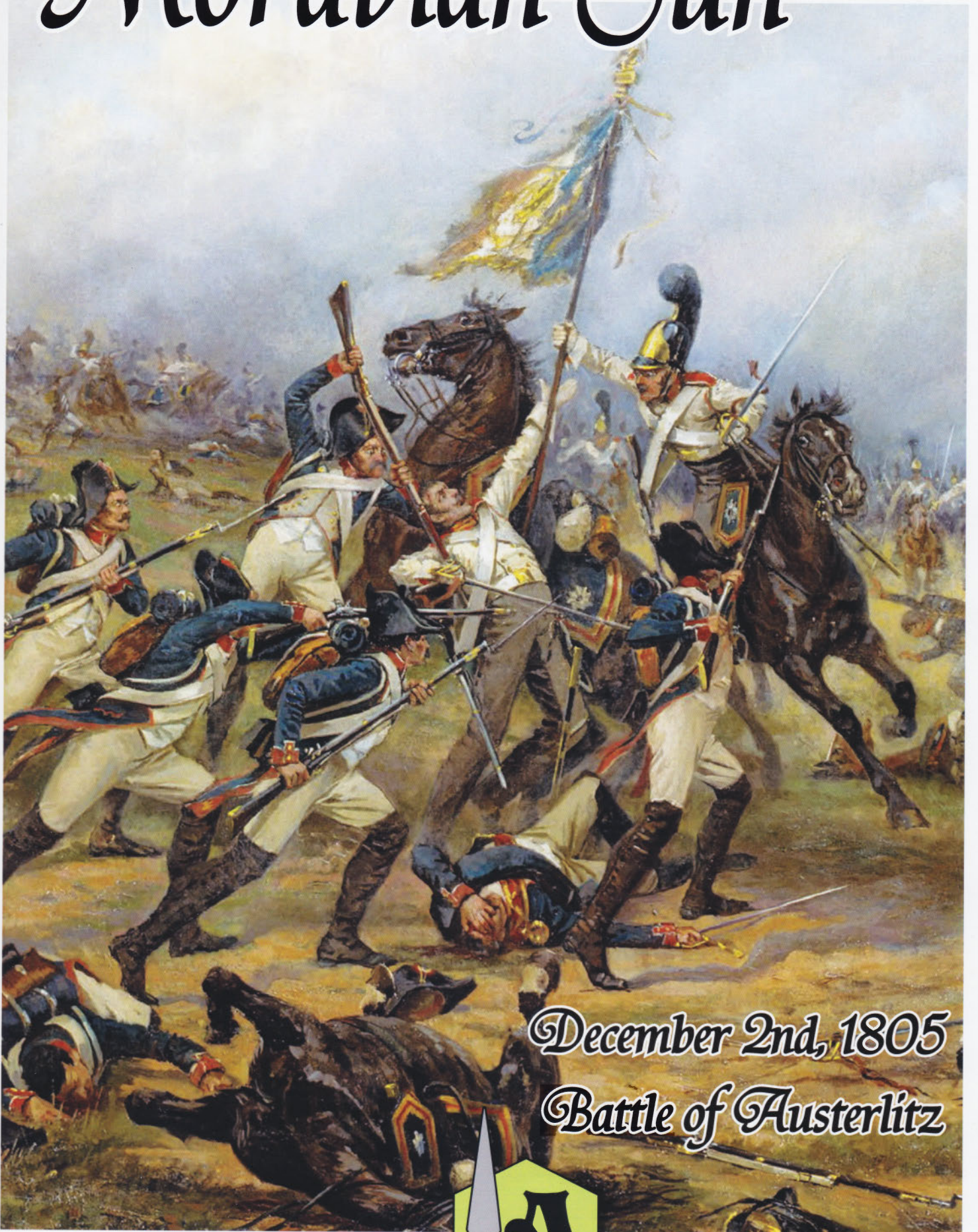


Moravian Sun



December 2nd, 1805
Battle of Austerlitz



Indice

1.0 INTRODUZIONE	3		
1.1 Componenti di gioco	3	12.2 Dichiarazione d'assalto	11
1.2 Scala del gioco	3	12.3 Efficienza (Morale)	11
1.3 Pedine	3	12.4 Assalto	11
1.4 Glossario	4	12.5 Tabella dei risultati di combattimento (CRT)	12
1.5 Set-up iniziale.	4	12.6 Ritirate	12
		12.7 Avanzate dopo il combattimento	12
2.0 SEQUENZA DI GIOCO	4	12.8 Inseguimenti	12
2.1 Fasi	4	12.9 Unità eliminate	13
		13.0 EFFICIENZA o MORALE	13
3.0 LEADERS	5	13.1 Test d'efficienza	13
3.1 Generali	5	13.2 Modificatori	13
3.2 Comandanti d'Armata e di Corpo	6	13.3 Demoralizzazione	13
3.3 Distanza di Comando	6		
3.4 Leader ed Azioni	6	14.0 CAVALLERIA	13
3.5 Perdita dei Leader	6	14.1 Ritirata prima del combattimento	13
		14.2 Cariche di cavalleria	14
4.0 ORDINI	7	14.3 Quadrati	14
4.1 Tipi diversi di Ordini	7	14.4 Contro cariche di cavalleria	14
4.2 Cambio degli Ordini	8	14.5 Raid di cavalleria	14
4.3 Unità Fuori comando	8		
		15.0 DISORDINE e ROTTA, RIMPIAZZI e RINFORZI	15
5.0 INIZIATIVA	8	15.1 Unità in disordine	15
5.1 Priorità	8	15.2 Unità in rotta	15
5.2 Attivazione	8	15.3 Recupero e riordino delle unità	15
		15.4 Rinforzi e unità riordinate	15
6.0 Gruppi (STACK)	8		
6.1 Limiti per i gruppi	8	16.0 SCENARI	15
		16.2 Terreni	16
7.0 ZOC ed EZOC	9	16.4 Tempo atmosferico	17
7.1 Uscire da eZOC	9	16.5 Regole speciali	18
7.2 Ingaggio	9	16.6 Condizioni di vittoria	18
		16.7 Set-up iniziale	18
8.0 RINFORZI	9		
		17.0 EXCURSUS STORICO	18
9.0 MOVIMENTO	9	17.1 Breve introduzione	18
9.1 Procedura di movimento	9	17.2 Politica	19
9.2 Movimento e terreno	9	17.3 Il piano di battaglia	19
9.3 Marcia in Colonna	9	17.4 La battaglia d'Austerlitz	19
		17.5 Miti sulla battaglia	20
10.0 TERRENO	10		
		18.0 CREDITI	20
11.0 ARTIGLIERIA	10		
11.1 Ritirate	10		
11.2 Gittate d'artiglieria	10		
11.3 Visuale (LOS o Line of sight)	10		
11.4 Bombardamenti	10		
12.0 COMBATTIMENTO	10		
12.1 Procedura	11		

Moravian Sun

Vive la France – Empire



1.0 INTRODUZIONE

Moravian Sun (il sole moravo) è un gioco per due giocatori ambientato nell'era napoleonica a livello di brigata.

1.1 COMPONENTI DI GIOCO

Ogni scatola di gioco include:

- una mappa 85x60 cm.
- 216 pedine da 15 mm e 280 pedine da 12,7 mm
- Cinque fogli d'aiuto al gioco
- un regolamento con manuale degli scenari
- due dadi a sei facce (d6)

1.1.1 Tabelle

Il gioco utilizza le seguenti tabelle:

- TEC (Terrain Effects Chart) tabella effetti del terreno
- CRT (Combat Results Table) tab. dei combattimenti
- Traccia dei Turni (TRT, sulla mappa)
- Legenda dei terreni (in mappa)
- Tabella del tempo (in mappa)
- Traccia della demoralizzazione (in mappa)
- Traccia operativa (in mappa)

1.1.2 Regole

Il libretto del regolamento contiene le regole di gioco, gli scenari ed una presentazione storica. Le regole sono suddivise in paragrafi principali (da 1.0 a 18.0) ed in sotto sezioni che seguono la sequenza di gioco con le sue Fasi di Comando, Movimento e Combattimento.

Uno sfondo azzurro indica note generiche, chiarimenti ed eccezioni.

1.2 SCALA DEL GIOCO

La scala per le simulazioni di battaglie del periodo Pre e Tardo Imperiale è di circa 1:30.000.

Ogni esagono rappresenta circa 450-500 metri.

Ogni turno di gioco rappresenta 1 ora di tempo storico.

1.3 PEDINE

Le pedine rappresentano unità da combattimento, leaders, e segnalini (o markers).

1.31 Unità da combattimento

Le unità presentano parti con colori che evocano le uniformi delle nazioni coinvolte nella battaglia. La maggior parte delle unità possiede un lato a piena forza ed uno a forza ridotta (dietro), che ha variazioni di colore.

I simboli ed i numeri presenti sulla pedina indicano la loro Forza (da combattimento), la loro Efficienza, la loro capacità di Movimento, il tipo dell'unità e la sua denominazione storica. Un colore di sfondo ed una lettera iniziale indicano la subordinazione di comando dell'unità stessa.

Esempio di unità da combattimento.



1.32 Leaders

Le pedine dei Leader mostrano il loro nome, il loro valore d'Iniziativa e la distanza di Comando. Nelle battaglie del periodo Imperiale i Leader sono Comandanti di Corpo o d'Armata oppure Generali (di Divisione).



1.32.1 la capacità di movimento di un Leader è di SEI punti movimento (MP).

1.32.2 una lettera "A" sul dorso della pedina del Leader significa che è già stato attivato in quel turno.

1.32.3 Tutti i Comandanti (eccetto il Comandante in capo o d'Armata) possiede anche un segnalino che, nel gioco, si usa per rappresentare la sua formazione.

1.32.4 Le pedine di Generali, con segnalini, si mettono sulla Traccia operativa (o degli Ordini) in mappa, solo quando sono creati Distaccamenti.

1.33 Segnalini (Markers)

I segnalini si mettono sulla mappa per indicare particolari situazioni in cui incorrono le pedine o l'evolvere del gioco.

1.4 GLOSSARIO

Arrotondare (in eccesso): se una regola non dice altrimenti si deve sempre arrotondare le frazioni all'intero superiore.

Distaccamento: è una Divisione, una Brigata o qualsiasi altra unità mista comandata da un Generale. Possiede ordini speciali ed è creata per operare oltre la distanza di comando del suo Corpo o Armata.

Distanza del Comando (Command Range): è la distanza entro la quale un Comandante d'armata o di Corpo riesce ad esercitare il proprio comando e la propria influenza.

Le truppe che si trovano oltre quella distanza sono "Fuori Comando".

Efficienza (test): è un controllo che si fa tirando un dado (1d6) per verificare l'efficienza (il morale) di un'unità. Se il

risultato del tiro (DR) è uguale o inferiore al valore d'efficienza dell'unità (si trova sulla pedina) il test è riuscito. L'efficienza di un'unità può essere modificata dal valore d'Iniziativa del proprio leader, se l'unità è in Comando.

eZOC: (acronimo di enemy zone of control) è la Zona di Controllo esercitata dal nemico.

Formazione: un insieme di unità che rappresentano in genere un Corpo d'Armata (a volte una divisione/brigata distaccate) e che possiedono un segnalino da porre sulla traccia di Comando in mappa con un ordine assegnato.

Iniziativa (valore di leader): si usa per vedere se un Leader può agire per conto proprio e come modificatore ai tiri di dado (DRM).

Iniziativa (test): si tira un dado (1d6), e se il risultato è pari o inferiore del valore d'iniziativa del leader, questi può attivarsi anche se si trova fuori distanza di comando.

Ordine di Marcia: è un ordine speciale che si usa per eseguire una marcia forzata.

Punti Forza (Strength Points - SP): la forza di combattimento di una unità è espressa in punti forza (SP), dove un SP è circa 500-600 soldati di fanteria, 75-150 cavalieri o 5-7 pezzi d'artiglieria.

Punti Movimento (MP): la capacità di movimento di un'unità si esprime in punti movimento (MP). Ogni tipo di terreno può costare uno o più MP. Ad esempio, 1 esagono di terreno piano costa 1 MP se si vuole entrare.

Traccia di Comando o delle Priorità: traccia sulla mappa dove si forma l'ordine in cui si attiveranno le formazioni dei giocatori, ognuna con un proprio ordine assegnato.

1.5 SET-UP INIZIALE

I giocatori scelgono uno Scenario e seguono le indicazioni per lo schieramento iniziale (detto Set-up) piazzando le proprie unità sulle posizioni iniziali.

1.51 Rinforzi

Sulla Traccia dei Turni (in mappa) si possono mettere le unità che entreranno nel corso della partita, come rinforzi, dopo il primo turno.

2.0 SEQUENZA DI GIOCO

Ogni Turno del gioco si divide in tre Fasi. Ogni Fase, a sua volta, si divide in sotto fasi o Segmenti.

2.1 LE FASI

Ciascuna delle Fasi seguenti va giocata nell'esatto ordine riportato qui sotto:

A. Fase del Comando

La Fase si divide in tre Segmenti.

1. Tempo atmosferico. È il giocatore francese a tirare il dado per vedere se il tempo cambia.

Nota: per Austerlitz leggete la regola di scenario 16.4.

2. Ordini. In questo Segmento si possono cambiare gli ordini assegnati (4.2). Si controlla anche quali unità rientrano nella distanza di comando dei propri leader e si piazzano i segnalini "fuori comando" su chi è oltre.

È in questo Segmento che si possono creare i Distaccamenti. Per farlo mettete, sulla traccia dei Comandi (in mappa), il segnalino che corrisponde alla divisione/brigata creata.

Il leader corrispondente dovrebbe già essere in mappa.

Nota: in alcuni giochi della serie (come in Moravian Sun) tutti i Comandanti sono automaticamente in comando anche se oltre la distanza di comando del loro Comandante Supremo (d'armata).

3. Iniziativa e le Priorità. ogni giocatore tira id6 per eseguire un test d'Iniziativa (5.0). Il giocatore che guadagna l'iniziativa inizierà per primo la fase d'azione.

Ambedue i giocatori, simultaneamente, piazzano i segnalini delle proprie formazioni (Corpi) sulla Traccia dei Comandi in mappa, capovolti (sul lato dello stemma nazionale), una formazione per ogni casella, nell'ordine in cui il giocatore desidera attivarle.

Sotto ogni formazione, e nascosto, va posto il segnalino con l'ordine assegnato alla formazione. Il numero progressivo sulle casella darà, dunque, l'ordine in cui le varie formazioni si attiveranno (alternandosi una per giocatore a partire da chi ha ottenuto l'iniziativa)

3.1 Cambiare ordini

In questo segmento un Leader o un Generale distaccato, può tentare di cambiare il proprio ordine eseguendo un test sulla propria iniziativa. Tira id6 e se il risultato è pari o inferiore al proprio valore d'iniziativa, l'ordine si può cambiare.

B. Fase delle Attivazioni

In questa Fase i giocatori attivano le formazioni, secondo la lista delle priorità segnate sulla traccia in mappa, alternandosi, prima uno dopo l'altro, rivelando il segnalino con l'ordine per la formazione attivata, infine cercando di eseguire tutti i segmenti sotto elencati, prima che inizi la successiva attivazione.

1. Riordino (Rally). I giocatori qui tentano di riordinare unità in Rotta o Disordinate appartenenti alla formazione attivata, sempre che l'ordine assegnato consenta di farlo.

2. Rinforzi e unità ricostituite. I rinforzi della formazione attivata entrano in mappa in questo segmento (15.4). Il giocatore può far rientrare in gioco unità (della formazione) che erano state in precedenza eliminate dal gioco.

3. Movimento: le unità si muovono seguendo le indicazioni date dagli ordini assegnati. Un'unità di artiglieria che muove deve essere girata sul dorso (Moved) ad indicare che non può bombardare o fornire appoggio in quel turno.

Dopo aver mosso le unità in comando della formazione attivata, i giocatori possono tentare di far muovere le unità fuori comando della stessa formazione, praticamente cambiandone gli ordini sul campo (vedi in 4.3.1).

4. Bombardamento: il giocatore può utilizzare le unità di artiglieria della formazione attivata, che non si sono mosse (non sono girate), usando la tabella dei bombardamenti.

5. Combattimento: cessato il movimento, le unità della formazione attivata, che sono in grado di eseguire un combattimento, possono usare la procedura seguente:

5a. dichiarazione d'attacco: il giocatore che agisce con la formazione attivata dichiara i bersagli dei suoi attacchi ponendo i segnalini "Attack" o "Attack ?", secondo il tipo di ordine assegnato alla formazione.

5b. ritirata prima del combattimento: unità di cavalleria

che si difendono (sono attaccate) possono ritirarsi prima di combattere.

5c. bombardamenti difensivi: il giocatore che sta difendendo può eseguire bombardamenti con le sue unità d'artiglieria presenti nell'esagono sotto attacco.

5d. assalto: qui si eseguono i test di efficienza necessari e si risolvono i combattimenti usando la tabella apposita o CRT..

6. fine della Fase. il Comandante (o Generale) attivato è girato sul dorso (lettera A) e la Fase B è ora eseguita dal suo avversario, con la prima unità in sequenza sulla traccia del Comando o delle Priorità.

C. Fase di fine del Turno

Quando tutte le formazioni di ambedue i giocatori sono state attivate, il segnalino del Turno di Gioco, è avanzato sulla traccia omonima in mappa.

Tutti i Leaders che sono sul lato A si girano sul lato operante e tutte le artiglierie girate come "Moved" ritornano sul proprio lato principale.

Quindi inizia il turno successivo con la Fase A.

3.0 LEADERS

Ogni leader rappresenta una persona storica assieme al proprio Staff e scorta.

I leaders sono di tre tipi:

- Comandanti d'Armata e Comandi Supremi (Napoleone, Kutusov, lo Zar e l'Imperatore d'Austria Franz);
- Comandanti di Corpo francesi (come Davout) e Comandanti di Colonna alleati (come Bagration);
- Generali di Divisione.



3.1 GENERALI

Un Generale comanda un gruppo di unità che appartengono ad una medesima formazione, come indicato nelle regole di scenario.

3.1.1 i Generali hanno alcune peculiarità importanti:

1 – possono trasmettere ordini e allungare la distanza di comando dei leader superiori, cui sono subordinati, mantenendo così le unità, loro sottoposte, in comando (se entro la distanza), permettendo loro di eseguire gli ordini ricevuti;

2 – possono agevolare l'avanzata dopo il combattimento se le proprie unità sono vincenti, (12.7.3);

3 – danno un modificatore (DRM) favorevole ai test di efficienza (DRM-1) (13.2);

4 – danno un modificatore (DRM) favorevole ai combattimenti (DRM +/-1), (12.4.4);

5 – le unità in disordine, che si trovano nello stesso esagono (in stack) e che subiscono un ulteriore risultato di

disordine, NON vanno in rotta (questo vale anche per i leader di Corpo/armata) e restano nell'esagono in disordine. Sulla Traccia della Demoralizzazione in mappa si aggiunge il punto di penalità.

3.1.2 Unità subordinate ad una formazione possono ricevere ordini solo dal proprio leader/Generale.

3.1.3 Il valore d'iniziativa di un Generale si usa quando tenta di cambiare i propri ordini, (vedi in 4.2.2 se è fuori comando).

3.1.4 I Generali muovono DOPO il movimento delle unità che comandano (vedi 1.32.1).

3.11 Aides de Camp

I giocatori possono servirsi di un limitato numero di Aides de Camp (Generali) che servono da rimpiazzi nel caso un leader sia ucciso/catturato. Gli Aides de Camp entrano in mappa nella Fase di Comando successiva alla scomparsa del leader (segmento di Rally) e sono posti assieme (in stack) con una delle unità della formazione pertinente.

3.2 COMANDANTI D'ARMATA O DI CORPO

I Comandanti possono cambiare automaticamente gli ordini dei propri subordinati, purché siano entro la distanza di comando, (vedere anche 4.3.1).

Se un Comandante d'Armata cambia gli ordini di un comando subordinato, o di unità fuori comando, la pedina è girata sul dorso (lettera A). I nuovi ordini restano validi solo per quel turno.

3.2.1 I comandanti d'armata possono muovere UNA VOLTA per turno, alla fine di un segmento di movimento di una qualsiasi formazione subordinata attivata. I comandanti di Corpo possono muovere alla fine del segmento di movimento della propria attivazione.

3.2.2 I comandanti d'armata non partecipano a riordino o ad attacchi. Se si trovano in gruppo (stack) con unità che stanno eseguendo le azioni citate, il comandante deve essere spostato sul più vicino gruppo amico (scelta del giocatore).

3.2.3 I comandanti d'armata, in gruppo con proprie unità che difendono, aggiungono il proprio valore d'iniziativa alla forza totale del gruppo, attaccato dal nemico.

3.2.4 I comandanti di Corpo, invece, restano in gruppo sia in attacco, sia in difesa e aggiungono il proprio valore d'iniziativa alla forza totale del gruppo in ambedue i casi.

3.2.5 I comandanti d'armata e di Corpo possono cambiare gli ordini a qualsiasi unità amica, fuori comando, SENZA ricorrere a test d'iniziativa, purché essa sia in un esagono incluso nella distanza di comando dal leader superiore.

3.3 DISTANZA DI COMANDO

La distanza di comando è un numero sulla pedina dei leader, comandanti e generali. Rappresenta il numero totale di esagoni (che siano di terreno non impossibile da percorrere, come laghi, mare ecc.), non occupati da unità avversarie, in cui un leader esercita il proprio comando.

Infatti, ogni comandante/generale mantiene "in comando" tutte le unità della propria formazione che si trovano in esagono compresi dentro quella distanza.

3.3.0 Tutte le unità "in comando" beneficiano di un DRM -1 quando eseguono un test d'efficienza.

3.3.1 Le unità che sono oltre la distanza di comando (calcolata escludendo l'esagono del leader) sono definite

"fuori comando" e sono segnate con un "marker" appropriato. Vedere anche 3.2.4 e 4.3.

3.3.2 Linea di battaglia. Le unità della stessa formazione sono considerate "in comando" se occupano una linea di esagoni contigui (adiacenti l'una alla successiva).

3.3.3 Limiti. Una distanza di comando non può attraversare esagono impraticabili od occupati dal nemico, ma può ignorare le eZOC.

3.4 LEADERS E AZIONI

3.4.1 Movimento. I comandanti ed i generali hanno sei (6) punti movimento (MP).

3.4.2 Tutti i leaders possono muovere una volta per turno alla fine del segmento di movimento della propria attivazione.

3.4.3 Un leader non può mai entrare in una eZOC da solo; può però liberamente lasciarla prima o dopo un combattimento se è in gruppo con una unità da combattimento.

3.4.4 Un leader in gruppo deve sempre seguire le sue unità se si ritirano (prima) o se avanzano (dopo) un combattimento.

3.4.5 Tutti i leader (eccetto: Comandi Supremi e comandanti d'armata) possono eseguire Riordino (B.1) o Attacchi (B.5).

3.4.6 I Generali (ma non i comandanti) sono d'aiuto nelle avanzate dopo un combattimento (12.7.3) e danno un DRM favorevole ai test di efficienza (13.2) ed al combattimento (12.4.4).

3.4.7 I comandanti d'armata, in gruppo con unità che sono sotto attacco nemico, aggiungono il proprio valore d'Iniziativa alla forza totale del gruppo (stack). I comandanti di Corpo aggiungono lo stesso valore anche nel caso il gruppo stia attaccando.

3.5 PERDITA DI LEADER

Un comandante o generale, se attaccato, talvolta deve eseguire un test per verificare se è ucciso o catturato.

3.5.1 Un assalto o un bombardamento, contro un esagono che contiene un leader, in cui si tira un risultato, non modificato, di SEI causa la necessità del test di verifica.

3.5.2 Lo stesso avviene se un Generale (12.4.4) partecipa ad un assalto e concede il suo DRM favorevole, ed il tiro di dado dell'attacco è un UNO, non modificato. Il tiro genera la necessità del test di verifica.

3.5.3 Test di verifica per la perdita di un leader. Il giocatore che gestisce il leader tira un dado (1d6) e:

- se il risultato è maggiore del valore d'iniziativa del leader, questi è incolume;

- se il risultato è pari o inferiore è eliminato dal gioco.

3.5.4 Se sono eliminate tutte le unità di un gruppo, che ha un leader, questi deve eseguire un test di verifica. In caso di esito felice il leader va spostato sulla unità/gruppo amico più vicino, usando la capacità di movimento del leader. Nel caso sia impossibile, si usa la capacità di movimento del leader per spostarlo in un qualsiasi esagono vuoto.

3.5.5 Quando un leader è eliminato le unità della sua formazione sono "fuori comando" (vedi 3.11). Potrà essere rimpiazzato da un Aide de Camp (3.11).

4.0 ORDERS

Ogni formazione in gioco ha sempre un ordine.

4.1 TIPI DI ORDINI

Esistono quattro tipi di ordini principali:

- Avanzata
- Attacco
- Difesa
- Marcia o Manovra



E ci sono tre tipi di ordini secondari o di Supporto:

- Inseguimento
- Diversivo
- Reazione o Difesa Elastica



4.11 Avanzata

Con questo ordine:

1 – Almeno TRE unità (questo numero è obbligatorio) della formazione devono muovere verso il nemico e terminare l'attivazione più vicine ad esso (almeno di un esagono rispetto alla posizione di partenza). Unità che siano “fuori comando”, in disordine, in villaggio o fortezza e le artiglierie possono essere esenti dall'obbligo, se muovono le tre unità prescritte.

Le unità in Disordine possono allontanarsi dal nemico.

2 – Le unità possono entrare in eZOC ma NON possono lasciarle, possono dichiarare assalti (12.1). Un'unità NON ha obbligo di attaccare i nemici nella cui eZOC è entrata.

3 – Possono eseguire una Marcia in Colonna (9.3).

4 – Possono mettersi a Quadrato (14.3).

5 – Possono riordinare (Rally - 15.3) solo se le unità in rotta o in disordine sono in gruppo o adiacenti al proprio leader (quello della stessa formazione) ed almeno lontane QUATTRO (4) esagoni dall'unità nemica più vicina.

4.12 Inseguimento (Pursue)

Questo ordine può essere scelto ponendo il marker sulla Traccia del comando in mappa, nella sezione ordini di supporto. Con questo ordine:

1 – le unità possono immediatamente reagire dopo una ritirata nemica, dopo un combattimento, purché ci sia, a distanza di movimento, un'unità amica che non sia stata già attivata/mossa durante il turno in corso.

Il giocatore rivela l'ordine della formazione, cui appartiene l'unità, ed esegue con questa un inseguimento contro il nemico che si era ritirato, se entra in eZOC dichiara un attacco.

2 – Un'unità che insegue può, quindi, entrare in eZOC ma non può evitare di attaccare.

Attenzione: se un giocatore attiva una formazione con un ordine d'inseguimento e sceglie di usare soltanto una parte delle unità di quella formazione (il cui ordine è stato rivelato), potrà comunque servirsi delle restanti durante il corso dello stesso turno di gioco.

4.13 Attacco

Con questo ordine:

1 – TUTTE le unità della formazione devono muovere almeno un esagono in direzione del nemico, come per l'ordine avanzata. Fanno eccezione solo le unità “fuori comando”, in rotta, in villaggio/città e fortezza e le artiglierie.

2 – Tutte le unità che iniziano l'attivazione in eZOC o vi entrano muovendo DEVONO obbligatoriamente attaccare tutte le unità nemiche che proiettano una loro eZOC nell'esagono dell'unità che attacca. Chi inizia l'attivazione in eZOC non può lasciarla muovendo.

4.14 Diversivo (Probe)

Questo ordine può essere scelto ponendo il marker sulla Traccia del comando in mappa, nella sezione ordini di supporto. Con questo ordine:

1 – tutte le unità della formazione muovono come nell'ordine di attacco ma non sono obbligate ad attaccare.

2 – Se attaccano si applicano i risultati di combattimento come di norma. Tuttavia, qualsiasi sia l'esito dell'attacco, le unità dovranno in seguito ritirarsi di DUE esagoni (a scelta del proprio giocatore) e si trovano in Disordine. Se già fossero in Disordine il secondo risultato è ignorato.

4.15 Difesa

Con questo ordine:

1 – le unità possono muovere solo un esagono alla volta.

2 – Le unità possono entrare in eZOC solo se si raggruppano con una unità amica già in quell'eZOC.

3 – Le unità possono uscire dalle eZOC ma non possono passare direttamente da una eZOC ad un'altra eZOC, anche se appartenente alla stessa unità nemica.

4 – Le unità non possono dichiarare attacchi ma possono bombardare.

5 – Le unità con quest'ordine possono eseguire il Riordino anche vicino al nemico (15.3).

Attenzione: se un Riordino fallisce l'unità deve ritirarsi di 4 esagoni; è un'eccezione al punto 1 qui sopra citato.

6 – Le unità possono formare il Quadrato (14.3).

4.16 Difesa Reattiva (React)

Questo ordine può essere scelto ponendo il marker sulla Traccia del comando in mappa, nella sezione ordini di supporto.

Questo ordine può essere scelto solo da formazioni che hanno almeno un'unità di fanteria leggera (riconoscibili da un tondino giallo sulla pedana) e/o Cosacchi.

Con questo ordine:

1 – le unità hanno capacità di movimento DIMEZZATA.

2 – Le unità possono lasciare le eZOC, muovere

direttamente da un'eZOC ad un'altra e terminare la mossa in una eZOC.

3 – Le unità possono dichiarare attacchi ed eseguire come per i Diversivi (4.1.4.2).

4 – Non possono formare Quadrati.

5 – Se sono attaccate, possono ritirarsi prima del combattimento di DUE esagoni ed eseguire un test d'efficienza. Se il test fallisce esse vanno in Disordine. In questo caso il giocatore rivela l'ordine della sua formazione attaccata (React) per poter ritirarsi prima di combattere o lo mantiene nascosto e si difende senza rivelare nulla.

4.17 Marcia o Manovra

Con quest'ordine:

1 – le unità muovono liberamente ma NON possono entrare in eZOC. Possono lasciarle ma senza entrare in un'altra eZOC.

2 – Le unità possono usare la Marcia in Colonna (9.3).

3 – Possono formare i Quadrati (14.2).

4 – Possono eseguire il Riordino (15.3) solo se le unità in rotta o in disordine sono in gruppo o adiacenti al leader della propria formazione e ad una distanza di almeno 4 esagoni dal nemico più vicino.

Attenzione: la dotazione di segnalini ordine è limitata. Se ne vengono usati troppi non sarà possibile creare infiniti distaccamenti.

4.2 CAMBIARE ORDINI

I comandanti d'armata possono cambiare gli ordini dei comandanti di Corpo e dei Generali, durante la Fase di Comando. Solo i Generali che si trovano entro la distanza di comando dal loro superiore possono ricevere nuovi ordini automaticamente.

4.2.1 Generali “fuori comando” Questi possono cambiare ordini solo provando a superare un test d'iniziativa (vedi in seguito).

4.2.2 Test d'Iniziativa per Generali quando un Generale “fuori comando” si attiva, con la sua formazione, tira un dado (d6) e se il risultato è pari o inferiore al proprio valore d'iniziativa, supera il test e può cambiare l'ordine in uno diverso.

Se, invece, fallisce il test, rimane con il vecchio ordine per tutto il resto del turno.

4.2.3 Confusione nel Comando. Leader della Coalizione che comandano unità di nazionalità diverse (austriache o russe) aggiungono un DRM+1 al test citato.

Nota: come detto, ad Austerlitz c'erano solo tre diverse nazionalità: Francesi, Austriaci e Russi.

4.2.4 Tutti i test per leader “fuori comando” (iniziativa) devono essere eseguiti nel segmento d'iniziativa e delle priorità. I test per unità “fuori comando” (efficienza) sono invece eseguiti durante la Fase di attivazione della formazione pertinente al termine del movimento.

4.3 UNITA' FUORI COMANDO

Le unità che iniziano l'attivazione “fuori comando” assumo automaticamente un ordine di DIFESA. Ovviamente non possono avvalersi del DRM -1 nei test di efficienza.

4.3.1 Se un'unità “fuori comando” volesse cambiare i propri ordini (difesa) deve superare un test d'efficienza

(13.1): nel caso l'esito sia favorevole l'unità può cambiare ordine (vedi però anche in 4.3.3), se fallisce mantiene l'ordine di “difesa” per tutto il turno.

4.3.2 Se l'unità “fuori comando” che fa il test si trova in gruppo, è sufficiente che solo un'unità del gruppo esegua il test, che sarà valido per tutti (intero stack).

4.3.3 Anche se il test ha un esito felice nessuna unità “fuori comando” può usare un ordine secondario di Supporto.

5.0 INIZIATIVA

Durante il segmento dell'Iniziativa, di ogni turno, ambedue i giocatori tirano id6, aggiungendo al risultato il numero dei Distaccamenti creati nei turni precedenti, se ce ne sono in mappa. Il risultato, modificato, più elevato dà l'iniziativa (fa muovere per primo) in quel turno.

In questo segmento si possono anche cambiare gli ordini per leader o unità “fuori comando” (vedi 4.2.4).

5.1 LE PRIORITA'

Gli ordini possono essere di due tipi: principali o secondari di supporto.

Il giocatore che ha guadagnato l'iniziativa sceglie a quale/i formazione/i assegnare ordini principali o di supporto, mettendo in una casella appropriata, della traccia di comando in mappa, il segnalino della formazione, capovolto, con sotto l'ordine assegnato, coperto e non visibile all'avversario.

La sequenza scelta dai giocatori e suddivisa in attivazioni principali e secondarie, rimarrà fissa secondo le priorità selezionate dai giocatori stessi.

Esempio: il giocatore A inizia il gioco sempre con un ordine principale che attiva la formazione che ha il suo segnalino nella casella 1 della traccia del comando in mappa. Una volta finite le azioni la mano passa al giocatore B che attiverà la sua prima formazione, esattamente come ha fatto A. Poi il gioco ritorna al giocatore A che attiverà o la sua formazione sulla casella 2 della traccia (ordini principali) o, in alternativa, potrà attivare la prima sua formazione delle caselle di supporto (ordini secondari) (ma sempre seguendo un criterio numerico). Un giocatore non è obbligato ad eseguire tutte le sue operazioni principali prima di passare a quelle secondarie, ma deve sempre seguire un ordine sequenziale.

5.2 ATTIVAZIONE

Una volta scelta una formazione, il giocatore deve eseguire l'intera Fase operativa (con i suoi segmenti) prima di passare la mano all'avversario per una nuova attivazione. Questo alternarsi tra giocatore A e giocatore B cessa quando sono finite le formazioni da attivare.

6.0 GRUPPI (STACK)

Un raggruppamento di unità accade quando lo stesso esagono è occupato da più di una unità. Il controllo dei limiti di raggruppamento si fa al termine del segmento di movimento della formazione.

6.1 LIMITI PER I GRUPPI

- FANTERIA: al massimo 8 punti forza (SP) ed un'unità d'artiglieria della stessa formazione e nazionalità.
- CAVALLERIA : 2 unità più una di artiglieria a cavallo della stessa formazione e nazionalità.
- ARTIGLIERIA: al massimo tre unità anche se di

formazioni e nazionalità diverse.

• Segnalini e leaders non contano nel calcolo dei limiti di raggruppamento.

6.1.1 Le unità in rotta non possono raggrupparsi con unità in disordine o unità in buon ordine. Se ciò accade, spostate l'unità in rotta nell'esagono vuoto più vicino, a scelta del proprio giocatore.

6.1.2 Le unità in Marcia in Colonna NON possono far gruppi o passare una attraverso l'altra. Devono restare in fila indiana, una sola per esagono.

7.0 eZOC

I sei esagoni adiacenti, che circondano un'unità avversaria, sono la sua zona di controllo (eZOC).

Un'eZOC non è annullata da zone di controllo di proprie unità o da unità amiche. La eZOC non si estende in esagoni di fortezza o in terreno impraticabile.

Si noti che unità di Disordine ed unità in Rotta non possiedono alcuna ZOC (eZOC se nemiche).

7.1 USCIRE DALLE eZOC

Solo unità, la cui formazione possiede un ordine di Difesa, possono uscire dalle eZOC (4.1.5) oppure si può farlo per effetto del risultato di un attacco o bombardamento.

7.1.1 Le unità in Rotta ignorano le eZOC.

7.2 INGAGGIO

L'azione di ingresso in una eZOC è detta "ingaggio".

7.2.1 Le unità da combattimento possono entrare in eZOC (se i loro ordini lo consentono) ma, una volta entrate, devono fermarsi.

7.2.2 I leader da soli non possono entrare in eZOC a meno che non si raggruppino con unità amiche. Possono anche passare da una eZOC ad un'altra se in ambedue gli esagoni vi sono unità amiche.

7.2.3 Un comandante Supremo o d'armata non possono entrare in eZOC.

7.2.4 Se un leader si trova solo in un esagono e un'unità nemica entra in quell'esagono, il leader va spostato (usando tutta la sua capacità di movimento) allontanandolo dal nemico. Nel caso sia completamente circondato o bloccato da terreno impraticabile, il leader è catturato e rimosso dal gioco.

8.0 RINFORZI

Le unità di rinforzo entrano in mappa, negli esagoni assegnati (vedere nelle regole di setup), nel turno stabilito dalla sequenza dei rinforzi, durante l'attivazione della formazione a cui queste nuove unità appartengono. Nell'esagono d'ingresso pagano il costo del terreno presente.

8.0.1 Se è stabilito che entri più di un'unità, il giocatore che le muove decide l'ordine d'ingresso.

8.0.2 I rinforzi entrano sulla mappa in ordine di Marcia, ignorando gli ordini della loro formazione, se questa ha altre unità in mappa.

8.0.3 Le unità della Riserva (quelle con la lettera "R" come simbolo di formazione) che entrano in mappa possono essere assegnate:

1 – direttamente al Comando d'armata.

2 – a un comando di Corpo/Colonna.

3 – in alternativa possono essere attivate, una volta per turno, qualsiasi sia la formazione attivata, seguendo le

regole per le unità "fuori comando" (vedere 4.3.1 e seguenti).

9.0 MOVIMENTO

Durante il segmento di movimento le formazioni attivate possono muovere le proprie unità (tutte, alcune o nessuna) seguendo quanto consentito dagli ordini ricevuti, rispettando le limitazioni imposte dal terreno e/o dalle eZOC. La capacità di movimento varia nei diversi tipi di unità (fanteria, cavalleria ecc.).

9.1 PROCEDURA DI MOVIMENTO

Il giocatore attivo può muovere le sue unità ad una ad una o in gruppi. Il movimento di una singola unità (o gruppo) deve essere completato prima di passare a muovere altre unità o gruppi.

Le unità muovono da un esagono a quello contiguo, pagando i costi del terreno (vedere la tabella dei Terreni o TEC). I costi si pagano con i punti movimento (MP) che ogni pedina possiede; gli MP non si possono mettere da parte per usarli nei turni successivi e, se non sono usati, si perdono.

9.1.1 Un'unità non può superare la sua capacità di movimento e può comunque muovere sempre almeno di un esagono, anche se non possiede abbastanza MP per farlo (purché non tenti di passare in terreni impraticabili).

9.1.2 Un'unità (ma non un leader, vedere 7.2.2) si deve fermare quando entra una eZOC. Non può mai entrare in un esagono che contiene un'unità avversaria.

9.1.3 Le unità, che non sono in Marcia in Colonna, possono liberamente entrare e traversare esagoni che contengono unità amiche.

9.2 MOVIMENTO E TERRENO

Ogni esagono costa un dato numero di MP, che è determinato dal terreno presente nell'esagono o da quanto si trova sul lato d'esagono usato per entrare. Il costo in MP si trova sulla Tabella degli effetti del terreno (TEC in inglese) ed è sottratto alla capacità di movimento dell'unità quando questa entra nell'esagono.

Tutti i costi in MP sono cumulativi. Se una unità non possiede abbastanza capacità di movimento per entrare in un nuovo esagono si deve fermare. (vedere anche 9.1.1)

9.3 MARCIA IN COLONNA

Qualsiasi tipo di unità può eseguire una Marcia in Colonna, se gli ordini della sua formazione lo consentono. In qualsiasi momento del segmento di movimento, unità che si trovano su strada o pista (strada minore) possono dichiarare di entrare in Marcia in Colonna senza costi aggiuntivi in MP.

9.3.1 Ogni esagono contiguo su strada ha il costo di ½ MP se l'unità è in Marcia in Colonna. Ogni esagono contiguo su strada minore costa 1 MP in meno, rispetto al costo normale del terreno, ma mai meno di 1 MP.

9.3.2 Le unità che sono in Marcia in Colonna hanno le seguenti limitazioni:

- non possono entrare in eZOC;
- non possono raggrupparsi con altre unità;
- non possono attraversare esagoni che contengono altre unità amiche.

10.0 TERRENO

Ogni tipo di terreno ha il suo costo in MP. Gli effetti del terreno sui combattimenti sono descritti sulla tabella del terreno. Per maggiori dettagli consultare anche le regole di scenario.

11.0 ARTIGLIERIA

Le artiglierie delle varie formazioni possono sempre scegliere tra un ordine di marcia o di difesa senza necessità di alcun test e senza rifarsi all'ordine della propria formazione.

Quando una pedina di artiglieria ha mosso è immediatamente girata sul dorso (lato Moved). In questa modalità non è capace di bombardare. La pedina rimane tale sino al segmento B.6 della Fase delle attivazioni.

11.0.1 Le unità d'artiglieria che partecipano ad un attacco possono avere come bersaglio solo unità in difesa. Le unità d'artiglieria non sommano i propri punti forza (SP) per il calcolo dei combattimenti, ma potrebbero subire risultati avversi, anche se non sono sole nell'esagono.

Se inquadrate come bersaglio sono valutate anche come dimensioni.

11.1 RITIRATE

Unità di artiglieria in gruppo con altre unità, eliminate o costrette alla ritirata dopo il combattimento, sono eliminate.

Se invece sono costrette a ritirarsi per effetto di un bombardamento, si ritirano come di norma.

11.1.1 le unità d'artiglieria che sono sole in un esagono o che sono in un gruppo hanno un fattore di combattimento di UNO (1). Un'artiglieria sola in un esagono esegue un bombardamento difensivo, dopo di che può essere eliminata se almeno un'unità avversaria riesce ad entrare nell'esagono (12.7).

11.2 GITTATA DELL'ARTIGLIERIA

Ogni pedina d'artiglieria porta il numero della sua gittata in esagoni. Sulla tabella dei Bombardamenti vi sono alcuni modificatori alla gittata dei pezzi.

L'unità bersaglio deve trovarsi nella visuale (LOS) dei pezzi che sparano (11.3) e la distanza deve essere calcolata contando l'esagono bersaglio, ma escludendo quello dove si trova l'artiglieria che spara.

11.3 VISUALE (LINE OF SIGHT o LOS)

Un'unità d'artiglieria riesce a inquadrare il suo bersaglio fino ad una gittata di tre esagoni se la visuale:

- non è bloccata da terreno (alture ecc. vedi tabella);
- non è impedita da cattive condizioni atmosferiche (es. 16.42);

Questa linea di vista (LOS) si traccia dal centro dell'esagono di chi spara fino al centro di quello bersaglio.

11.3.1 La LOS è bloccata da: Fortezze, villaggi, città, alture o terreno più elevato, terreno più basso (nel caso il bersaglio sia adiacente ad un pendio). Anche le unità amiche o nemiche bloccano la LOS.

Se un esagono posto tra quello di chi spara e quello del bersaglio ha un terreno o una situazione che blocca la LOS NON si può bombardare a distanza. Se il bersaglio è adiacente a chi spara, la LOS è sempre libera.

11.4 BOMBARDAMENTO

Il bombardamento è l'attacco dell'artiglieria contro un esagono occupato dal nemico. Un'unità d'artiglieria può bombardare un solo bersaglio (un solo esagono).

Se nell'esagono che spara c'è un gruppo con più unità d'artiglieria il fuoco può essere diretto contro bersagli diversi, anche se una singola pedina d'artiglieria non può dividere i suoi SP su più bersagli. Il bombardamento è sempre volontario, mai obbligatorio.

11.4.1 Gran batterie. le unità d'artiglieria possono sempre sommare i loro fattori di bombardamento con altre pedine analoghe, se sono in gruppo; il bombardamento si risolve come un singolo bombardamento. Un bersaglio nemico, tuttavia, può essere bombardato da esagoni diversi, più di una volta.

11.4.2 quando un bersaglio nemico è bombardato da esagoni diversi, il giocatore che spara deve eseguire singoli bombardamenti, con la tabella apposita, per ognuno degli esagoni da cui tira.

11.4.3 Le unità d'artiglieria che bombardano non soffrono mai risultati negativi. Le unità d'artiglieria che sono bersaglio di bombardamenti avversari possono subire risultati speciali.

11.4.4 Come detto, le unità di artiglieria possono bombardare indipendentemente dagli ordini della propria formazione, purché il bersaglio sia entro la gittata e visibile.

11.4.5 Procedura di bombardamento: dopo aver calcolato la forza (SP) che bombarda, usate la tabella dei Bombardamenti trovando la colonna che corrisponde alla forza calcolata. Tirate un dado (1d6) applicando i modificatori (DRM) dovuti alla distanza (Range), alle dimensioni del bersaglio (SP density), effetti del terreno, quadrati. Indi valutate il risultato.

• nessun effetto

D=tutte le unità nell'esagono bersaglio devono eseguire un test d'efficienza; se falliscono vanno in Disordine e si ritirano di un esagono; se hanno successo restano al loro posto. Qualsiasi sia l'esito le artiglierie si ritirano di 1 esagono.

DD= tutte le unità nell'esagono bersaglio vanno in Disordine e si ritirano di DUE esagoni; le artiglierie si ritirano di due esagoni.

DR = tutte le unità nell'esagono bersaglio devono eseguire un test d'efficienza; se falliscono vanno in Rotta e se hanno successo vanno in Disordine; eliminare una unità d'artiglieria, le rimanenti si ritirano di due esagoni.

DE = un'unità dell'esagono bersaglio è eliminata. Le restanti devono eseguire un test d'efficienza; se falliscono sono in Rotta, se hanno successo sono in Disordine; eliminare una unità d'artiglieria, le rimanenti si ritirano di due esagoni.

11.4.5 Bombardamento difensivo: se in un gruppo attaccato in Assalto è presente una pedina di artiglieria, questa non partecipa alla difesa dell'assalto, ma esegue un bombardamento reattivo, sparando contro uno degli esagoni dai quali proviene l'attacco. Prima di risolvere il combattimento è necessario eseguire il bombardamento ed applicare i risultati.

12.0 COMBATTIMENTO

Tutti i combattimenti si fanno nel segmento B.5 della Fase delle attivazioni. Possono essere attaccate solo le unità nemiche adiacenti. L'attaccante può risolvere gli attacchi nella sequenza che desidera ed i risultati di un attacco si

applicano prima di passare all'attacco successivo. Tutte le unità di formazioni che hanno ordine "Attacco" devono attaccare tutte le unità avversarie che sono nella loro ZOC. Le unità che hanno ordine "Avanzata" non sono obbligate ad attaccare.

Con ordine d'attacco l'unità che assalta DEVE attaccare tutte le unità nemiche che sono adiacenti, a meno che non siano impegnate da altre unità amiche attaccanti.

In caso di dichiarazione d'attacco in assenza di ordine (d'attacco) ovvero con ordine d'avanzata, NON è obbligatorio attaccare tutte le unità adiacenti.

Premessi questi concetti, il giocatore attivo decide quali sue unità attaccheranno e quali unità nemiche saranno attaccate.

12.1 PROCEDURA

Tutti gli attacchi sono risolti in una serie di segmenti di fase che devono essere portati a termine nell'esatto ordine descritto. Il giocatore attivo è l'attaccante, il suo avversario, non attivo, è il difensore.

- 1 – Dichiarazione di quali unità attaccano (12.2).
- 2 – Ritirate prima del combattimento (14.1).
- 3 – Bombardamenti difensivi (11.4.5).
- 4 – Esecuzione di eventuali test d'Efficienza (12.2.2).
- 5 – Calcolo dei rapporti di forza (12.5.1) ed effetti terreno.
- 6 – Applicare il risultato che si verifica con l'aiuto della tabella dei Combattimenti (CRT).

12.2 DICHIARAZIONE D'ASSALTO

Dopo aver completato tutti i bombardamenti, il giocatore attivo dichiara quali attacchi desidera fare. Il giocatore attivo è sempre l'attaccante ed il suo avversario è il difensore, indipendentemente dalla situazione generale.

L'attaccante mette un segnalino di Assalto normale, obbligatorio, su tutte le sue unità in eZOC, la cui formazione aveva un ordine "d'attacco"; se l'ordine della formazione era di "avanzata"

l'attaccante mette un segnalino di Assalto non obbligatorio (con il punto di domanda ?) e se vorrà attaccare, dovrà prima superare un test d'efficienza o del Morale (l'Inseguimento è comunque considerato come un ordine d'avanzata reattivo).

Durante il segmento di dichiarazione d'assalto, in definitiva, il giocatore attivo mette un segnalino di Assalto sulle sue unità che vogliono attaccare.

Le formazioni con ordini diversi (Marcia o Difesa) NON possono attaccare, ma si difendono normalmente.

Nota: nel caso di una dichiarazione d'assalto che coinvolga unità di cavalleria fate riferimento alle regole della cavalleria, ricordando che la fanteria attaccata dalla cavalleria può tentare di formare un Quadrato.

12.2.1 In caso d'attacco è necessario siano attaccate tutte le unità nemiche che proiettano una loro eZOC sull'esagono dell'unità attaccante e che non siano impegnate (attaccate) da altre unità amiche durante lo stesso segmento.

12.2.2 Test del morale. Tutte le unità con un segnalino "Assalto ?" devono superare un test d'efficienza se vogliono attaccare. Se l'esito è favorevole possono attaccare normalmente, altrimenti non possono farlo, senza avere altre penalità.

12.2.3 Nessuna unità può attaccare più di una volta per turno e nessuna unità può essere attaccata più di una volta durante un segmento di combattimento.

12.3 EFFICIENZA

Prima dell'inizio dell'attacco ambedue i contendenti stabiliscono la propria efficienza.

12.3.1 Ambedue i giocatori determinano il valore prevalente d'efficienza (se si tratta di un gruppo) o il valore d'efficienza di una singola unità. Il valore preminente si calcola acquisendo il valore d'efficienza delle unità che possiedono più punti forza (SP). Se ci fosse un pareggio, il giocatore sceglie il valore da usare.

Esempio: un attaccante ha un gruppo con un'unità da 2 SP con efficienza 2, una da 3 SP con efficienza 3 e una da 2 SP con efficienza 4; il valore preminente è 3, quello dell'unità o gruppo con più SP a disposizione. Se tutte le unità avessero avuto 2 SP l'attaccante poteva scegliere liberamente un valore che andava a 2 a 4.

12.3.2 La differenza tra i valori preminenti (attaccante – difensore) diviene un modificatore (DRM) al tiro del dado dell'attacco.

12.4 ASSALTO

Le unità possono attaccare solo unità avversarie in esagoni adiacenti. Un esagono avversario può essere aggredito da tutte le unità che si possono portare nei suoi sei esagoni adiacenti.

12.4.1 Combattimenti multipli. Tutte le unità presenti in un esagono combattono come gruppo singolo, formando un unico fattore di combattimento difensivo.

Un attacco può coinvolgere qualsiasi numero di attaccanti presenti in più di un singolo esagono. Per trattarlo come un singolo combattimento TUTTI gli attaccanti devono essere adiacenti a TUTTI i difensori. Questo significa che unità amiche possono combinare le proprie forze da due o più esagoni e coalizzarsi contro un unico bersaglio.

Il difensore non può tenere fuori dall'attacco parte delle proprie unità. L'attaccante deve attaccare tutte le unità dell'esagono bersaglio in un singolo attacco. Non è permesso attaccare lo stesso esagono in assalti separati.

I punti forza di un'unità non possono essere suddivisi in più combattimenti.

12.4.2 Attacchi diversivi. Non si possono dichiarare attacchi con rapporti di forza peggiori di 1 : 5, anche se si pensa che quel 1 : 5 possa essere migliorato o cancellato dal fallimento del test sul Morale (efficienza).

Se si verificano attacchi con rapporti di forza di 1 : 5 o peggiori il risultato è un AE automatico.

12.4.3 Attacchi con rapporti di forza che superano il 6:1 sono risolti come fossero un 6 : 1, ma l'attaccante riceve un DRM favorevole al tiro del dado: +1 per ogni rapporto superiore a 6 : 1 (es. 7 : 1 DRM+1; 8 : 1 DRM+2 ecc.)

12.4.4 Comandanti e Generali. Un comandante, se partecipa ad un combattimento, non dà DRM ma aggiunge il suo valore d'iniziativa ai punti forza (SP) del gruppo con cui combatte (ammesso che le unità siano sue subordinate).

Esempio: se Soult si trova in gruppo con sue truppe, aggiunge +4 SP alla forza da combattimento del gruppo.

Nota: i comandanti Supremi o d'Armata NON partecipano mai a combattimenti, tuttavia aggiungono un

bonus in difesa. Aggiungono il proprio valore d'iniziativa alla forza totale del gruppo, attaccato dal nemico.

I Generali (soltanto uno per gruppo) possono aggiungere un DRM + 1 (o sottrarre un DRM-1 se più favorevole) al risultato del tiro del dado per il combattimento che coinvolge unità della propria formazione con le quali sono in gruppo.

12.5 TABELLA DEI COMBATTIMENTI - CRT

Tutti gli assalti si risolvono usando la tabella dei combattimenti.

12.5.1 Rapporti di forza . L'attaccante somma i suoi SP (di tutte le unità che attaccano) (vedi anche 12.4.4) e li paragona al totale degli SP del difensore, creando un rapporto di forza (dividendo attacco : difesa). Ogni frazione di risultato è arrotondato IN DIFETTO (o a favore del difensore) e ciò che esce è detto rapporto di forza.

Esempio: se 13 SP attaccano 4 SP, il rapporto di forza è $13 : 4 = 3.25$ ad 1. Arrotondato a favore del difensore diventa un $3 : 1$.

Il terreno dello scontro, lo stato di Disordine ed altre variabili possono altresì modificare i rapporti di forza.

12.5.2 Modificatori al risultato del tiro del dado (DRM):

- 1 - difensori in Disordine: DRM +2 (15.1).
- 2 - differente efficienza: DRM = differenza (vedi 12.3).
- 3 - Generali: DRM +1 o DRM -1 (12.2.4).
- 4 - Attacchi a rapporti di forze superiori a 6 : 1 (vedi 12.4.3).
- 5 - Terreno: controllare la tabella dei Terreni.

La somma dei DRM NON può superare il +4 o essere inferiore a -4.

In ogni caso ogni risultato del dado (modificato) superiore a 7 è considerato come un 7; ogni risultato del dado pari o inferiore a ZERO è considerato ZERO.

12.5.3 Il risultato modificato del tiro del dado va confrontato sulla tabella incrociando la colonna corrispondente al rapporto di forza. Questo genera un risultato, esito del combattimento.

Questo esito si applica immediatamente, prima di passare ad attacchi successivi. L'ordine in cui si risolvono gli attacchi è scelta del giocatore attivo.

12.5.4 Esiti dei combattimenti

AE / DE: Attaccante / Difensore eliminato. Tutti gli attaccanti (A) o tutti i difensori (D) sono eliminati (12.8).

AD / DD: tutti gli attaccanti (A) o tutti i difensori (D) vanno in Disordine.

Chiarimento: una Rotta non è un evento automatico dopo un combattimento. Quando un'unità in Disordine è di nuovo colpita da un esito di Disordine, si assegna un punto in negativo sulla traccia della Demoralizzazione e:

1 - se l'unità si trova in gruppo con un comandante o un generale resta nell'esagono, in Disordine, ma evita la Rotta;

2 - se l'unità NON si trova in gruppo con un comandante o un generale si ritira di 2 esagoni ed esegue un test di efficienza; nel caso l'esito sia felice resta in Disordine, se fallisce va in Rotta.

Disordine e Rotta dispongono di appositi segnalini.

NE: nessun effetto. Ma attenzione! Se le unità in attacco avevano un ordine "Attacco" devono eseguire un test di efficienza. Se l'esito del test è favorevole il risultato

diventa un **EX**, se fallisce diventa un **AD**.

EX: Exchange o Scambio. L'attaccante perde un'unità a sua scelta, purché possieda un valore d'efficienza pari o superiore al valore preminente usato nel combattimento. Il difensore deve perdere un numero di SP pari o superiore, rispetto a quelli persi dall'attaccante.

Tutte le unità coinvolte nel combattimento devono eseguire un test d'efficienza; se il test riesce non accade nulla mentre i fallimenti sono puniti con lo stato di Disordine.

Chiarimento: gli SP persi con uno scambio aumentano sempre la traccia di Demoralizzazione per il reale valore degli SP perduti (unità eliminate) anche se il difensore ha perso SP in eccesso a causa dello scambio.

DR: tutte le unità in difesa si devono ritirare di un esagono ed eseguire un test d'efficienza; se l'esito è favorevole le unità sono in Disordine, se falliscono vanno in Rotta (15.2). Nel caso il risultato sia ottenuto attaccando unità in villaggio, città o fortezza il DR diventa EX.

12.6 RITIRATE

Un'unità costretta a ritirarsi deve immediatamente arretrare di un esagono e deve sempre cercare di allontanarsi dal nemico il più possibile. Il giocatore che gestisce l'unità decide la via di ritirata. Unità in gruppo si possono ritirare in esagoni diversi e separati. Nel caso la ritirata generi gruppi che superano i limiti consentiti (overstacking) la ritirata deve proseguire sino a trovare un esagono libero (o dove il gruppo sia regolare).

12.6.1 Un'unità può ritirarsi in una eZOC, se qualsiasi altra opzione sia impossibile, ma riceve un ulteriore risultato di Disordine (a meno che l'esagono in eZOC non contenga un'unità amica); in altre parole va in Disordine o passa da Disordine a Rotta.

12.6.2 se l'unica possibile via di ritirata (incluse le eZOC) è fatta di esagoni contenenti gruppi già al limite massimo possibile, la ritirata deve continuare sino a raggiungere un esagono che non superi i limiti consentiti al raggruppamento.

12.6.3 Un'unità accerchiata ed incapace di ritirarsi è eliminata in permanenza.

12.7 AVANZATE DOPO COMBATTIMENTI

Se, dopo un combattimento, l'esagono del difensore rimane vacante, un'unità attaccante può avanzare al suo interno. Questa avanzata ignora ogni eZOC. La scelta di avanzare, o meno, deve essere operata immediatamente, prima di passare ad altri combattimenti.

Un'unità non è mai obbligata ad avanzare e non può avanzare più di un esagono.

12.7.1 Unità in Disordine ed artiglierie NON possono attaccare e quindi nemmeno possono avanzare dopo il combattimento.

12.7.2 Dopo un combattimento può avanzare una sola unità. Se il difensore si è ritirato da due esagoni adiacenti, l'attaccante può avanzare in uno dei due, a scelta.

12.7.3 Se l'attaccante era un gruppo tutti possono avanzare nell'esagono vacante purché via sia un Generale assieme, che avanza con il gruppo stesso.

12.8 INSEGUIMENTI

Le unità che hanno ordine d'inseguire (Pursue) e che non

hanno ancora mosso o combattuto, nel turno in corso, possono inseguire unità nemiche che si ritirano. Vedere anche le variabili in 4.12, possibilità che l'ordini rimanga in vigore nel turno.

12.8.1 Procedura. Per poter inseguire bisogna che:

- oltre a non aver mosso e combattuto (nemmeno in difesa) l'unità deve essere ad una distanza in MP tale che sia possibile raggiungere l'unità da inseguire (valutando la distanza dall'esagono che l'unità in ritirata stava difendendo, al momento dell'inizio della ritirata).

In pratica il giocatore:

1 - rivela all'avversario l'ordine "Inseguimento" (Pursue) attivando di fatto la formazione presente sulla traccia dei Comandi secondari, indipendentemente dal numero in sequenza della casella scelta.

2 - Pone un segnalino "Assault ?" sopra l'unità che si sta ritirando ed esegue un test d'efficienza.

3 - Se il testo ha buon esito l'unità inseguitrice avanza fino a raggiungere la eZOC di quella in ritirata, per fare un combattimento; se il test fallisce l'inseguimento non avviene più.

Nota: questa fa eccezione alla regola che prevede un solo attacco al difensore per turno. È una regola dedicata a formazioni celeri o cavallerie.

12.9 UNITA' ELIMINATE

Ogni volta che un'unità a piena forza riceve un risultato d'eliminazione è girata sul suo lato B (se possiede un lato B si definisce come "a forza ridotta") indi è piazzata:

1 - nella casella del turno successivo al corrente (traccia dei Turni) se al momento dell'eliminazione si trovava entro la distanza di comando del proprio Generale ovvero

2 - nella casella corrispondente a due turni, dopo quello in corso, se era "fuori comando" al momento dell'eliminazione.

Durante il segmento dei Rinforzi (nella Fase delle attivazioni) le unità perse in precedenza (riorganizzate) sono messe in gruppo, o in un esagono adiacente, con il loro comandante (non generale), girate sul lato "a forza ridotta". Nel caso tutti questi esagoni abbiano gruppi al limite massimo, le unità si mettono nel primo esagono idoneo (vedi 15.4.3).

Le unità già a forza ridotta, quelle che non hanno un lato B o quelle soggette alle regole 12.6.3 e 15.2.1 sono rimosse definitivamente dal gioco.

12.9.1 Ritirate fuori mappa. Le unità costrette a ritirarsi fuori mappa sono anch'esse rimosse definitivamente dal gioco.

13.0 EFFICIENZA O MORALE

Il valore d'efficienza delle unità corrisponde ad un mix del loro morale, motivazioni, élan, addestramento, esperienza e abilità del loro corpo ufficiali e sottufficiali.

13.1 TEST D'EFFICIENZA

Le unità eseguono i test di efficienza tirando un dado (1d6): quando il risultato è pari o inferiore al loro valore d'efficienza si dice che il test ha esito felice, è riuscito; in caso diverso il test fallisce.

13.1.1 automatismi. Un test d'efficienza è sempre superato se si fa uno (1) con il dado (senza modificatori) e sempre fallisce se, invece, si tira un sei (6) non modificato.

13.1.2 In caso di gruppi scegliere una singola unità e fare il test con quella applicandone gli effetti all'intero gruppo.

13.2 MODIFICATORI

13.2.1 I Generali che comandano la formazione dell'unità in gruppo danno un DRM-1 favorevole ai test d'efficienza del gruppo stesso.

Nota: il valore d'iniziativa si usa solo per i test omonimi e per i combattimenti vedere la regola 12.4.4.

13.3 DEMORALIZZAZIONE

13.3.1 Punti DEM e punti Vittoria (VP)

Ogni volta che un'unità lascia la mappa o è eliminata (messa sulla traccia dei Turni per rientrare) i giocatori segnano tanti punti vittoria (VP) quanti sono i punti forza nemici eliminati o tolti dal gioco; li annotano sulla traccia dei punti vittoria in mappa.

I punti sono assegnati alla traccia della stessa armata che li ha persi e questo incrementa il totale d'armata sulla traccia.

13.3.2 Demoralizzazione d'armata

Sulla traccia citata vi sono alcune caselle che, se raggiunte dal segnalino dei VP (perdite subite), possono causare la demoralizzazione di una specifica armata.

Questa evenienza può condurre ad una prematura vittoria della battaglia (per accordo tra i giocatori - vedi anche scenari)

13.3.3 Effetti per armate demoralizzate (Opzionale)

Tutte le Formazioni appartenenti ad un'armata demoralizzata (Austriaca, Russa o Francese) devono superare un test d'iniziativa, prima di qualsiasi attivazione. Se falliscono saltano il turno e restano immobili.

14.0 CAVALLERIA

La cavalleria si divide in tre tipologie:

1 - PESANTE con capacità di movimento di 6.

2 - LEGGERA con capacità di movimento di 7.

3 - SPECIALE come i Dragoni (hanno un simbolo giallo nell'angolo superiore destro della pedina) che hanno caratteristiche di cavalleria appiedata - i Cosacchi (che possono garantire alla propria formazione speciali mansioni ed ordini) - gli Ussari che come i Cosacchi possono eseguire incursioni nei villaggi ecc.

Le cavallerie speciali sono trattate come cavalleria leggera ai fini di ritirate prima del combattimento, inseguimenti e cariche.

- tutte le unità di cavalleria hanno forza RADDOPPIATA quando attaccano unità nemiche in Disordine in esagoni di terreno regolare (clear).

- tutte le unità di cavalleria che difendono in fortezza danno all'attaccante solo un DRM-1 se non hanno fanteria o artiglieria assieme.

- la cavalleria non può difendersi in ridotte, trincee o fattorie fortificate (Chateaux) a meno che siano Dragoni.

Nota: significa che la loro efficienza e la loro forza in SP non partecipano al combattimento difensivo, ma che comunque subiscono eventuali risultati negativi.

14.1 RITIRATA PRIMA DEL COMBATTIMENTO

Dopo le dichiarazioni d'assalto, la cavalleria che si trova

in difesa può eseguire una ritirata prima del combattimento di UN esagono, se attaccata solo da fanteria. Nella stessa maniera un'unità di cavalleria leggera attaccata da cavalleria pesante può ritirarsi di UN esagono, prima del combattimento.

Se tutte le unità che difendono si ritirano, le unità avversarie possono avanzare nell'esagono vacante.

Nota: la cavalleria attaccata da unità che hanno ordine d'inseguimento (Pursue) non può ritirarsi prima del combattimento. Di fatto sta già ritirandosi.

14.2 CARICHE DI CAVALLERIA

Le unità di cavalleria di una formazione con ordine di Attacco/Avanzata (solo), che iniziano a muovere, non in una eZOC, con abbastanza MP per entrare in un esagono occupato dal nemico possono:

1 - fermare la loro avanzata in una eZOC dell'unità bersaglio;

2 - dichiarare una Carica (usare il segnalino apposito ponendolo sulla cavalleria che sta caricando).

Durante il segmento B₅, la cavalleria in carica entra idealmente nell'esagono occupato dal nemico e carica attaccando con la forza in SP RADDOPPIATA (questo non si può aggiungere a quanto detto in 14.0).

Il movimento di avvicinamento alla carica non deve essere necessariamente dritto, purché non passi in terreno che blocca la carica stessa.

14.2.1 La cavalleria può caricare e cercare di raggiungere la eZOC del bersaglio:

- se il terreno si trova allo stesso livello per tutto il percorso (i livelli di terreno hanno colori diversi in mappa) e mai attraverso pendii o dislivelli verso l'alto o vice versa.

Inoltre:

- nessuna carica è ammessa contro bersagli che si trovano in città, villaggi, fattorie, trincee, ridotte, fortezze.

- nessuna carica è ammessa contro bersagli che si trovano in boschi o paludi.

- nessuna carica può attraversare torrenti, canali, fiumi.

- nessuna carica può attraversare creste in lati d'esagono.

Vedere anche la regola 16.4.

14.2.2 La cavalleria in carica ignora le eZOC e può attaccare un singolo esagono occupato dal nemico, ignorando esagoni adiacenti, occupati dal nemico.

14.2.3 Un carica può avere successo o fallire:

1 - in caso di buon esito: la cavalleria entra nell'esagono occupato dal nemico e rimane lì, mentre il nemico abbandona la sua posizione.

2 - in caso di fallimento: la cavalleria si ritira di DUE esagoni e va in Disordine. Se possibile deve "ripararsi" in un esagono che sia alle spalle di un'altra unità amica della stessa formazione.

14.2.4 Anche la cavalleria di una formazione che porta un ordine "Inseguimento" può eseguire una carica.

14.3 QUADRATI

Durante il segmento di movimento la fanteria può:

- non muovere e formare un Quadrato in modo automatico (apporre il segnalino corrispondente);
- usare fino a 3 MP e poi fare un test d'efficienza. Se l'esito è buono la fanteria si mette in Quadrato. Se fallisce la fanteria non fa il Quadrato ed entra in Disordine.

Due o più unità possono fare Quadrato nello stesso esagono. Esse devono:

1 - iniziare l'attivazione in gruppo;

2 - eseguire un test d'efficienza con un singolo tiro di dado per tutte le unità di fanteria. L'artiglieria può rimanere nell'esagono con il Quadrato solo se ha iniziato l'attivazione già in gruppo.

3 - se alcune unità non superano il test sono obbligate a ritirarsi di un esagono senza subire altre penalità.

Durante il segmento di movimento nemico, le fanterie possono tentare di fare Quadrati d'emergenza. Il giocatore non attivo dichiara l'intenzione di fare Quadrati e ferma temporaneamente il movimento avversario. Eseguire un test d'efficienza per ogni unità/gruppo desiderato. Se il test è superato il Quadrato è formato. Se il test fallisce l'unità subisce un risultato di Disordine e rimane tale sul posto. Per il test è utilizzato un DRM-1 che si può aggiungere al DRM-1 dovuto al fatto di essere in comando (anche le unità fuori comando possono tentare di fare Quadrato d'emergenza ma senza il secondo DRM).

14.3.1 Effetti dei Quadrati nelle cariche: la cavalleria che carica NON è più raddoppiata.

14.3.2 Effetti dei Quadrati nel combattimento: se la cavalleria attacca (non carica) un Quadrato, subisce un DRM-2 al tiro del dado.

Se il Quadrato è attaccato da fanteria perde la sua coesione. Il segnalino è rimosso.

Se il Quadrato è bombardato il tiro del dado per il bombardamento ha un DRM+1.

14.3.3 Terreno e Quadrati: non si può far Quadrato in bosco, paludi, stagni gelati, villaggi/città, fortezze, fattorie, trincee, ridotte.

14.3.4 i Quadrati non si possono formare in esagoni che hanno lati formati da fiumi, torrenti o creste.

14.3.5 eZOC. I Quadrati si possono fare in eZOC e possono rimanere tali.

14.3.6 Disordine e Quadrati: le unità in Disordine riescono a formare Quadrati solo se evitano di muovere e superano il test d'efficienza. Se falliscono rimangono in Disordine.

14.3.7 Una unità in Quadrato non può muovere. Se desidera farlo deve rompere il Quadrato pagando 2 MP e muovere con il resto dei MP restanti.

14.3.8 Se una unità in Quadrato subisce un risultato di Disordine o deve ritirarsi dall'esagono, perde automaticamente Quadrato e segnalino.

14.4 CONTRO CARICHE DI CAVALLERIA

Se il bersaglio di una carica è un'altra cavalleria nemica, non in Rotta, né in Disordine, questa può tentare una contro carica. La cavalleria leggera, tuttavia, non può contro caricare quella pesante.

La cavalleria "bersaglio" deve eseguire un test di efficienza: se questo ha successo la contro carica annulla il bonus di carica della cavalleria avversaria e ne segue un comune combattimento tra cavallerie, mentre se fallisce la carica nemica prosegue come di norma.

14.5 INCURSIONI DI CAVALLERIE (RAIDS)

Gli Ussari (la cavalleria leggera con linee tratteggiate sulla pedina) e i Cosacchi possono eseguire cariche particolari che si addentrano in villaggi e paesi, trincee, ridotte, fattorie fortificate e persino boschi e frutteti. Queste sono

dette incursioni o Raid. La loro procedura è la seguente
 1 – la cavalleria in incursione NON raddoppia i suoi SP;
 2 – il difensore all'interno dei terreni citati perde il vantaggio del terreno (es. non sono raddoppiati se si difendono in una fattoria fortificata);
 3 – nel combattimento la cavalleria in incursione beneficia di un DRM+2 al tiro del dado in combattimento.

14.5.1 Un difensore di cavalleria non può contro caricare un'incursione, anche se in campo aperto potrebbe farlo. Se il difensore si ritira, come risultato dell'incursione, NON può essere inseguito, anche da unità la cui formazione abbia l'ordine "inseguimento".

15.0 DISORDINE, ROTTA, RIMPIAZZI e RINFORZI

Unità in Disordine o in Rotta non possiedono ZOC e hanno alcune limitazioni.

15.1 UNITA' IN DISORDINE

Le unità in Disordine:

- 1- non hanno ZOC.
 - 2- Non possono attaccare.
 - 3- La loro presenza come difensori da sole o in gruppo dà al tiro del dado dell'attaccante un DRM+2.
 - 4- Un'unità in Disordine che subisce un secondo risultato di Disordine può andare in Rotta.
 - 5- Un'unità in Disordine può tentare di fare un Quadrato se non muove e fa un test d'efficienza positivo.
- Tutte le cavallerie che attaccano unità in Disordine (o in Rotta) in terreno regolare (clear) hanno la forza in SP RADDOPPIATA.

15.2 UNITA' IN ROTTA

Nota: la presenza del termine *DISRUPTED* sul segnalino equivale a Rotta.

Le unità in Rotta:

- 1- non hanno ZOC.
- 2- Non possono attaccare.
- 3- Non possono stare volontariamente in gruppo con unità in buon ordine o in Disordine. Se ciò accade, l'unità in Rotta deve essere spostata sino ad un esagono vuoto.
- 4- Non possono muovere se non sono costrette a farlo. In tal caso ignorano le eZOC.

15.2.1 Movimento forzato: quando un'unità nemica muove adiacente ad un'unità in Rotta, questa deve fare un test d'efficienza: se il test ha buon esito l'unità in Rotta si ritira di 2 esagoni, se fallisce si arrende ed è eliminata.

15.2.2 Un'unità che va in Rotta a causa di un bombardamento, deve immediatamente ritirarsi di 2 esagoni, ignorando le eZOC. Se non riesce a ritirarsi, è eliminata definitivamente.

15.2.3 Dopo un combattimento una Rotta non è automatica. Se un'unità in Disordine è attaccata e subisce un secondo risultato di Disordine:

- 1 – se si trova in gruppo con il suo generale/comandante, rimane in Disordine ed evita la Rotta;
- 2 – se non è in gruppo con il suo leader si ritira di due esagoni ed esegue un test di efficienza; se ha successo resta in Disordine, se fallisce va in Rotta.

15.3 RECUPERO UNITA' O RIORDINO

Nel primo segmento della Fase delle attivazioni le unità in Disordine e in Rotta possono tentare di riordinarsi (rally)

Se:

- 1 – Non sono in eZOC da sole (quelle in Disordine);
- 2 – L'ordine di formazione lo permette (Difesa).

Eccezione: con ordini tipo *Avanzata* (*Inseguimento* o *Marcia*) un'unità può eseguire riordino se si trova ad almeno 4 esagoni dall'unità avversaria più vicina. Gli ordini citati permettono anche di muovere e allontanarsi dal nemico.

15.3.1 Con tutti gli ordini citati qui sopra (anche nell'eccezione) l'unità tenta il riordino eseguendo un test d'efficienza. Se ha successo ed è in Rotta, diventa in Disordine; se ha successo ed è in Disordine torna in buon ordine.

15.3.2 Se il test fallisce l'unità:

- 1 – si ritira di 4 esagoni (senza tener conto dei costi del terreno ma non passando in terreni proibiti) allontanandosi dal nemico, possibilmente in direzione del proprio comandante, e lì fa un Riordino automatico ovvero ...
- 2 – le unità in Rotta diventano in Disordine; quelle in Disordine tornano in buon ordine.

15.4 RINFORZI E UNITA' RIORGANIZZATE

Le regole degli scenari indicano quando e dove entrano in mappa le unità di rinforzo. Esse fanno il loro ingresso pagando i costi del movimento in ordine di Marcia (indipendentemente dall'ordine della propria formazione). I Rinforzi entrano nel segmento della Fase di attivazione della loro formazione.

15.4.1 I rinforzi entrano in mappa pagando i costi normali del terreno d'ingresso seguendo un ordine scelto liberamente dal giocatore che li manovra.

15.4.2 I rinforzi entrano in ordine di Marcia e possono usare sia la Marcia in Colonna sia il movimento fuori strada.

15.4.3 Nel segmento della Fase di attivazione della loro formazione le unità precedentemente eliminate e poste sulla traccia dei Turni, possono rientrare in gioco, a forza ridotta, come unità riorganizzate.

Entrano in gruppo con il loro comandante (non con il generale) o in un esagono adiacente a quello del comandante. NON possono però rientrare in una eZOC.

Se tutti gli esagoni possibili si trovano al limite massimo dei gruppi, le unità rientrano nel primo esagono vicino possibile.

16.0 SCENARIO RULES

16.11 Lunghezza degli scenari

Il turno di gioco rappresenta 1 ora di tempo reale. Il gioco Campagna inizia alle 07.00 del 1° dicembre 1805 e cessa alle 18.00 del 2 dicembre (24 turni).

La Battaglia di Austerlitz inizia alle 06.00 del 2 dicembre e termina alle 16.00 dello stesso giorno (12 turni).

16.12 Primo turno di gioco

Nello scenario Battaglia il turno inizia direttamente con la Fase delle attivazioni. L'iniziativa è della Coalizione che DEVE attivare le sue formazioni nella sequenza indicata dalle regole di setup. Tutti i comandanti di Corpo sono sempre in comando, indipendentemente dalla loro posizione sulla mappa.

16.13 Gli Imperatori

L'Imperatore austriaco Franz e lo Zar di tutte le Russie Alexander sono comandanti d'armata solo NOMINATIVI.

Non hanno alcuna possibilità di cambiare ordini ai generali o ai comandanti di Corpo che sono nella loro distanza di comando.

16.13.1 Possono muovere solo una volta per turno, durante una qualsiasi attivazione di una formazione amica, della stessa nazionalità.

16.13.2 NON possono partecipare ad attacchi o riordino. Se sono in gruppo con unità amiche che attaccano devono spostarsi sull'unità amica più vicina della stessa nazionalità.

16.13.3 Se difendono aggiungono il loro valore d'iniziativa alla forza totale in SP del gruppo, ma solo se il gruppo è composto da unità amiche della stessa nazionalità.

16.13.4 Se un comandante d'armata (o di Corpo nel caso austriaco), della stessa nazionalità, è eliminato e rimosso dal gioco l'Imperatore può (a scelta del giocatore) rimpiazzarlo. Se accade questo essi agiscono quali comuni comandanti d'armata senza altre limitazioni.



16.14 Quartier Generali

Il dorso di alcune pedine di leader mostrano le immagini dei Capi di Stato maggiore. Non hanno alcun impatto pratico sul gioco salvo rappresentare quanto potrebbe accadere applicando la regola 16.3.4 sopra.

16.2 TERRENI

16.21 Livelli di terreno

Il terreno regolare e piano (Clear) costa 1 MP e non ha effetti nei combattimenti. Il terreno può cambiare di livello, elevandosi fino a 5 diverse alture, e questo è indicato dalle diverse gradazioni di colore. I cambi di livello non hanno costi accessori di movimento, né hanno effetti sul combattimento. Se sul lato di un esagono, tuttavia, c'è un pendio (Slope) c'è un costo aggiuntivo di + 1 MP per attraversarlo, SOLO se si marcia dal basso verso l'alto (in salita).

Se un'unità difende più in alto di TUTTE quelle che la stanno attaccando (bombardamento, attacco), l'attaccante subisce un DRM -1. I dislivelli sono importanti per la Visuale nei bombardamenti a distanza (vedi 11.3).

16.22 Villaggi/città o paesi

Le cittadine sono disposte in più di un esagono, i villaggi occupano solo un esagono. Le unità che sono all'interno di un villaggio/città possono ignorare gli ordini della propria formazione e scegliere di non muovere e/o attaccare. I bombardamenti contro unità in villaggio/città sono penalizzati da un DRM-1. Chi difende in un centro abitato e subisce un risultato DR lo cambia in EX.



16.23 Strade principali e secondarie (piste)

Se unità usano la Marcia in Colonna il costo di una strada è ½ MP mentre quello di una pista (Trail) è 1 MP.

16.24 Palude (Marsh)

Gli esagoni paludosi hanno i seguenti costi in MP:

- Cavalleria: +3 MP per esagono.
- Fanteria: +2 MP per esagono.
- Fanteria Leggera: + 1 MP per esagono.
- Artiglieria: può passare solo su strada o pista: l'artiglieria a cavallo invece paga il costo della cavalleria.
- Leader: stesso costo della cavalleria.

Le unità in esagoni di palude hanno forza DIMEZZATA sia in attacco, sia in difesa. Le unità di artiglieria non possono sparare tirando da un esagono di palude.



16.25 Torrenti (streams) e canali

Attraversare un torrente o un canale costa + 1 MP aggiuntivo. Le unità di artiglieria possono attraversare solo se esiste un ponte idoneo.

16.25.1 Se tutte le unità attaccanti, di un combattimento, assaltano attraverso un torrente o un canale, l'attaccante è penalizzato con un DRM -1.



16.26 Ponti

16.26.1 Attraversando sui ponti non si paga il costo aggiuntivo di + 1 MP.

16.26.2 Se tutte le unità che attaccano lo fanno attraversando un ponte, l'attaccante è penalizzato con un DRM -1.



16.27 Boschi e Frutteti (orchards)

Le unità di fanteria e di cavalleria pagano 2 MP per entrare in un esagono di bosco o frutteto. La fanteria leggera invece paga solo 1 MP.

16.27.1 Artiglierie (comprese le artiglierie a cavallo) possono entrare nel primo esagono di bosco/frutteto e fermarsi. Se invece è presente una strada o una pista possono muovere anche oltre.

16.27.2 Cavalleria che attacca o si difende in bosco/frutteto ha la sua forza DIMEZZATA.

16.27.3 Fanterie leggere che attaccano o si difendono in esagoni di bosco/frutteto hanno la loro forza RADDOPPIATA.

16.27.3 Frutteti circondati da mura e terreni speciali.

Alcuni frutteti o terreni speciali sono circondati da mura o muri a secco (es. il cimitero ed il Castello a Sokolnitz). Queste particolari aree sono considerate come fossere Fattorie fortificate dove la fanteria che si difende RADDOPPIA la sua forza. La cavalleria non può entrare nel loro perimetro a meno che non siano Dragoni.



16.28 Fattorie fortificate

Fare ingresso dentro una fattoria costa + 1 MP aggiuntivo (al costo dell'altro terreno). Dentro le fattorie la fanteria che si difende RADDOPPIA la sua forza e la cavalleria non può entrare (salvo i Dragoni). Bombardare bersagli entro le fattorie penalizza il bombardamento con un DRM-1.

16.29.1 Trincee e Ridotte sono considerate come le fattorie.

16.29 Fortezze

16.29.1 Unità adiacenti ad una fortezza non possiedono una propria zona di controllo (ZOC) all'interno della

fortezza stessa.

16.29.2 Le unità all'interno di una fortezza possono ignorare gli ordini della propria formazione e scegliere di non muovere o attaccare.

16.29.3 L'ingresso in una fortezza costa + 1 MP aggiuntivo (oltre al costo del terreno). Chi bombarda un bersaglio dentro una fortezza subisce una penalità in DRM-2. Le unità che si difendono in una fortezza ignorano i risultati DR di un combattimento.

16.29.4 Il Santon

Il Santon era un colle, preparato prima della battaglia con un triplo ordine di trincee appoggiate da 18 bocche da fuoco da posizione (fisse) al comando del generale Senarmont. I pendii che lo circondavano erano talmente ripidi che i cannoni erano stati messi in posizione a mano, con l'aiuto di funi.

L'artiglieria francese presente sul Santon NON può sparare contro esagoni adiacenti e NON può essere bombardata da artiglieria nemica in esagoni adiacenti. L'artiglieria francese può sparare solo a due esagoni di distanza, almeno, ma, se la visuale è libera, può estendere il tiro sino a una gittata di 4 esagoni, subendo una penalità di DRM-1. L'artiglieria francese non si muove e non si ritira, in combattimento ignora il risultato di DR. Se completamente circondate, per UN INTERO turno, le artiglierie francesi sono eliminate dal gioco.



16.30 Stagni gelati

Tutti gli stagni visibili in mappa sono ghiacciati, indipendentemente da come cambia il tempo durante il gioco. Le unità di artiglieria non possono transitare in questi esagoni. La cavalleria che entra un esagono ghiacciato ha il rimanente della sua capacità di movimento, DIMEZZATA.



16.31.1 Le unità di cavalleria costrette a ritirarsi attraverso un esagono di stagno gelato (anche parziale) deve eseguire un test d'efficienza. Se il test fallisce la cavalleria entra in Disordine.

16.31.2 Rottura del ghiaccio: se un'artiglieria bombarda un esagono di stagno gelato e produce un risultato qualsiasi, purché non sia un **No Effect**, il ghiaccio si rompe. L'effetto è irreversibile e l'esagono diventa d'acqua (stagno). Mettete il segnalino Broken Ice sull'esagono citato. Se là c'erano unità, queste fanno immediatamente un test d'efficienza (un gruppo può eseguire un unico test): se il test ha successo devono subito ritirarsi in un esagono di terreno solido adiacente (a scelta del giocatore); se il test fallisce sono permanentemente eliminate dal gioco e rimosse.

16.4 TEMPO ATMOSFERICO

Il gioco può presentare quattro diverse condizioni di tempo: neve, nevischio, coperto e sole. Ogni scenario possiede le proprie regole per il tempo del primo turno. Poi, all'inizio di ogni nuovo turno il giocatore della Coalizione tira un dado sulla tabella del Tempo (in mappa).

Frozen or Snow	Sleet	Overcast	Sun
0 - 1	2 - 3	4 - 5 - 6	7

16.41 La tabella del tempo in mappa

Se nel turno precedente il tempo era Sole o se era stato tirato un 4, 5, 6 (coperto o Overcast) si aggiunge un DRM+1 al tiro del dado per il tempo. Se, invece, nel turno precedente il tempo era nevischio il tiro ha un DRM-1.

Gelate o Neve (Snow)

- 1 - tutti costi dei terreni in MP sono RADDOPPIATI. Non si possono fare Marce in Colonna.
- 2 - ogni attacco subisce uno spostamento di colonna a favore del difensore (1 a sinistra).
- 3 - la visuale si limita all'esagono adiacente.
- 4 - Le cariche di cavalleria sono permesse ma non si avanza mai dopo il combattimento.

Nevischio (Sleet)

- 1 - Tutte le unità hanno la propria capacità di movimento ridotta di 1, a meno che non muovano esclusivamente su strada o pista.
- 2 - Tutte le artiglierie riducono la gittata a DUE esagoni.
- 3 - La visuale si riduce a DUE esagoni.

Coperto (Overcast)

Tutte le artiglierie hanno la loro capacità di movimento DIMEZZATA (fango), a meno che non muovano esclusivamente su strada o pista. Esse devono mantersi su strada o pista e se escono devono fermarsi.

Sereno Sole (Sun)

Nessun effetto sul gioco.

16.42 La nebbia di Austerlitz

In tutti i turni che iniziano dalle ore 09.00 alle 17.00, se il tempo è Gelate/neve o Coperto, la NEBBIA copre gli esagoni di livello 1 (quelli con il verde più intenso) e da quel momento diventano esagoni di nebbia.

16.42.1 Effetti delle nebbie

1 - Le unità, che non muovono su strada/pista, e che entrano in eZOC devono eseguire un test d'efficienza; se questo ha successo possono continuare a muovere, ignorando la eZOC; se il test fallisce sono normalmente in eZOC e devono fermarsi.

Nota: le unità possono tentare il passaggio qualsiasi sia l'ordine della propria formazione. Tuttavia, in caso di fallimento del test, quelle che avevano ordine di marcia o Difesa si fermano nel primo esagono percorso prima dell'eZOC.

2 - Negli esagoni di nebbia le artiglierie possono sparare solo in altri esagoni adiacenti. Le artiglierie che si trovano ad un livello più elevato rispetto agli esagoni di nebbia possono sparare solo oltre gli esagoni di nebbia, ma mai a bersagli che sono dentro essi.

16.42.2 Confusione in mezzo alla nebbia

Se c'è un combattimento, all'interno di un esagono con la nebbia, l'attaccante tira un dado (1d6) e se fa:

- 1-2 : sulla tabella dei rapporti di forza ci si sposta di una colonna a sinistra;
- 3-4 : rimane la colonna corretta;
- 5-6 : sulla tabella dei rapporti di forza ci si sposta di una colonna a destra.

16.43 Notte

Il gioco Campagna possiede anche un turno notturno. Durante questo turno speciale:

- 1 – si controlla il tempo tirando il dado;
- 2 – tutti gli ordini per tutte le formazioni sono automaticamente Difesa;
- 3 – non si combatte o bombardata;
- 4 – tutte le unità muovono solo un esagono.
- 5 – tutte le unità in eZOC devono lasciare la propria posizione. Muovete tali unità in modo che il nemico rimanga lontano due esagoni (ambidue le unità avversarie si ritirano di un esagono) usando le procedure di ritirata;
- 6 – Tutte le unità in Rotta o in Disordine sono automaticamente recuperate direttamente a buon ordine.

16.5 REGOLE SPECIALI

16.51 Direzioni di Ritirata

Coalizione o alleati: devono ritirarsi in mappa sempre in direzione est o sud (Olmütz - Austerlitz - Ottnitz).

Francesi: si ritirano verso ovest in direzione di Brünn.

16.51.1 Ritirate fuori mappa. Come detto, le unità costrette a ritirarsi fuori mappa sono eliminate permanentemente e rimosse dal gioco. Tuttavia le unità della Coalizione che escono di mappa dall'esagono 1538 sono calcolate in termini di punti vittoria (VP) per gli Alleati.

Non contano per i VP se escono in Rotta.

16.52 Cosacchi: le unità russe di Cosacchi possono attaccare e avanzare dopo il combattimento anche se in Disordine. Garantiscono alla propria formazione la possibilità di usare la Difesa reattiva (ordine React).

16.6 CONDIZIONI DI VITTORIA

16.61 Esito storico in termini di gioco

Storicamente le perdite, misurate con i criteri del gioco, sarebbero state:

FRANCESI: 7 SP fanteria + 4 SP cavalleria = 11 SP totali persi.

ALLEATI: 21 SP Russi persi e mossi fuori mappa in direzione di Vienna. Il resto eliminato.

16.62 Demoralizzazione d'armata e VP

16.62.1 Unità in Disordine o eliminate:

nel corso della battaglia le armate possono perdere punti di demoralizzazione (DEM) che sono segnati sulla traccia in mappa.

- per ogni SP eliminato (nel momento in cui avviene l'eliminazione) aggiungete in traccia un punto DEM all'armata che ha perso.

- per ogni risultato di Rotta (nel momento in cui avviene) aggiungete un punto DEM all'armata che possiede l'unità in Rotta.

Nota: se va in Rotta un intero gruppo aggiungete un solo DEM.

Il livello di Demoralizzazione non ha effetti sul gioco ma serve a tracciare i punti vittoria (VP).

16.62.2 Uscite di mappa

Per ogni unità della Coalizione che esce di mappa nell'esagono 1538 (strada per Vienna) = 2 VP.

16.62.3 Conteggio dei VP

Alla fine del gioco i giocatori consultano la seguente tabella:

Tabella dei livelli di Vittoria

Francesi

Ottengono 5 VP se la cifra DEM sulle tracce alleate ** eccede i 60 DEM

Ottengono 3 VP se la cifra DEM sulle tracce alleate ** sta tra 40 e 60.

Ottengono 1 VP se la cifra DEM sulle tracce alleate ** è 39 o meno.

Ottengono ulteriori 2 VP se il DEM ha superato la casella 20 in una/ambidue le tracce (Austria e Russia) (totale massimo di 4 VP)

** sommare assieme le cifre delle due tracce (russe e austriaca).

Coalizione

Ottengono 5 VP se sulla traccia i Francesi vanno oltre il 65 con il DEM.

Ottengono 2 VP se sulla traccia i Francesi stanno tra 40 e 65.

Ottengono 2 VP per ogni unità alleata che esce di mappa dall'esagono 1538.

16.62.4 Livelli di vittoria

Sottrarre il totale inferiore dei VP calcolati, con la tabella, da quello maggiore (es. Il Francese ha 9 VP, l'Alleato ne ha 4=; 9-4= 5 VP totali per il Francese.)

• **VITTORIA STRATEGICA** con una differenza di 3 VP o maggiore;

• **VITTORIA OPERATIVA** con una differenza di 2 VP;

• **VITTORIA TATTICA** con un differenza di 1 VP.

• O = ZERO pareggio.

16.62.5 Vittoria automatica

Nel caso uno dei tre Imperatori sia ucciso o catturato il gioco termina e chi ha perso l'Imperatore ha perso anche il gioco.

16.62.6 Vittoria da demoralizzazione (opzionale) se i giocatori si accordano prima dell'inizio del gioco, vi può essere una vittoria automatica, prima del turno finale, anche nel momento in cui un'armata si demoralizza (i livelli sono visibili sulla traccia in mappa).

16.7 SET UP INIZIALE

Vedere i Player Aids forniti con il gioco.

17.0 EXCURSUS STORICO

Austerlitz 1805

17.1 BREVE INTRODUZIONE

La battaglia di Austerlitz fu lo scontro decisivo della Guerra della terza coalizione (1805), durante le guerre napoleoniche (1803-1815). Nonostante il disastro di Ulm (ottobre) e la perdita di Vienna, l'imperatore d'Austria Franz rifiutò d'arrendersi. Si ritirò in Moravia con i Russi comandati dal Generale Kutusov, per incontrare lo Zar Alexander ad Olmütz. Napoleone li seguì, prendendo posizione vicino alla fortezza di Brünn (Brno).

Lo Zar era appena tornato da un recente incontro, a Potsdam, con Friedrich Wilhelm III, re di Prussia, che era tentato di aggregarsi alla Coalizione antifrancesa. I Francesi erano allo stremo; la popolazione scarseggiava di viveri e di altri generi di prima necessità. I venti del Nord ricordavano loro la necessità di una battaglia decisiva per

arrestare le operazioni, che rischiavano di durare a lungo.

17.2 POLITICA

Il Re di Prussia aveva inviato un ultimatum al campo francese, recato dal Ministro degli Esteri, von Haugwitz, mentre gli Austro-russi si portavano avanti in massa nella piana d'Austerlitz. Napoleone entrò in campo, ordinando alle sue truppe di superare la demoralizzazione e di causare una ritirata disordinata agli Austro-russi, sino possibilmente a distruggerli.

Un miscuglio tra attendismo di Haugwitz e di sospetti di Napoleone sui Prussiani, fece sì che l'incontro con Haugwitz fosse rimandato. Mentre Talleyrand manteneva Haugwitz a Vienna, a girarsi i pollici, Napoleone completava il suo lavoro ad Austerlitz. Così, al loro incontro del 15 dicembre, Haugwitz non ebbe altra scelta che cedere l'arbitrato d'Europa e firmare il trattato di Schönbrunn, piuttosto che consegnare il suo inutile ultimatum. Il trattato era uno scambio: Hannover (tecnicamente personale possesso del Re britannico, ma occupato dalle truppe francesi) alla Prussia in cambio di Ansbach, Cleves e Neuchâtel.

17.3 IL PIANO DI BATTAGLIA

Il generale Feldwachtmeister, Franz Ritter von Weyrother, capo dello Stato maggiore dell'esercito austro-russo, e favorito dello zar, elaborò il piano di battaglia. Weyrother annunciò il suo piano agli ufficiali generali durante una riunione del personale tenutasi in una villa, vicino ad Austerlitz, nella notte precedente il 2 dicembre. Il tenente generale Conte Alexandre-Louis Andrault de Langéron così descrisse la scena:

"All'una del mattino, quando eravamo tutti riuniti, arrivò il generale Weyrother, e su un grande tavolo dispiegò una mappa immensa, molto precisa e dettagliata, che mostrava l'area di Brünn e Austerlitz, poi lesse le sue disposizioni a voce alta e con un'aria che annunciava la convinzione della sua importanza personale e della nostra incapacità. Somigliava a un professore, che leggeva una lezione a giovani studiosi: forse eravamo studiosi, ma lui era ben lungi dall'essere un buon professore. Kutuzov, che era seduto in una sedia, mezzo addormentato, quando arrivammo a casa sua, era completamente addormentato quando noi partimmo. Büxhowden rimase in ascolto ma certamente non capì nulla. Miloradovich non disse nulla. Przhebishevsky rimase sullo sfondo, e solo Dokhturov esaminava la mappa con interesse."

Il grandioso piano di Weyrother prevedeva cinque colonne di soldati della coalizione, 41.000 uomini, che si riversavano sul fianco destro francese per tagliare le loro comunicazioni con Vienna e far scivolare l'esercito di Napoleone, da sud verso nord. Le colonne, numerate da I a V, sarebbero state, rispettivamente, comandate dai Generali: Dmitry S. Dokhturov, 13.000 (inclusa una guardia avanzata di 5.000 sotto il Feldmarschall Leutnant Michael Freiherr von Kienmayer); Langéron, 10.000; Ten. Gen. Ignaty Y. Przhebishevsky, 6.000; Ten. gen. Mikhail A. Miloradovich, 12.000; Feldmarschall - Leutnant Liechtenstein, 5.000. Nel frattempo, il maggiore gen. Principe Piotr Bagration, con 12.000 uomini, doveva attirare l'attenzione sulla sinistra francese. Infine, il granduca Constantin Pavlovich, fratello dello zar

Alessandro, con 8.500 uomini, rimaneva in riserva con tutta la Guardia Imperiale russa. Weyrother era sicuro che il suo piano avrebbe distrutto l'esercito di Napoleone per vincere la battaglia, la campagna e la guerra.

17.4 LA BATTAGLIA

Il 1° dicembre, la leadership russa e austriaca si era riunita per decidere la loro prossima mossa. Mentre lo zar Alessandro I desiderava attaccare il francese, l'imperatore austriaco Francesco II e Kutuzov preferivano adottare un approccio più difensivo. Sotto la pressione dei loro comandanti più anziani, alla fine fu deciso che sarebbe stato compiuto un attacco contro il fianco destro (sud) francese, il che avrebbe aperto un sentiero per Vienna. Andando avanti, adottarono il piano ideato dal capo di stato maggiore austriaco Franz von Weyrother, che disponeva quattro colonne per attaccare la destra francese. Il piano alleato fu direttamente manipolato dalla mente di Napoleone. Prevedendo che avrebbero colpito la sua destra, l'assottigliò per rendere l'attacco nemico ancora più allettante. Credendo che quell'assalto avrebbe indebolito il centro della Coalizione, progettò un massiccio contrattacco in questa zona per frantumare le loro linee, mentre il maresciallo Louis-Nicolas Davout, con il III Corpo, arrivava da Vienna per sostenere la destra. Dopo aver schierato il V corpo, del maresciallo Jean Lannes, vicino al colle del Santon, all'estremità settentrionale della linea, Napoleone mise gli uomini del generale Claude Legrand all'estremità meridionale, con al centro il corpo del maresciallo Jean-de-Dieu Soult.

Verso le 8:00 del 2 dicembre, le prime colonne alleate iniziarono a colpire i francesi, proprio vicino al villaggio di Tellnitz. Presero il villaggio, gettando i Francesi oltre il torrente Goldbach. Dopo un riordino, la difesa francese fu rinvigorita dall'arrivo del corpo di Davout. Tornati all'attacco, recuperavano Tellnitz, per essere ricacciati dalla cavalleria alleata. Un po' più a nord, la successiva colonna alleata colpiva Sokonitz, ma fu respinta. Portando avanti l'artiglieria, gli uomini del Generale conte Louis de Langéron riuscirono a conquistare il villaggio, mentre una terza colonna assaliva il castello.

Furiosi, i Francesi riuscivano ancora a riprendere il villaggio, per poi perderlo di nuovo. I combattimenti attorno a Sokolnitz imperversarono per tutto il giorno. Intorno alle 8:45, credendo il centro alleato sufficientemente indebolito, Napoleone convocò Soult per discutere di un attacco alle linee nemiche in cima alle alture del Pratzen. Pronunciando le parole *"Un duro colpo e la guerra è finita"*, ordinò all'attacco di partire alle 9:00. Avanzando attraverso la nebbia mattutina, la divisione del generale Louis de Saint-Hilaire attaccò le alture e fu respinta dopo aspri combattimenti. Ripresisi, poi riuscirono a catturare le alture.

A nord, la divisione del generale Dominique Vandamme sconfisse le forze alleate attorno a Staré Vinohrady. Muovendo sulle alture il suo posto di comando, Napoleone ordinò al maresciallo Jean-Baptiste Bernadotte di entrare in battaglia, sulla sinistra di Vandamme. Mentre infuriava la fucileria, gli alleati decisero di colpire la posizione di Vandamme, gettandogli contro la cavalleria delle guardie imperiali russe. La terribile carica

ebbe un certo successo, ma poi Napoleone buttò nella mischia la sua cavalleria pesante della Guardia. Mentre i cavalieri combattevano, alcuni uomini di Bernadotte cambiarono l'inerzia dello scontro e, con il supporto dell'artiglieria, riuscirono a costringere i Russi a ritirarsi.

All'estremità settentrionale del campo di battaglia, i combattimenti iniziarono quando il principe Liechtenstein guidò la cavalleria alleata contro la cavalleria leggera del generale François Kellermann. Sotto forte pressione, Kellermann si ritirò dietro la fanteria di Lannes, che bloccò l'avanzata austriaca. Dopo che il francese ebbe fermato la cavalleria, avanzò contro la fanteria russa del principe Piotr Bagration. Dopo aver ingaggiato un duro combattimento, Lannes costrinse i russi a ritirarsi dal campo di battaglia.

Per completare la vittoria, Napoleone diresse alcune formazioni verso sud e la divisione St. Hilaire, con parte del corpo di Davout, al bivio per Sokolnitz. Avvolgendo la posizione alleata, l'assalto li costrinse a ritirarsi. Quando le loro linee iniziarono a collassare lungo tutto il fronte, le truppe alleate iniziarono a fuggire precipitosamente dal campo.

Aftermath

Una delle più grandi vittorie di Napoleone, effettivamente Austerlitz pose fine alla Guerra della terza coalizione. Due giorni dopo, con il territorio invaso e l'esercito distrutto, l'Austria fece pace con il trattato di Pressburg. Oltre alle concessioni territoriali, gli austriaci dovettero pagare un'indennità di guerra di 40 milioni di franchi. I resti dell'esercito russo si ritirarono verso est, mentre le forze di Napoleone andarono ad accamparsi nel sud della Germania. Avendo preso gran parte della Germania, Napoleone abolì il Sacro Romano Impero e creò una Confederazione del Reno, come stato cuscinetto tra la Francia e la Prussia. Le perdite francesi ad Austerlitz furono di 1.305 morti, 6.940 feriti e 573 catturati. Le perdite alleate furono massicce e compresero 15.000 morti e feriti, oltre a 12.000 catturati.

17.5 Mitologia

Ci sono molte storie e leggende riguardanti eventi, prima o durante la battaglia. Nella notte prima del giorno della battaglia, Napoleone partiva, con il suo entourage, per rivedere le posizioni avanzate. Durante questo tour, fu riconosciuto dai soldati della divisione Vandamme, e subito l'intero contingente accese candele e fascine, per celebrare l'anniversario della sua incoronazione. I soldati e comandanti alleati che guardavano credettero, che quei fuochi significassero che i francesi si stavano preparando a ritirarsi. Un'altra storia ricorda uno sfortunato soldato francese che fuggiva dai cosacchi; in effetti, il soldato si arrampicò su per un camino, cercando di nascondersi, ma i cosacchi lo trovarono e lo uccisero comunque. Un episodio più divertente si verificava grazie ad alcuni soldati russi, in cerca di foraggio da una contadina del luogo. I soldati continuavano a urlare, Babo, ovsa ("Nonnina, dacci l'avena") ma la donna, che era vecchia e probabilmente aveva un udito precario, pensava che stessero dicendo Hopsa ("Salta"), così saltava ripetutamente, con grandissima frustrazione dei soldati russi. Alla fine, i soldati si resero conto che lei non li

capiva, indicarono i cavalli all'esterno e cominciarono persino a fare il verso del masticare, per darle un indizio. Alla fine la cosa andò in porto, e così diede ai soldati l'avena che volevano. Un'altra storia racconta di artiglieri francesi, che avevano gettato una statua di legno della Vergine Maria nel fuoco, per riscaldarsi, scoprendo che non bruciava affatto.

18.0 CREDITI

Regole e design: Enrico Acerbi

Grafica: Enrico Acerbi, Giulia Tinti

Sviluppo delle regole: Alessandro Massignani, Enrico Acerbi, Mimmo "Vonmax" Marangoni

"Avvocato del diavolo": Piergennaro Federico

Playtest: Gabriele Dozza, Ettore Magnani, Paolo Coturri

Proofreading: Andy Loakes e Don Katz.