

# EXPANSIÓN N°3

## *El Ejército Austriaco*

Diseño del Juego de  
**Richard Borg**

*“La moral es a lo físico como tres a uno.”*  
—Napoleón Bonaparte

### 1. INTRODUCCIÓN

El sistema de juego *Commands & Colors* permite a los jugadores representar de manera eficaz batallas épicas napoleónicas, así como enfrentamientos históricos más pequeños. La escala del juego es flexible y varía de una batalla a otra. En algunos escenarios, una unidad de infantería puede representar a una división entera, mientras que en otros una unidad puede representar a un solo regimiento o batallón. Durante el juego, las Cartas de Órdenes regulan el movimiento a la vez que crean “niebla de guerra” y los dados de batalla resuelven el combate de manera rápida y eficaz. Los estilizados mapas de los campos de batalla enfatizan las características del terreno importantes y destacan el despliegue histórico de las fuerzas a escala con el sistema de juego. Finalmente, las tácticas napoleónicas que necesitarás para obtener la victoria se amoldan extraordinariamente bien a las ventajas y a las limitaciones inherentes a los diferentes Ejércitos Nacionales Napoleónicos de la época y a las características del terreno de los campos de batalla en los que lucharon.

El Ejército Austriaco es la tercera expansión para *Commands & Colors: Napoleonic*. En esta expansión encontrarás 20 escenarios históricos que se centran en las batallas que tuvieron lugar a lo largo de la Europa entre 1806 y 1809, además de todas las nuevas unidades que necesitarás alinear para estos enfrentamientos.

Antes de las guerras napoleónicas, el Imperio Austriaco se extendía desde Italia

hasta Holanda, y desde Polonia hasta los Balcanes. Su posición en el centro de Europa, sin embargo, lo hacía el blanco perfecto para la Francia revolucionaria y, en abril de 1792, Francia declaró la guerra a Austria. La primera guerra duró 5 años. Austria renovó la guerra contra Francia en 1799 y de nuevo en 1805, pero en la mayoría de los casos fue rápidamente derrotada. En abril de 1809, juzgando que el ejército de Napoleón estaba empantanado luchando en España, Austria invadió Baviera, pero Napoleón la recuperó rápidamente y la derrota de Austria en Wagram llevó a otro humillante tratado de paz.

A pesar de que el ejército austriaco era el tercero más grande del mundo, los austriacos perdieron más batallas que ganaron. En la época de las Guerras Napoleónicas, el ejército austriaco era un ejército multinacional, compuesto por austriacos, suecos, húngaros, ingleses, escoceses, irlandeses, valones, polacos, rusos, ucranianos, alemanes, croatas, serbios e incluso monárquicos franceses. Los regimientos de infantería eran grandes y bastante fiables, pero las formaciones y la instrucción tácticas estaban todavía ancladas en el pasado. La caballería, aunque bien montada, todavía aplicaba la táctica de dispersar sus formaciones en pequeños grupos, lo que reducía en gran medida su eficacia en combate. En general, el ejército austriaco disfrutó de muchos éxitos a nivel regimental, pero a nivel de brigada, división y cuerpo sus comandantes eran a menudo lamentablemente inapropiados.

Los jugadores pronto descubrirán que el Ejército Austriaco es un ejército de la Coalición único, un desafío para ser dirigido,

y un reto para ser derrotado por el Ejército Francés.

¡Bienvenido y que disfrutes!  
Richard Borg

## 2. CONTENIDO

1 Reglamento y un Libro de Escenarios con las 20 batallas.

1 Lámina que contiene:

- 1 tarjeta de Infantería Austriaca en Cuadro
- 4 fichas de Infantería Austriaca en Cuadro
- 9 fichas de Bandera de Victoria austriacas
- 6 fichas de Masa de Batallón
- 3 losetas de Terreno de doble cara

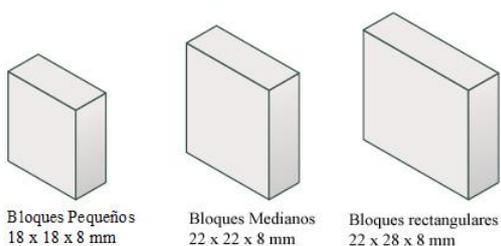
1 Lámina que contiene 15 losetas de Terreno de doble cara

4 láminas de Etiquetas para Bloques

238 Bloques: unidades austriacas blancas y unidades francesas azul oscuro, comprendiendo:

- 132 bloques pequeños, blancos y azul oscuro para unidades de infantería
- 76 bloques pequeños, blancos y azul oscuro para unidades de caballería
- 30 bloques rectangulares, blancos y azul oscuro para líderes y unidades de artillería

*De las cantidades anteriores, sobrarán algunos bloques sueltos de todos los tamaños en cada color*



1 Tarjeta de doble cara con la Tabla de Efectos del Terreno

2 Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales

- Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales austriaca
- Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales francesa

### Tarjetas de Consulta de Unidades Nacionales

Cada uno de las principales potencias que combatieron en las Guerras de Napoleón

tendrá una Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales.

Página 1: contiene una tabla con las reglas generales para disparo a distancia y melee.

Páginas 2 y 3: detallan las unidades específicas de la nación, incluyendo:

- Los tipos de unidades y los códigos de despliegue en el mapa.
- Adhesivo ilustrado representando cada una de las unidades descritas.
- El número de bloques que son desplegados en una unidad.

*Nota: No todas las naciones tenían la misma organización, por lo tanto, el número de bloques para un tipo específico de unidad puede diferir.*

- El movimiento de la unidad en hexágonos.
- Modificaciones a la moral
- Notas nacionales
- Modificaciones específicas de la unidad a los Dados de Batalla más Modificaciones a los Dados por las cartas de Órdenes.

Página 4: contiene un resumen de las unidades oponentes (normalmente francesas)

### Unidades y Líderes

Cada unidad está compuesta por un cierto número de bloques. El número de bloques en una unidad puede variar según el tipo de unidad y la Nación, y se detalla en la Tarjeta de Consulta de Unidades Nacionales.

Un General, Mariscal u oficial de campo de cualquier rango (a partir de ahora denominado líder) está representado por un bloque rectangular. Un bloque de un solo Líder no se considera una unidad.

### Ayudas Para Identificación Visual de Unidades y Líderes

Para ayudar a los jugadores a la hora de desplegar y reconocer unidades, se introducen varias clases de iconos de unidades.



**Icono de granada en llamas:**  
Infantería de Granaderos: parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades: Granaderos, Granaderos de la Guardia, Vieja Guardia



**Icono de corneta:** Infantería Ligera: parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades:

Ligera, Ligera de Fusileros, Grenzer, Ligera de la Guardia y Joven Guardia

**Icono de casco de caballería:** Caballería



Pesada: parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades: Pesada, Pesada de la Guardia,

Pesada de Coraceros



**Icono de cabeza de caballo:** parte superior izquierda o derecha de cada adhesivo para los siguientes tipos de unidades: Artillería

montada.

Las unidades de clase infantería de línea y la milicia, la caballería ligera (Ligera y Ligera de Lanceros) y la artillería de A Pie (Regular y de la Guardia) se diferencian por la ausencia de cualquier icono identificativo.

### Contador de Infantería en Cuadro y Fichas

El contador de infantería en cuadro y las fichas numeradas se usan para estar al tanto de las unidades de infantería que han formado en cuadro en el campo de batalla.



### Fichas de Banderas de Victoria

Estas 18 fichas de Banderas de Victoria se usarán para registrar el estado de la búsqueda de la victoria por parte de los jugadores. Cuando las Banderas de Victoria de un escenario pasen de 9, los jugadores necesitarán usar una moneda o el último bloque de una unidad oponente eliminada para registrar la victoria.

### Explicación de las Banderas de Victoria

Para reducir la cantidad de texto en las notas de informes de un escenario, se usan los siguientes términos para describir algunas condiciones relativas a Hexágonos Objetivo de Bandera de Victoria:

#### Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria Temporal

La Bandera de Victoria de este hexágono objetivo se gana inmediatamente en cuanto el bando oportuno ocupa el hexágono. La Bandera de Victoria se mantiene capturada mientras una unidad del bando oportuno mantenga el hexágono. Si la unidad abandona el hexágono por cualquier razón (movimiento, retirada o eliminación) durante su propio turno o durante el turno del oponente, la bandera se pierde de inmediato y se devuelve a su posición original en el hexágono objetivo.

#### Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria Temporal (Comienzo de Turno)

La Bandera de Victoria de este hexágono objetivo se gana inmediatamente en cuanto el bando oportuno ocupa el hexágono al comienzo de su turno. Si la unidad abandona el hexágono por cualquier razón (movimiento, retirada o eliminación) durante su propio turno o durante el turno del oponente, la bandera se pierde de inmediato y se devuelve a su posición original en el hexágono objetivo.

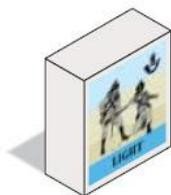
#### Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria Grupal Temporal

Un cierto número de hexágonos juntos forma un objetivo de Bandera de Victoria Grupal. El bando oportuno que ocupe todos los hexágonos objetivo ganará inmediatamente una o más banderas de victoria. Mientras todos los hexágonos objetivo estén ocupados, las Banderas de Victoria contarán; si alguno de los hexágonos deja de estar ocupado por alguna razón (movimiento, retirada o eliminación) durante su propio turno o durante el turno del oponente, las Banderas de Victoria Grupal se pierden de inmediato.

## Unidades Austriacas



Inf. de Línea  
**1 unidades**  
(55 bloques)



Inf. Ligera  
**2 unidades**  
(8 bloques)



Inf. Ligera Grenzer  
**4 unidades**  
(16 bloques)



Inf. Granaderos  
**5 unidades**  
(20 bloques)



Inf. Milicia  
**3 unidades**  
(12 bloques)



Caballería Ligera  
**4 unidades**  
(16 bloques)



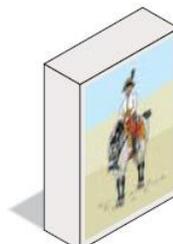
Cab. Ligera Lanceros  
**1 unidad**  
(4 bloques)



Cab. Pesada  
**1 unidad**  
(4 bloques)



Cab. Pes. Coraceros  
**4 unidades**  
(16 bloques)



Líder  
**1 unidad**  
(5 bloques)

## Unidades Francesas



Artillería A Pie  
**3 unidades**  
(9 bloques)



Artillería Montada  
**2 unidades**  
(6 bloques)



Inf. de Línea  
**2 unidades**  
(8 bloques)



Inf. de Granaderos  
**1 unidad**  
(4 bloques)



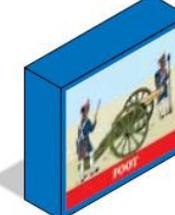
Caballería Ligera  
**1 unidad**  
(4 bloques)



Cab. Pesada  
**2 unidades**  
(8 bloques)



Cab. Pes. Coraceros  
**4 unidades**  
(16 bloques)



Artillería A Pie  
**1 unidades**  
(3 bloques)



Líder  
**2 unidades**  
(2 bloques)

**Aplicación de los adhesivos:** Aplica los adhesivos de las unidades correspondientes a la parte frontal y trasera de los bloques de cada unidad. Coloca los adhesivos de las unidades austriacas en los bloques blancos, y los adhesivos de las unidades francesas en los bloques azul oscuro. Sugerimos que separes los bloques por color, y que después ordenes los bloques por tamaño. Comienza con las unidades austriacas. Saca 55 bloques pequeños blancos. Busca los adhesivos de la Infantería de Línea Austriaca en las láminas 1 y 2 de 4. Despega y aplica un adhesivo al frente y otro al anverso de los 55 bloques pequeños blancos. Cuando se te acaben los 55 bloques, pasa la Infantería Ligera Austriaca. Saca 8 bloques pequeños blancos. Busca los adhesivos de la Infantería Ligera Austriaca en la lámina 3 de 4. Despega y aplica un adhesivo al frente y al anverso de los 8 bloques pequeños blancos. Cuando se te acaben los 8 bloques, pasa a las unidades de Infantería Ligera Grenzer Austriacas, que necesitan 16 bloques. Sigue así hasta que hayas completado todas las unidades austriacas. Pasa entonces a las unidades francesas, que usan los bloques azul oscuro. Te llevará algún tiempo, pero ¡valdrá la pena el esfuerzo! *Se proporcionan algunos bloques y adhesivos extras como repuestos.*

### **Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria Grupal Temporal (Comienzo de Turno)**

Un cierto número de hexágonos juntos forma un objetivo de Bandera de Victoria Grupal. El bando oportuno que ocupe todos los hexágonos objetivo al comienzo de su turno ganará inmediatamente una o más banderas de victoria. Mientras todos los hexágonos objetivo estén ocupados, las Banderas de Victoria contarán; si alguno de los hexágonos deja de estar ocupado por alguna razón (movimiento, retirada o eliminación) durante su propio turno o durante el turno del oponente, las Banderas de Victoria Grupal se pierden de inmediato.

### **Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal**

La Bandera de Victoria para este grupo de hexágonos objetivo se gana inmediatamente cuando el bando oportuno tiene unidades ocupando una mayoría absoluta de hexágonos en el grupo. Mayoría absoluta significa ocupar más de estos hexágonos objetivo que tu oponente. Si ocupas un hexágono y el oponente no ocupa ninguno, por ejemplo, sería mayoría absoluta. La Bandera de Victoria se conserva mientras ese bando tenga la mayoría absoluta. La Bandera se pierde cuando un bando deja de tener la mayoría absoluta.

### **Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal (Comienzo de Turno)**

La Bandera de Victoria para este grupo de hexágonos objetivo se gana inmediatamente cuando el bando oportuno tiene unidades ocupando una mayoría absoluta de hexágonos en el grupo al comienzo de su turno. Mayoría absoluta significa ocupar más de estos hexágonos objetivo que tu oponente. Si ocupas un hexágono y el oponente no ocupa ninguno, por ejemplo, sería mayoría absoluta. La Bandera de Victoria se conserva mientras ese bando tenga la mayoría absoluta. La Bandera se pierde cuando un bando deja de tener la mayoría absoluta.

*Es importante observar que una Bandera de Victoria al Comienzo del Turno se determina siempre al comienzo del turno de un jugador, y que la Bandera de Victoria puede perderse inmediatamente durante el turno de ese jugador o el turno del oponente.*

### **Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria Permanente**

La Bandera de Victoria de este hexágono objetivo se gana inmediatamente en cuanto el bando oportuno ocupa el hexágono oportuno. La Bandera de Victoria, una vez ganada, no se devuelve ni vuelve al juego, incluso si la unidad abandona el hexágono por cualquier razón (movimiento, retirada o eliminación).

### **Hexágono Objetivo de Bandera de Victoria Permanente (Comienzo del Turno)**

La Bandera de Victoria de este hexágono objetivo se gana inmediatamente en cuanto el bando oportuno ocupa el hexágono oportuno al comienzo de su turno. La Bandera de Victoria, una vez ganada, no se devuelve ni vuelve al juego, incluso si la unidad abandona el hexágono por cualquier razón (movimiento, retirada o eliminación).

## **3. NUEVAS UNIDADES Y LÍDERES**



### **Infantería de Línea Austriaca**

Código de ID en el mapa: LN

Bloques en la Unidad: 5

**Movimiento en Hexágonos: 1**

Cuando se le da órdenes a una unidad de Infantería de Línea austriaca por medio de una carta de Marchas Forzadas o Carga con Bayoneta, la unidad sólo puede mover un máximo de un hexágono.

### **Batalla:**

- A Distancia sin Mover: 1 dado por bloque
- A Distancia Moviendo: dados igual a ½ del número de bloques redondeando hacia abajo
- Melee y Respuesta: 1 dado por bloque

**Moral:** Se retira 2 hexágonos por cada bandera

**Notas:** Una unidad de infantería de línea austriaca formará un cuadro sólido,

llamado una masa de batallón. No es necesario colocar una carta de Orden en la tarjeta de Infantería Austriaca en Cuadro para formar en cuadro (véase Sección 4 a continuación).



### **Infantería Ligera Austriaca**

Código de ID en el mapa: LT

Bloques en la Unidad: 4

**Movimiento en Hexágonos:** 1 y combatir o 2 y no combatir

#### **Batalla:**

- A Distancia sin Mover: 1 dado por bloque más 1 dado
- A Distancia Moviendo: dados igual a ½ del número de bloques redondeando hacia abajo más un dado
- Melee y Respuesta: 1 dado por bloque

**Moral:** Se retira 1 hexágono por cada bandera

**Notas:** La Infantería Ligera Austriaca representa a los batallones de infantería ligera de Jaeger (cazadores).



### **Infantería Ligera Grenzer Austriaca**

Código de ID en el mapa: GRZ

Bloques en la Unidad: 4

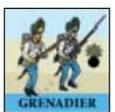
**Movimiento en Hexágonos:** 1 y combatir o 2 y no combatir

#### **Batalla:**

- A Distancia sin Mover y en Respuesta: 1 dado por bloque, más 1 dado
- A Distancia Moviendo: dados igual a ½ del número de bloques redondeando hacia arriba, más 1 dado
- Melee: 1 dado por bloque; sin impactos de sable excepto contra líderes solos

**Moral:** Se retira 2 hexágonos por cada bandera

**Notas:** Las unidades Grenzer (fronterizas) eran los regimientos ligeros tradicionalmente posicionados en la frontera húngara para impedir incursiones del Imperio Otomano en los Balcanes.



### **Infantería de Granaderos Austriaca**

Código de ID en el mapa: GR

Bloques en la Unidad: 4

**Movimiento en Hexágonos:** 1

#### **Batalla:**

- A Distancia sin Mover: 1 dado por bloque, más 1 dado
- A Distancia Moviendo: dados igual a ½ del número de bloques redondeando hacia abajo, más 1 dado
- Melee y Respuesta: 1 dado por bloque, más 1 dado

**Moral:** Puede ignorar 1 bandera; si la unidad se retira, se retira 1 hexágono por cada bandera



### **Infantería de Milicia Austriaca**

Código de ID en el mapa: MI

Bloques en la Unidad: 4

**Movimiento en Hexágonos:** 1

Cuando se le da órdenes a una unidad de Infantería de Línea austriaca por medio de una carta de Marchas Forzadas o Carga con Bayoneta, la unidad sólo puede mover un máximo de un hexágono.

#### **Batalla:**

- A Distancia sin Mover: 1 dado por bloque
  - A Distancia Moviendo: dados igual a ½ del número de bloques redondeando hacia abajo
  - Melee y Respuesta: 1 dado por bloque; se ignoran sables excepto contra líderes solos
- Moral:** Se retira 3 hexágonos por bandera.

*Cualquier unidad de infantería austriaca que mueve uno o más hexágonos y entabla combate a distancia lo hace con la mitad de sus bloques, redondeando hacia abajo (5 y 4 bloques = 2; 2 bloques = 1; 1 bloque = 0). Las unidades de Ligera, Grenzer y Granaderos añadirán un dado al número total de dados que tienen permitido tirar.*



### **Caballería Ligera Austriaca**

Código de ID en el mapa: LC

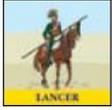
Bloques en la Unidad: 4

**Movimiento en Hexágonos:** 3

#### **Batalla:**

- Melee: 1 dado por bloque
- Moral:** Se retira 1 hexágono por cada bandera

**Notas:** Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada por infantería/artillería con Armas Combinadas



### **Caballería Ligera de Lanceros Austriaca**

Código de ID en el mapa: LNCR  
Bloques en la Unidad: 4

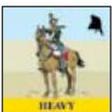
**Movimiento en Hexágonos:** 3

**Batalla:**

- Melee: 1 dado por bloque
- Una unidad de Lanceros con órdenes vuelve a tirar todos los dados con resultado de bandera una vez para impactos adicionales con símbolo de unidad, sable o bandera contra cualquier unidad defensora excepto Coraceros. Los jugadores deben anotar el número de impactos iniciales y de banderas que obtuvieron en la melee inicial y sumar a ese número inicial el número de impactos y banderas que sacaron en la segunda tirada. El número total de impactos y banderas se aplican entonces a la unidad defensora. Una unidad de Lanceros defensora no vuelve a tirar las banderas cuando está respondiendo. Cuando se juega una carta de Orden de Primer Ataque con una unidad de Lanceros, la unidad volverá a tirar las banderas.

**Moral:** Se retira 1 hexágono por cada bandera

**Notas:** *Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada por infantería/artillería con Armas Combinadas*



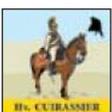
### **Caballería Pesada Austriaca**

Código de ID en el mapa: HC  
Bloques en la Unidad: 4

**Movimiento en Hexágonos:** 2

**Batalla:**

- Melee: 1 dado por bloque, más 1 dado
- Moral:** Se retira 1 hexágono por cada bandera
- Notas:** *Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada por infantería/artillería con Armas Combinadas*



### **Caballería Pesada de Coraceros Austriaca**

Código de ID en el mapa: CU  
Bloques en la Unidad: 4

**Movimiento en Hexágonos:** 2

**Batalla:**

- Melee: 1 dado por bloque, más 1 dado
- Moral:** Puede ignorar 1 bandera; si se retira, se retira 1 hexágono por cada bandera

**Notas:**

- Puede retirarse y reformar cuando es atacada en melee por infantería o atacada por infantería/artillería con Armas Combinadas.
- Ignora 1 impacto cuando es atacada a distancia por infantería.
- Una unidad de Lanceros no volverá a tirar resultados de bandera cuando combata en melee contra Coraceros.



### **Artillería A Pie Austriaca**

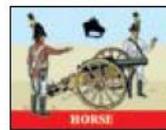
Código de ID en el mapa: FA

Bloques en la Unidad: 3

**Movimiento en Hexágonos:** 1 y sin combatir

**Batalla:** véase la sección de combate de la artillería en las reglas del juego base

**Moral:** Se retira 1 hexágono por cada bandera



### **Artillería Montada Austriaca**

*(A la Artillería Montada Austriaca se le llamaba también Artillería Rápida)*

Código de ID en el mapa: HA

Bloques en la Unidad: 3

**Movimiento en Hexágonos:** 1 y combatir, 2 y sin combatir

**Batalla:** véase la sección de combate de la artillería en las reglas del juego base

**Moral:** Se retira 1 hexágono por cada bandera



### **Líder Austriaco**

Código de ID en el mapa: Estrella

**Movimiento en Hexágonos:** 3 si está solo; si es vinculado a una

unidad, mueve lo que la unidad

**Batalla:** si está solo, no puede combatir. Si está vinculado a una unidad, modificará el número de dados que una unidad tira cuando se juegue una carta de Liderazgo: las unidades tiran un dado adicional.

### **Moral:**

- Si está solo = ninguno (debe retirarse tras sobrevivir a un ataque de melee, e intentará atravesar a las unidades enemigas si la ruta de retirada está ocupada por unidades enemigas)
- La unidad a la que un Líder está vinculada puede ignorar una bandera; si la unidad se retira, el Líder debe retirarse con ella.

## **4. NUEVA MECÁNICA EN EL JUEGO**

### **Fichas de Masa de Batallón**

Estas fichas se usan para designar a una unidad de infantería de línea austriaca que está en una formación en cuadro única del Ejército Austriaco.

En 1807, el Archiduque Carlos creó el *Battalion Masse* (a partir de ahora referido como Masa de Batallón). La infantería de línea austriaca estaba entrenada para formar un cuadro sólido, que difería del tradicional cuadro hueco. El cuadro sólido era una formación densa que podía ser formada rápidamente cerrando los intervalos entre compañías y haciendo que los hombres de los lados y de la parte posterior se giraran de manera que se encararan hacia el exterior.

**Nota:** *En aras de la uniformidad de juego, los escenarios de 1805 permiten al jugador austriaco formar Masa de Batallón con sus unidades de infantería de línea. Cualquier ventaja que produce al jugador austriaco la Masa de Batallón se calcula de otras maneras.*

Cuando un jugador decide que una unidad de infantería de línea austriaca forme en masa de Batallón, el jugador con la caballería atacante no seleccionará una carta de Orden al azar de la mano del jugador oponente. En lugar de eso, se coloca una ficha de Masa de Batallón en el hexágono de la unidad de infantería para indicar que la unidad está en cuadro. Todas las demás reglas de las unidades en cuadro se siguen aplicando a la unidad de infantería en la casilla de Masa de Batallón.

El número total de fichas de Masa de Batallón que puede usarse en un escenario a la vez está limitado al número de cartas de Orden que el jugador austriaco tiene al comienzo de la batalla.

**Nota:** *La tarjeta de infantería en cuadro y las fichas numeradas se siguen usando para todas las demás unidades de infantería austriaca (Ligera, Grenzer, Granaderos y Milicia) que han formado en cuadro en el campo de batalla. Véase la sección de reglas principales de Infantería en Cuadro para conocer los detalles completos de la Formación en Cuadro y el Combate.*

## **5. TERRENO**



### **Castillo**

Un Castillo tiene todas las características y efectos de una loseta de terreno de pueblo. Además, una unidad en hexágono de Castillo puede ignorar dos banderas. Consulta por favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos.



### **Iglesia**

Una Iglesia tiene todas las características y efectos de una loseta de pueblo. Además, una unidad en hexágono de Iglesia puede ignorar una bandera. Consulta por favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos.



### **Fortificaciones en Pueblo**

Las reglas básicas al atacar un Pueblo siguen vigentes para un Pueblo con Fortificación, incluida la reducción de dados. Además, si el ataque es a través de lado de hexágono de fortificación, una unidad de infantería o de artillería puede ignorar una bandera. Consulta por favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos.



### **Torre**

Una Torre tiene todas las características y efectos de una loseta de pueblo. Consulta por

favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos.



### Granja Amurallada

Una Granja Amurallada tiene todas las características y efectos de una loseta de pueblo. Además, una unidad en hexágono de Granja Amurallada puede ignorar una bandera. Consulta por favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos.

**Nota:** Una loseta de terreno de Granja Amurallada ha sido actualizada para permitir a una unidad en hexágono de Granja Amurallada ignorar una bandera. Se sugiere a los jugadores que reemplacen las losetas de pueblo de Hougomont y La Haye Sainte en el escenario de Waterloo por losetas de Granja Amurallada y usen el efecto actualizado.

**Nota:** En escenarios en los que las condiciones de victoria requieran contar hexágonos de pueblo para la victoria, terrenos como el castillo, la iglesia, la torre, el molino y la granja amurallada se consideran también hexágonos de pueblo.



### Fortificaciones de 2, 3 y 4 Lados

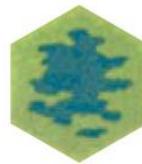
Se incluyen en esta expansión reductos de 2 y 4 lados. Todos tienen las mismas características que las fortificaciones de 3 lados, excepto por el número de lados de hexágono al que afectan. Consulta por favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos de las Fortificaciones.

**Nota:** Observa que una unidad de infantería en hexágono de fortificación no puede formar en cuadro cuando es atacada por caballería a través de lado de hexágono con fortificación. Sin embargo, una unidad de infantería en hexágono de fortificación puede formar en cuadro cuando es atacada por caballería a través de un lado de hexágono que no tenga fortificación.



### Fortificaciones en Bosque

Cuando una unidad es atacada en hexágono de Bosque con Fortificación, las reglas básicas relativas a Bosque siguen vigentes, incluidas las reducciones a los dados. Además, cuando el ataque es a través de un lado de hexágono con Fortificación, una unidad de infantería o de artillería puede ignorar una bandera. Consulta por favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos de los Bosques.



### Pantano

**Movimiento:** Una unidad de infantería, de caballería o un líder que entre en hexágono de Pantano debe detenerse y no puede mover más en ese turno. Un hexágono de pantano se considera intransitable para una unidad de artillería. Una unidad de infantería no puede formar en cuadro en un hexágono de pantano.

**Combate:** Una unidad puede combatir en el turno en que entra en un hexágono de Pantano. Una unidad en hexágono de Pantano reducirá sus dados de batalla en 1 tanto en combate a distancia como en melee.

Cuando se escoge como objetivo a una unidad o líder enemigos en hexágono de Pantano, una unidad tirará 1 dado de batalla menos en combate de melee, pero sus dados en combate a distancia no se ven reducidos.

**Línea de Visión:** Un hexágono de Pantano no bloquea la línea de visión.



### Jardín Amurallado

Un Jardín Amurallado tiene todas las características y efectos de una loseta de bosque. Además, una unidad en hexágono de Jardín Amurallado puede ignorar una bandera. Consulta por favor la Tabla de Efectos del Terreno para los detalles completos.

## CRÉDITOS

**Creación y Desarrollo:** Richard Borg

**Dirección Artística, Ilustración de Cubierta y Diseño de Caja:** Rodger B. MacGowan

**Ilustraciones de los Adhesivos:** Pascal Da Silva

**Diseño y Maquetación de Cartas:** Donal Hegarty

**Maquetación de Reglas, Ilustraciones de Mapa y Losetas:** Mark Simonitch

**Playtesting:** Dave Arneson, George Carson, Neal Ekengren, Rik Fontana, Pat Kurivial, Steve Malecek, Grant Malecek, Steve May, Terry Mikrut, Paul Miller, Steve Niedergeses, Stan Oien, Jeff Paszkiwicz, Michael Panko, Ted Raicer, Jim Riley, Louis Rotundo, Tony Rupp, Bob Santiago, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van Horn, Bob Wanio y el Alto Mando de GMT.

**Edición y Revisión de las Reglas:** Kevin Duke y Tony Curtis

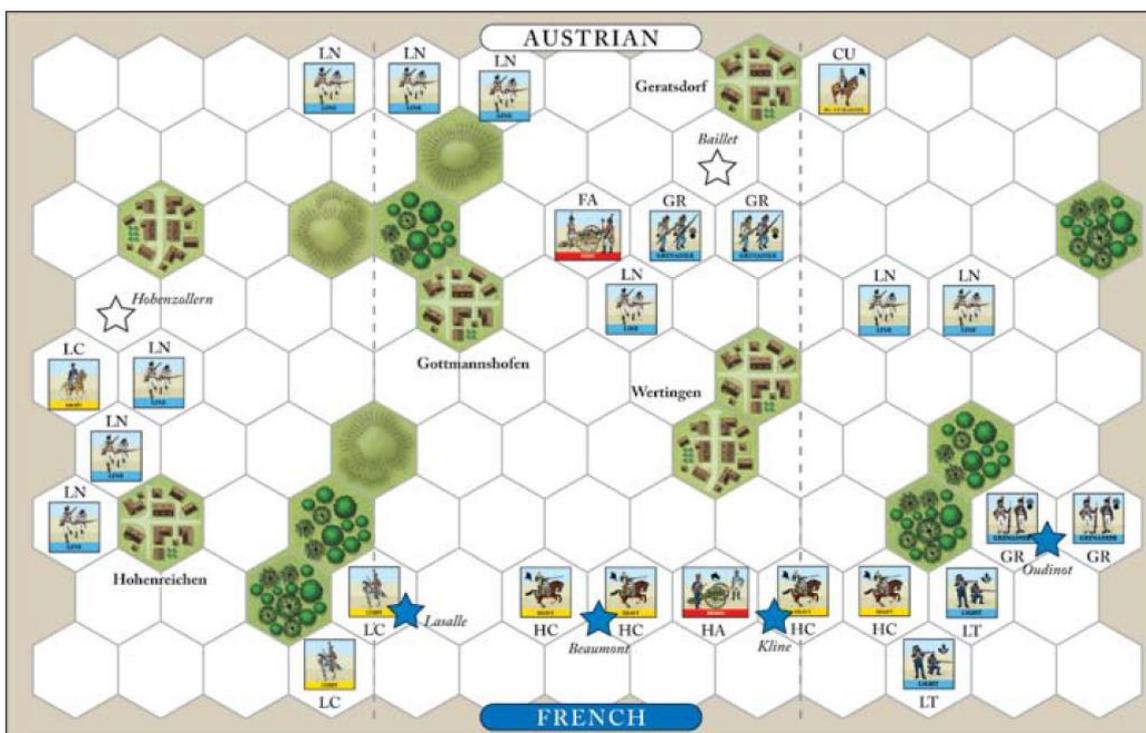
**Coordinación de Producción:** Tony Curtis

**Productores:** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

**Traducción al Castellano:** Luis H. Agüe

## ESCENARIOS

### Wertingen, 8 de octubre de 1805



### Trasfondo Histórico

Después de que Napoleón hubiera cruzado el Rin y girado hacia el sur, cruzó el Danubio y posicionó su Gran Ejército detrás de los austriacos del General Karl von Mack, concentrado alrededor de Ulm. En el choque inicial de la Campaña de Ulm, la avanzadilla francesa, bajo el mando de Murat y Lannes, cogió a un pequeño cuerpo al mando del Mariscal de Campo Auffenberg desprevenido y en mala situación.

Tan rápido fue el avance de la caballería de Murat que varios de los batallones austriacos de Auffenberg fueron arrasados o capturados antes de que pudieran defenderse. Los granaderos austriacos formaron en cuadro, deteniendo la arremetida de la caballería francesa durante cierto tiempo, hasta que la infantería de Oudinot atacó y destrozó los cuadros. Aislados de su base en Ulm, los supervivientes del cuerpo de Auffenberg se

disolvieron hacia el oeste. La magnitud de la derrota austriaca afectó a la confianza de Mack, así como a las decisiones durante el resto de la campaña.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

**Notas de Batalla**

**Ejército Austriaco**

- Comandante: Auffenberg
- 4 Cartas de Orden

**Ejército Francés**

- Comandante: Murat
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

**Victoria**

5 Banderas de Victoria

**Reglas Especiales**

Ninguna

este. El Mayor General d'Aspre estaba al mando de la fuerza austriaca de Günzburg, y recibió órdenes de vigilar el frente francés y guardar los puentes hasta que llegara el ejército. Napoleón también vio la importancia de los puentes de Günzburg y ordenó al Mariscal Ney captura estos puntos de cruce. Ney envió a Malher a apoderarse de los puentes. Malher dividió su mando en tres columnas. Lefol lideró la columna derecha, pero se vio obstaculizado por los pantanos que había a lo largo del río y no pudo avanzar mucho. En el centro, Marcognet cruzó a la isla, hizo retroceder a los austriacos (capturando a d'Aspre en el proceso), y comenzó a avanzar hacia la ciudad. Los austriacos trajeron su artillería y, tras un fútil esfuerzo de cruzar el puente y atacar Grünzburg, los franceses abandonaron y retrocedieron. El puente de Reisenburg quedó sin disputar.

Mack persistió en su idea de cruzar la orilla norte del Danubio y seguir a la ofensiva pero, como anochecía, los franceses retrasaron el intento



**Günzburg, 9 de octubre de 1805**

**Trasfondo Histórico**

Tras la debacle de Wertingen, Mack concibió un nuevo plan que requería que su ejército cruzara la orilla norte del Danubio alrededor de Günzburg y marchara hacia el

austriaco y Mack ordenó al ejército retirarse a Ulm.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

## Notas de Batalla

### Ejército Austriaco

- Comandante: d'Aspre
- 5 Cartas de Orden

### Ejército Francés

- Comandante: Malher
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

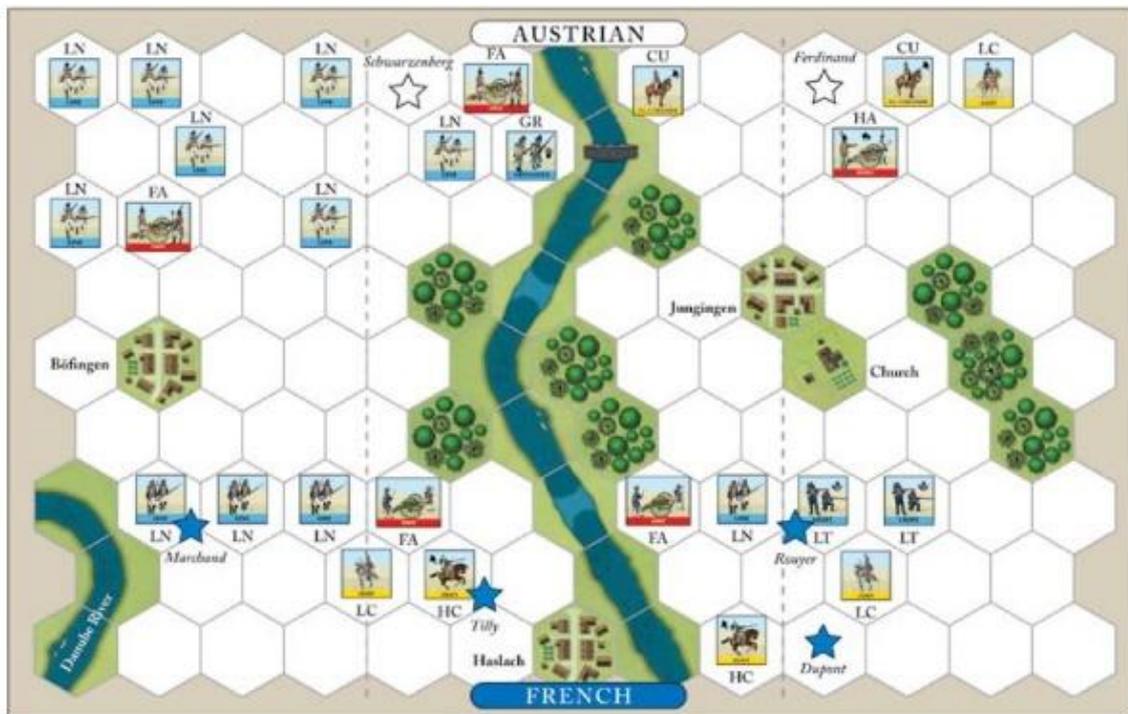
### Victoria

7 Banderas de Victoria

otorga al bando que ocupe tres de los cuatro hexágonos de puente 1 Bandera de Victoria al comienzo del turno.

- El Río Danubio es intransitable excepto por los puentes y vados. Los vados detienen el movimiento, pero no causan reducciones en el combate.

## Haslach-Jungingen, 11 de octubre de 1805



### Reglas Especiales

- Los cuatro hexágonos de pueblo forman un Objetivo de Bandera de Victoria Grupal Temporal que otorga al bando que ocupe tres de los cuatro hexágonos de pueblo 1 Bandera de Victoria al comienzo del turno.
- Los jugadores pueden ganar cada uno 2 Banderas de Victoria Temporales al comienzo de sus turnos si sus ejércitos tienen cuatro unidades en el lado opuesto del río, excluyendo la isla.
- Los dos puentes centrales forman un Objetivo de Bandera de Victoria Grupal Temporal que otorga al bando que ocupe ambos hexágonos de puente 1 Bandera de Victoria al comienzo del turno.
- Los cuatro puentes forman un Objetivo de Bandera de Victoria Grupal Temporal que

### Trasfondo Histórico

Mack, ahora rodeado en Ulm, realizó un audaz intento de escapar hacia el este por la orilla norte del Danubio. La 1ª división de Dupont estaba superada en número y en peligro, pero resultó estar en mitad de la ruta de escape del ejército austriaco. En lugar de retirarse, Dupont decidió resistir y esperaba convencer a los austriacos de que disponía de una fuerza superior lanzando una serie de ataques de contención. Ordenó a la infantería ligera de Rouyer que se moviera rápidamente y consiguiera capturar el pueblo de Jungingen.

El control del pueblo y de los bosques cercanos hizo que la poderosa caballería de Mack resultara ineficaz. Durante la tarde,

conforme el enfrentamiento progresaba, Mack llegó a creer que realmente la fuerza francesa a la que se enfrentaba era la avanzadilla de una fuerza mayor. Siempre cauto, Mack no asignó sus reservas, y perdió su última oportunidad de escapar.

Durante la noche, Mack se retiró a Ulm y Dupont también se replegó, dejando a Ney y a Murat discutiendo sobre quién era el responsable de haber colocado a Dupont en una posición tan peligrosa. Dupont fue considerado como un excepcional comandante de división al final de la campaña, y fue posteriormente recompensado con el mando de un pequeño ejército al principio de que Napoleón invadiera España. Su rendición en Bailén acabó su carrera militar.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

#### Notas de Batalla

##### Ejército Austriaco

- Comandante: Mack
- 4 Cartas de Orden

##### Ejército Francés

- Comandante: Dupont

- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

#### Victoria

6 Banderas de Victoria

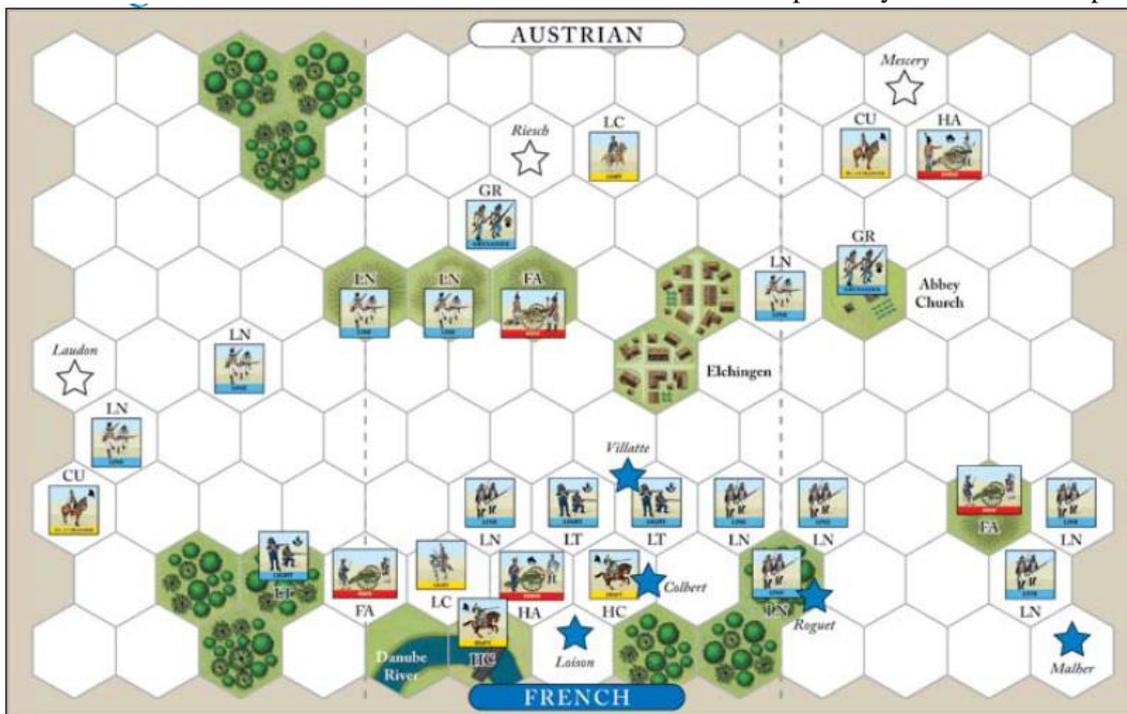
#### Reglas Especiales

- Los tres hexágonos de pueblo de Bofinger y Jungingen forman un Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal que otorga 1 Bandera de Victoria al bando que ocupe la mayoría absoluta de estos hexágonos al comienzo del turno. Si los tres hexágonos del pueblo están ocupados, se obtienen 2 Banderas de Victoria en lugar de 1.
- El Río Danubio es intransitable.
- El arroyo es vadeable y no hay restricciones ni al movimiento ni al combate en los dos vados.

### Elchingen, 14 de octubre de 1805

#### Trasfondo Histórico

Tras el fallido intento de escape de Mack, Napoleón ordenó a Ney mover a la orilla norte del Danubio y expulsar a los austriacos de Elchingen y hacerlos volver a Ulm. El cuerpo austriaco de Riesch, después de disputarse con los franceses el control del puente de Elchingen, se había replegado desde el río al pueblo y a las alturas. El plan



de Ney era que su infantería atacara directamente a Elchingen una vez el puente estuviese reparado, y con el apoyo de la caballería de Murat. Al mismo tiempo, Malher cruzaría más al este y barrería hacia el oeste. Villatte y su infantería dirigieron el ataque a Elchingen y capturaron la abadía. La caballería austriaca contraatacó, pero los franceses mantuvieron el pueblo y pronto su infantería y caballería estaba avanzando hacia las alturas. Como Malher se unió al ataque, Riesch ordenó la retirada hacia Ulm. Poco después, Mack capituló y los franceses acabaron con la mayoría de fuerzas austriacas remanentes, poniendo fin a la campaña de Ulm.

### Notas de Batalla

#### Ejército Austriaco

- Comandante: Riesch
- 4 Cartas de Orden

#### Ejército Francés

- Comandante: Ney
- 6 Cartas de Orden
- Mueve primero

#### Victoria

7 Banderas de Victoria

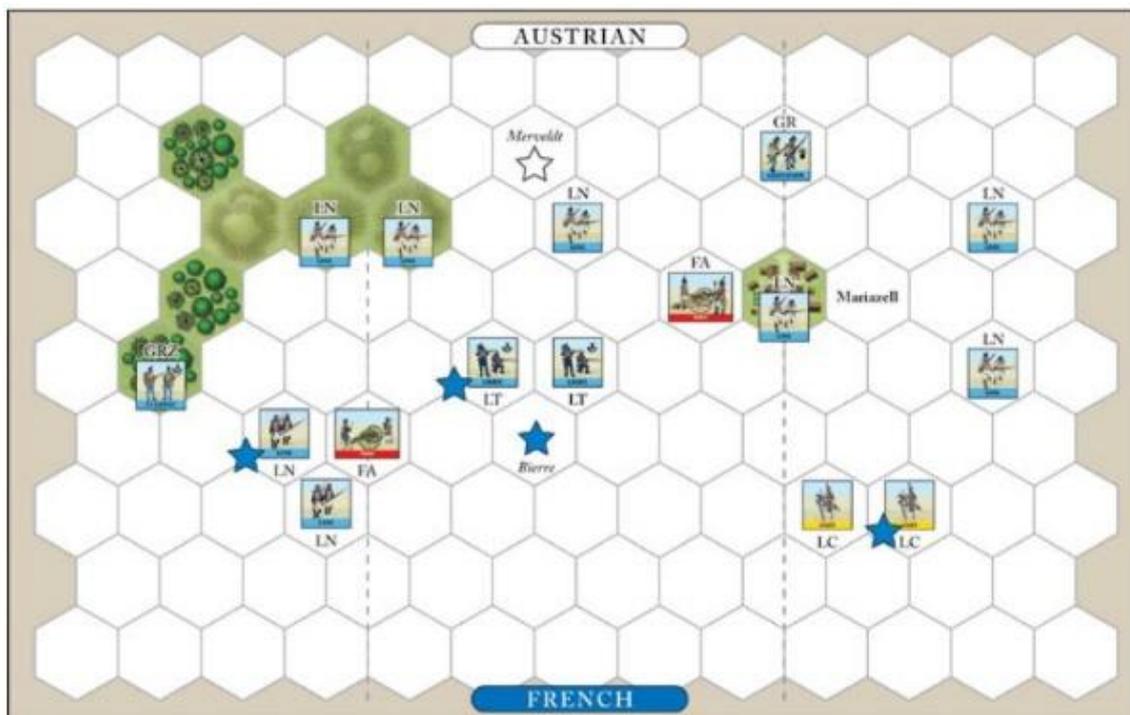
### Reglas Especiales

- El jugador francés gana 1 Bandera de Victoria Temporal cuando una unidad francesa ocupa la abadía al comienzo del turno.
- El jugador francés, al comienzo del turno, gana 1 Bandera de Victoria si los austriacos no ocupan ningún hexágono de pueblo. Mientras ninguna unidad austriaca ocupe ningún hexágono de pueblo, la Bandera de Victoria se conserva.
- El jugador francés, al comienzo del turno, gana 1 Bandera de Victoria si los austriacos no ocupan ningún hexágono de colina. Mientras ninguna unidad austriaca ocupe ningún hexágono de colina, la Bandera de Victoria se conserva.
- El Río Danubio es intransitable.

## Mariazell, 8 de noviembre de 1805

### Trasfondo histórico

El pequeño cuerpo de Von Merveldt había evitado la captura en Ulm, y fue asignado a los rusos en retirada de Kutuzov cuando recibió órdenes del Alto Mando austriaco de marchar a Estiria para ayudar al ejército del Archiduque Juan. Cerciorándose demasiado tarde de que había marchado hacia los franceses que avanzaban, se dio la vuelta para rehacer sus pasos. Con la guardia en





avanzadilla de Davout bajo el mando de Heudelet de Bierre pisándole los talones, Merveldt decidió ofrecer resistencia en Mariazzell. Aprovechando el terreno natural del área, su desgastada infantería esperó a los franceses.

Bierre, sin perder tiempo, atacó con las tropas ligeras francesas en el centro y la caballería ligera al sur de la ciudad. El ataque de la caballería francesa se abrió paso, obligando a muchos austriacos a rendirse. Los Grenzers austriacos contraatacaron desde los bosques, pero no consiguieron capturar la artillería francesa. Los austriacos de Merveldt, después de una breve lucha, se desbandaron.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

#### Notas de Batalla

##### Ejército Austriaco

- Comandante: Von Merveldt
- 4 Cartas de Orden

##### Ejército Francés

- Comandante: de Bierre
- 5 Cartas de Orden

- Mueve primero

#### Victoria

4 Banderas de Victoria

#### Reglas Especiales

Ninguna

### Enfrentamiento en Pordenone, 15 de abril de 1809

#### Trasfondo Histórico

El 10 de abril de 1809, el ejército del Archiduque Juan invadió Italia. Consciente de las intenciones de Austria, Napoléon ya había reforzado el ejército de Italia y enviado muchas cartas para aconsejar a su hijo adoptivo, Eugenio, que tenía muy poca experiencia en combate, cómo defender mejor Italia. Para el 14, Eugenio había concentrado una gran fuerza cerca de Sacile, pero no estaba seguro de cuál era la fuerza del enemigo. Juan, sin embargo, tenía una imagen clara del ejército de Eugenio, y ordenó a Frimont atacar a los franceses en Pordenone el 15. Wetzel lideró su brigada de Grenzer para que cruzara el Noncello, mientras que la brigada de línea de Schmidt atacó al pueblo desde el noreste. La infantería francesa estaba siendo fuertemente presionada mientras Sahur

hacía formar a su caballería, al norte de la ciudad, esperando coger a los austriacos por el flanco. Pero la caballería francesa fue ella misma sorprendida y desbandada por la caballería de Frimont. La 35ª infantería de línea fue casi destruida y perdió su águila. Tras graves bajas, la infantería francesa se retiró.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

**Notas de Batalla**

**Ejército Austriaco**

- Comandante: Frimont
- 4 Cartas de Orden
- Mueve primero

**Ejército Francés**

- Comandante: Sahu
- 4 Cartas de Orden

**Victoria**

5 Banderas de Victoria

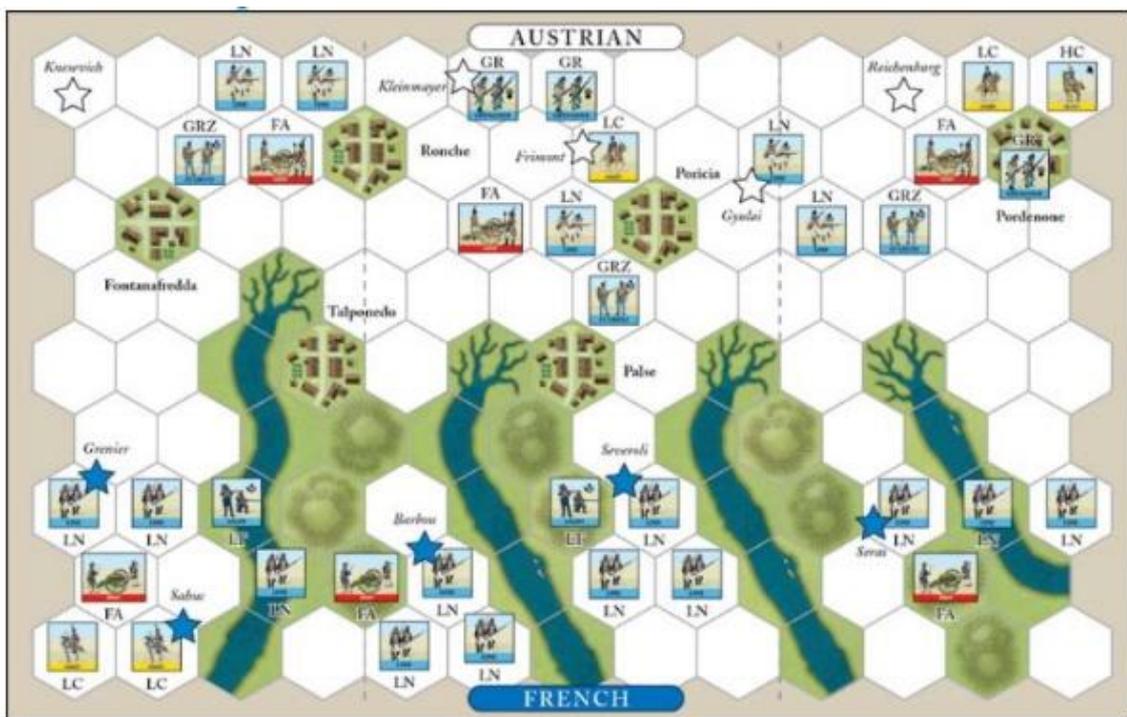
**Reglas Especiales**

- El jugador austriaco gana 1 Bandera de Victoria Temporal por cada hexágono de la ciudad de Pordenone ocupado al comienzo del turno.

- El arroyo Noncello es vadeable.

**Sacile, 16 de abril de 1809**

Impertérrito ante la derrota en Pordenone, y creyendo todavía que sus franceses disfrutaban de superioridad numérica, Eugenio atacó al ejército austriaco al este de Sacile. Cubiertos por la artillería, los franceses avanzaron hacia las 9:00 AM y comenzaron a hacer retroceder a los austriacos en el centro. Aunque el terreno era algo inapropiado para la caballería, Frimont atacó igualmente con ella y Severoli fue herido en el combate, lo que detuvo el avance francés en el centro. Barbou se unió al ataque en el centro, y Eugenio ordenó a Grenier avanzar contra Fontanafredda para girar el flanco austriaco. Los austriacos contraatacaron a lo largo de toda la línea y, aunque la infantería francesa resistió dos ataques separados, Eugenio no consiguió asignar a la caballería y finalmente ordenó al ejército que se retirara sobre las 5:00 PM. Los estudiosos dicen que Sacile puede haber sido la mayor victoria del Archiduque Juan, pero su decisión de no perseguir con rigor fue “uno de sus mayores errores”.



La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

### Notas de Batalla

#### Ejército Austriaco

- Comandante: Archiduque Juan
- 5 Cartas de Orden

#### Ejército Francés

- Comandante: Eugenio
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

### Victoria

8 Banderas de Victoria

### Reglas Especiales

- El jugador austriaco gana 1 Bandera de Victoria Temporal cuando tres o más hexágonos de pueblo están ocupados o no disputados al comienzo del turno.
- El jugador francés gana 1 Bandera de Victoria Temporal cuando tres o más hexágonos de pueblo están ocupados o no disputados al comienzo del turno. *No disputados significa que una unidad ocupa el hexágono de pueblo o está adyacente a este y ninguna unidad enemiga lo ocupa o está adyacente.*
- Todos los arroyos son vadeables.

## Teugen-Hausen, 19 de abril de 1809

### Trasfondo Histórico

Creyendo que los ejércitos franceses estaban atados en España, el Archiduque Carlos entró en Baviera con la intención de destruir al ejército francés. La invasión cogió a Napoleón por sorpresa, pero el avance de Carlos fue lento y dio al Emperador tiempo para reaccionar. El III Cuerpo de Davout, aislado, marchaba para enlazar con los bávaros, y Carlos planeó destruirlo primero agrupando a tres de sus cuerpos contra él. Tal y como sucedieron los hechos, el 19 de abril la división de Saint-Hilaire encontró elementos de un solo cuerpo austriaco alrededor de Hausen. Davout ordenó de inmediato atacar a los austriacos, que habían tomado una posición defensiva en una serie de cumbres. Aunque el asalto inicial fracasó, los refuerzos llegaron y el ataque se renovó. Los austriacos contraatacaron a los franceses después de que hubiesen ganado el control de la primera cumbre, pero el ataque falló. Se envió a más tropas al combate por parte de ambos bandos. Los franceses lograron finalmente la ventaja con la llegada de la división de Friant y de la artillería francesa. Los otros cuerpos austriacos que estaban en la vecindad no marcharon en la dirección del



sonido de los cañones, dándole la victoria a Davout.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

### Notas de Batalla

#### Ejército Austriaco

- Comandante: Archiduque Carlos
- 4 Cartas de Orden

#### Ejército Francés

- Comandante: Davout
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

#### Victoria

8 Banderas de Victoria

#### Reglas Especiales

- Los nueve hexágonos de colina que componen la primera cumbre forman una Bandera de Victoria Grupal por Mayoría Temporal que otorga 1 bandera al bando que ocupe una mayoría absoluta al comienzo de su turno.
- Los seis hexágonos de colina que componen la segunda cumbre forman una Bandera de Victoria Grupal por Mayoría Temporal que otorga 2 banderas al bando

que ocupe una mayoría absoluta al comienzo de su turno.

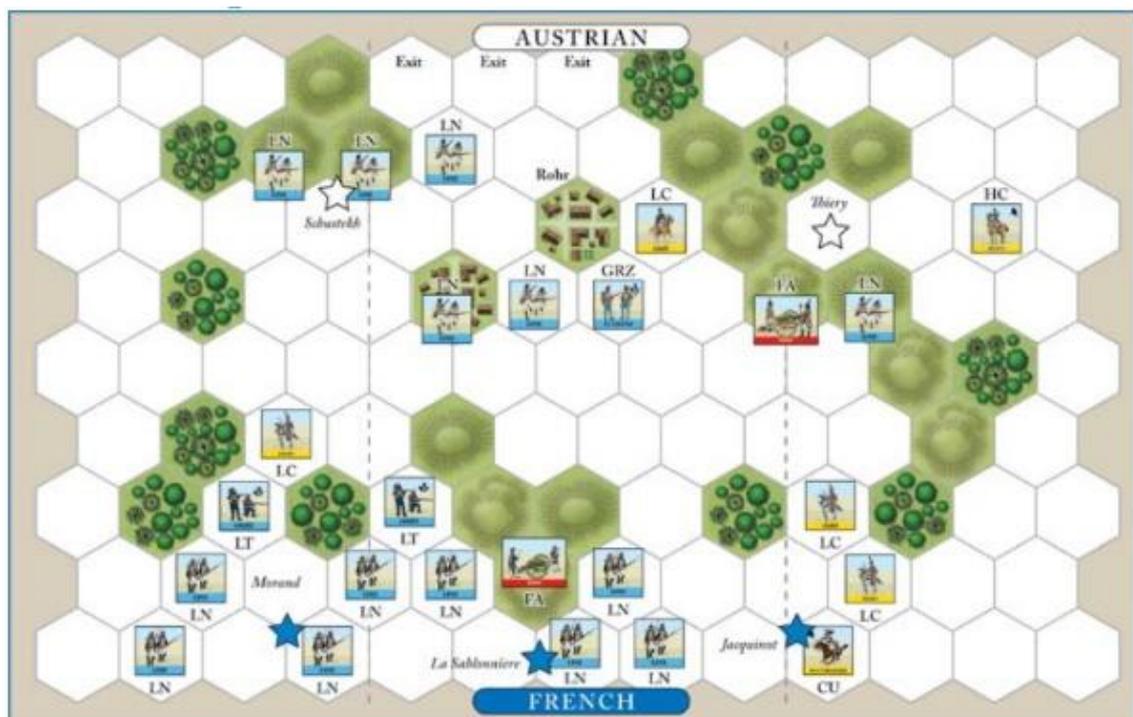
- El pueblo de Teugen es un Objetivo de Bandera de Victoria Permanente que otorga 2 puntos al jugador austriaco cuando una unidad austriaca ocupa el pueblo al comienzo de su turno.

### Rohr, 20 de abril de 1809

#### Trasfondo Histórico

Davout y su formidable III Cuerpo deberían haber sido aplastados por las superiores fuerzas austriacas, pero en su lugar habían obtenido una reñida victoria en Teugen-Hausen, concediendo a Napoleón el tiempo para concentrar a la mayoría de su ejército cerca de Abensberg para dividir al ejército austriaco y, en la mañana del 20 de abril, lo lanzó contra el V Cuerpo austriaco al mando del Archiduque Luis.

El cuerpo provisional de Lanner hizo pedazos la línea de frente austriaca y presionó hacia el pueblo de Rohr. De camino, las tropas de Lanne chocaron con la brigada de Thierry, que se retiraba, dañándola severamente. Los supervivientes de Thierry se unieron a las tropas ligeras de Schustekh en Rohr, pero Lannes estaba muy cerca y no perdió tiempo en lanzar a su infantería francesa veterana contra Rohr.



Conforme la infantería austriaca se desmoronaba, la caballería austriaca, superada en número, lanzó desesperados ataques para cubrir la retirada de la infantería, y fue virtualmente destruida. Los soldados de Jacquinet salieron pisándole los talones hacia Rottenburg, infligiendo serias bajas a los austriacos en fuga.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

### Notas de Batalla

#### Ejército Austriaco

- Comandante: Schustekh
- 4 Cartas de Orden
- Mueve primero

#### Ejército Francés

- Comandante: Lannes
- 5 Cartas de Orden

#### Victoria

5 Banderas de Victoria

#### Reglas Especiales

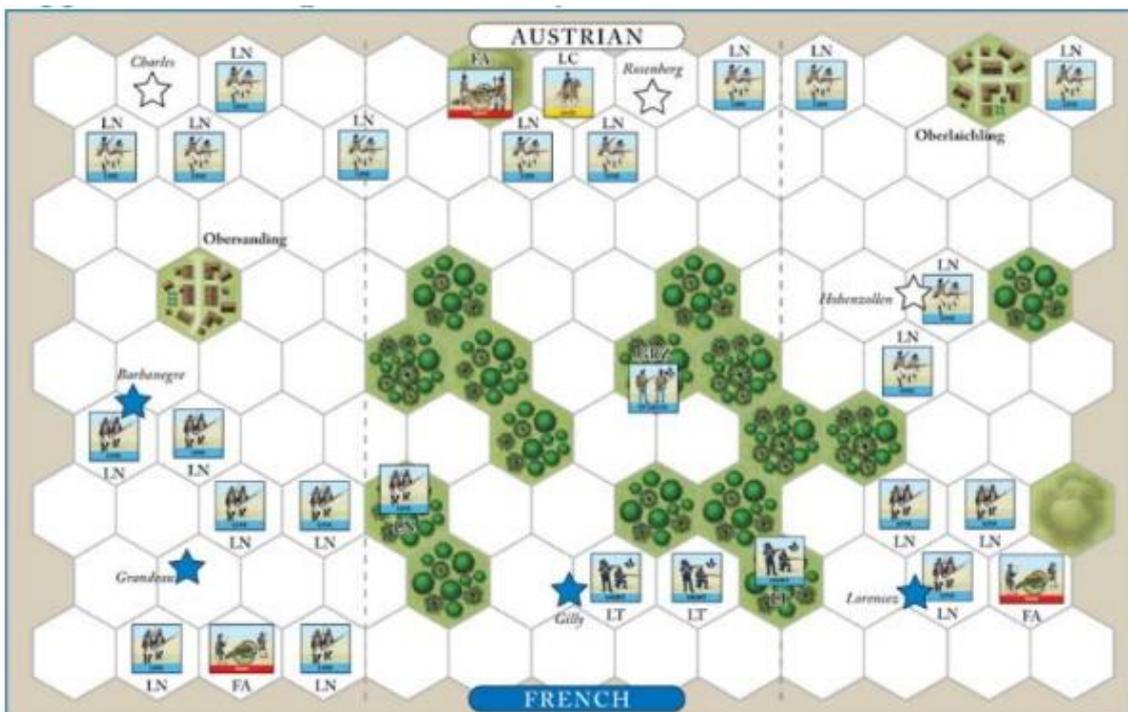
- El jugador francés gana 1 Bandera de Victoria por cada unidad francesa que salga del campo de batalla desde uno de los tres hexágonos de la línea de base austriaca indicados.

## Eggmüh, 21 de abril de 1809 (Día 1)

### Trasfondo Histórico

Napoleón estaba a punto de repetir el mismo error que cometió en Jena. La tarde del día 20, ordenó a Davout que avanzara, atacara y destruyera al enemigo que tenía ante él. Mientras tanto, Napoleón se llevaría a la mayor parte del ejército hacia el sur, hacia Landshut, en persecución de lo que él creía que era el grueso del Ejército Austriaco. En realidad, el cuerpo de Davout y las formaciones alemanas aliadas estaban en considerable peligro de nuevo. El valiente 65° Regimiento francés de infantería de línea, que mantenía Ratisbon como su puente vital, fue obligado a rendirse cuando se quedó sin municiones. El Archiduque Carlos tenía ahora una ruta de retirada segura si decidía retirarse, o una vía para que los dos cuerpos adicionales de Bohemia se le unieran si decidía atacar. Y atacar fue lo que eligió.

Las habilidades de cálculo de Davout no habían disminuido. Uno de estos nuevos cuerpos se había unido de hecho a Carlos, y Davout expresó apropiadamente su preocupación a Napoleón de estar enfrentándose a más que el flanco derecho del ejército austriaco.



Usando el campo boscoso, Davout esperó poder asegurar su flanco y aguantar, pero la división de Friant fue hecha retroceder. Con noticias de que había ayuda en camino, Davout ordenó un ataque total en un intento de atrapar a los austriacos donde estaban. Carlos dirigió personalmente un contraataque e hizo retroceder a los franceses a los bosques. Creyendo que tenía tiempo para terminar la destrucción de Davout al día siguiente, Carlos ordenó detener el ataque, perdiendo la victoria y haciendo que la derrota fuera virtualmente inevitable: Napoleón marchaba de vuelta a la mayor velocidad posible.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

### Notas de Batalla

#### Ejército Austriaco

- Comandante: Archiduque Carlos
- 4 Cartas de Orden

#### Ejército Francés

- Comandante: Davout
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

### Victoria

6 Banderas de Victoria

#### Reglas Especiales

- Obersanding es una Bandera de Victoria Temporal que otorga 1 bandera al bando que la ocupe al comienzo de su turno.
- Obersanding es una Bandera de Victoria Permanente para el jugador francés que le otorga 1 bandera si la ocupa al comienzo del turno.

### Eggmühl, 22 de abril de 1809 (Día 2, Ataque a Eggmühl)

#### Trasfondo Histórico

Al llegar al frente, Napoleón estaba determinado a capturar el pueblo de Eggmühl usando Württembergers, tropas alemanas aliadas que habían luchado muy bien durante los dos días anteriores. Capturar Eggmühl dislocaría la línea de Carlos, y posiblemente llevara a una victoria decisiva.

El general austriaco Rosenberg estaba sobre aviso del inminente peligro y reposicionó las tropas. Ordenó a las unidades que se replegaran para defender el terreno montañoso que había directamente detrás del pueblo, en el propio pueblo, y a lo largo de la orilla del río en tres líneas. Apoyados por la artillería, los Grenzers austriacos



rechazaron a los batallones ligeros de los Württembergers de Napoleón dos veces. Pero, en el tercer ataque, el puente fue tomado. Para entonces, la división de Gudin también había logrado cruzar el Grosse Laaber. Presionado desde dos lados, el pueblo y el castillo cayeron. Napoleón no perdió el tiempo a la hora de hacer cruzar más tropas y aprovechar la victoria.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

### Notas de Batalla

#### Ejército Austriaco

- Comandante: Rosenberg
- 4 Cartas de Orden

#### Ejército Francés

- Comandante: Von Hügel
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

#### Victoria

5 Banderas de Victoria

#### Reglas Especiales

- Los hexágonos del Castillo y del pueblo de Eggmühl forman un Objetivo de Bandera de Victoria por Mayoría Temporal que otorga 1 bandera de victoria al jugador austriaco y 2

Banderas de Victoria al jugador francés si lo ocupan al comienzo de sus turnos.

- El Puente es una Bandera de Victoria Permanente que otorga 1 bandera al jugador francés cuando lo ocupa al comienzo del turno.
- El Grosse Laaber es un río vadeable.

## Eggmühl, 22 de abril de 1809 (Día 2, Flanco Izquierdo francés)

### Trasfondo Histórico

La mañana del 22 de abril, una densa niebla cubrió totalmente el valle del Grosse Laaber. Cuando la niebla se disipó alrededor de las 8:00 AM, el general austriaco Rosenberg empezó a preocuparse por la falta de movimiento de las tropas de Davout. Asumió que esto significaba que había más tropas en camino o que ya habían llegado.

Los refuerzos franceses, ciertamente, habían llegado, y Napoleón no perdió tiempo a la hora de unir su línea de frente. Por iniciativa propia al oír el cañón de Napoleón, Davout atacó a los austriacos de Rosenberg en Unterlaichling y en los bosques del norte, inmovilizándoles para que Napoleón pudiera traer una fuerza superior que pudiera resistir al flanco izquierdo de Carlos. Las divisiones de Davout al mando de Friant y St. Hilaire hicieron retroceder firmemente a los



austriacos. Con el apoyo de la caballería bávara, Unterlaichling fue finalmente capturado, mientras la lucha en los bosques iba de acá para allá. Convencido de que su posición ya no era sostenible, Rosenberg comenzó a retirarse.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

### Notas de Batalla

#### Ejército Austriaco

- Comandante: Rosenberg
- 4 Cartas de Orden

#### Ejército Francés

- Comandante: Davout
- 6 Cartas de Orden
- Mueve primero

#### Victoria

9 Banderas de Victoria

#### Reglas Especiales

- Unterlaichling es una Bandera de Victoria Temporal que otorga 1 bandera al bando que la ocupe al comienzo de su turno.
- Unterlaichling es una Bandera de Victoria Temporal para el jugador francés que le

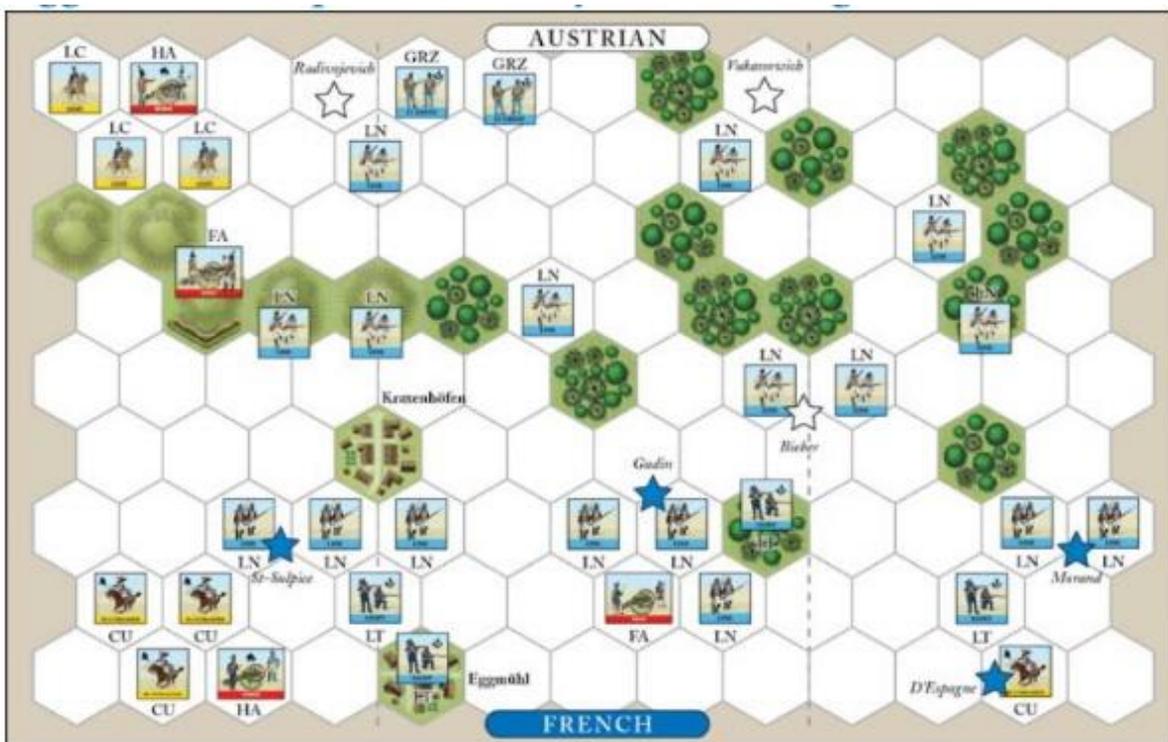
otorga 1 bandera si la ocupa al comienzo del turno.

- Unterlaichling es una Bandera de Victoria Permanente para el jugador francés que le otorga 1 bandera si la ocupa al comienzo del turno.

## Eggmühl, 22 de abril de 1809 (Día 2, Flanco Derecho francés)

### Trasfondo Histórico

Mientras los Württembergers estaban luchando por Eggmühl, Napoleón había estado acumulando a su caballería al sur del Grosse Laaber. Una vez Eggmühl estuvo asegurada, ordenó avanzar a sus escuadrones. El general austriaco Rosenberg podía ver la amenaza en ciernes, y había pedido a Carlos a comienzos del día la División de Coraceros austriaca, pero su solicitud no obtuvo respuesta. Sin opciones, cuando la primera de las caballerías de Napoleón cruzó el río, Rosenberg ordenó a la poca caballería que tenía a mano que avanzara para obstaculizar el cruce. Como era de prevenir, los jinetes austriacos, superados en número, fueron rechazados. Mientras tanto, en el extremo derecho francés, la división de Gudin atacó a la brigada de Bieber, y los austriacos fueron



obligados a retirarse a los bosques, donde consiguieron mantener su posición y evitar que los franceses avanzaran más. Con reveses a lo largo de todo el frente, Carlos decidió retirarse y envió orden a Rosenberg de retirarse de la mejor manera que pudiera. Más o menos al mismo tiempo, la caballería francesa estaba ya por todo el Grosse Laaber, haciendo difícil la retirada. Aunque estaban superados en gran número, Rosenberg ordenó a su diezmada caballería cargar de nuevo y ganar tiempo para que se retirara la infantería.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

### Notas de Batalla

#### Ejército Austriaco

- Comandante: Rosenberg
- 4 Cartas de Orden

#### Ejército Francés

- Comandante: Napoleón
- 6 Cartas de Orden
- Mueve primero

#### Victoria

8 Banderas de Victoria

### Reglas Especiales

- El jugador francés gana 1 Bandera de Victoria por cada unidad francesa que salga del campo de batalla desde cualquier hexágono de la línea de base austriaca.

## Eggmühl, 22 de abril de 1809 (Día 2, Alteglofsheim)

### Trasfondo Histórico

Conforme la infantería del vapuleado ejército austriaco pasaba hacia el norte, la exhausta brigada de Coraceros austriaca se volvió a reformar una vez más. Se les unió la caballería ligera de Stutterheim, que incluía a algunos de los mejores jinetes del ejército Hasburgo. Ambos comandantes sabían que había pocas probabilidades de victoria, y que su única posibilidad era retrasar a los vencedores franceses lo suficiente hasta que el anochecer detuviera la persecución. ¡Salvad los cañones! Se ordenó a la artillería austriaca que montara los cañones y se retirara, y sólo entonces se lanzó la primera carga de caballería de esta batalla bajo la luz de la luna lanzada contra la igualmente cansada División de Coraceros de Nansouty. Los austriacos chocaron contra la Brigada de Carabineros y detuvieron el avance de la



caballería francesa, pero estaban en grave peligro de ser rodeados por la segunda oleada. La caballería ligera austriaca movió para flanquear a la caballería francesa que no estaba trabada en melee, pero la caballería de de Württemberg atravesó el arroyo a la carrera y rechazó el intento de flanqueo austriaco mientras Seydewitz traía más caballería bávara. Con esto, los superados austriacos rompieron filas y huyeron. El propio Carlos y parte de la infantería austriaca fueron atrapados en el desorden de la retirada, pero la caballería francesa estaba para entonces completamente agotada y no pudo mantener una persecución eficaz.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

### Notas de Batalla

#### Ejército Austriaco

- Comandante: Schneller
- 4 Cartas de Orden
- Mueve primero

#### Ejército Francés

- Comandante: Nansouty
- 4 Cartas de Orden

### Victoria

5 Banderas de Victoria

#### Reglas Especiales

- El jugador francés gana 1 Bandera de Victoria por cada unidad francesa que salga del campo de batalla por cualquier hexágono de la línea de base austriaca.
- El jugador austriaco gana 1 Bandera de Victoria cuando la unidad de artillería austriaca salga del campo de batalla por cualquier hexágono de la línea de base austriaca.
- El arroyo no tiene restricciones al movimiento ni al combate, pero interrumpe las cargas. Esto quiere decir que una unidad que recibe órdenes con una carta de Carga que comience en el arroyo o lo cruce no ganará los dados adicionales descritos en la tarjeta.

### Aspern-Essling, 21 de mayo de 1809 (Día 1, Aspern)

#### Trasfondo Histórico

Retrasado al tener que cruzar un puente, Napoleón tenía menos de un tercio de su ejército al otro lado del Danubio cuando Carlos atacó. Los austriacos formaron en cinco columnas de ataque, con los granaderos y la mayoría de la caballería en reserva. La batalla comenzó con el ataque de





austriaca conforme se retiraba. De nuevo, la infantería austriaca reaccionó rápidamente y formó masas de batallón, lo que impidió cualquier éxito francés. La caballería austriaca avanzó entonces y obligó a la caballería francesa a retirarse. La quinta columna, que era la que tenía que marchar la mayor distancia, estuvo en posición hacia las 8:00 PM y lanzó su ataque. Usando tanto el granero como el Gran Jardín como posiciones defensivas clave, Lannes desplegó y red desplegó hábilmente a sus superadas tropas a estos puntos críticos para mantener el control del pueblo contra la presión austriaca. Después de que fallara este último ataque del día, Rosenberg ordenó a sus austriacos retirarse y esperar a que los Granaderos y el resto de la caballería austriaca de la reserva llegaran.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

#### Notas de Batalla

##### Ejército Austriaco

- Comandante: Carlos
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

##### Ejército Francés

- Comandante: Napoleón
- 6 Cartas de Orden

##### Victoria

9 Banderas de Victoria

##### Reglas Especiales

- Los 3 hexágonos del pueblo de Essling forman un Objetivo de Bandera de Victoria Grupal por Mayoría Temporal que otorga 2 banderas al bando que ocupe una mayoría absoluta de hexágonos de pueblo al comienzo de su turno.
- El Gran Jardín es una Bandera de Victoria Temporal que otorga una bandera al jugador austriaco cuando lo ocupa al comienzo del turno.
- Los dos hexágonos de pueblo adyacentes representan el Granero. Un Granero tiene los mismos efectos que un pueblo; además, una unidad en un Granero puede ignorar una bandera.

## St. Michael-Leoben, 25 de mayo de 1809

##### Trasfondo Histórico

Después de las derrotas austriacas en Baviera y el norte de Italia, el Archiduque Carlos ordenó a la división aislada de



Jellacic en Salzburgo que se uniera a las fuerzas en retirada del Archiduque Juan en Graz. Al mismo tiempo, el ejército francés de Eugenio marchaba hacia el noreste con la doble misión de perseguir al ejército del Archiduque Juan y de unirse a Napoleón. La ruta de Jellacic se cruzó con la de Eugenio. Se inició una carrera para ver si la división de Jellacic podía ser atrapada y destruida. Se le ordenó al mando de Grenier interceptar a Jellacic y su tren de bagaje antes de que pudiera llegar hasta St. Michael y el cruce del río. Cuando la división francesa en cabeza, al mando del General Seras, llegó al campo, los austriacos ya controlaban el terreno clave. Jellacic sabía que a su tren de bagaje le costaría tiempo llegar hasta el río y cruzarlo. Cometió entonces un error fatal. En lugar de sacrificar su tren de bagaje y escapar con sus tropas, se preparó para resistir. Sus tropas ligeras rechazaron la avanzadilla de la Guardia francesa, pero las dos divisiones francesas estaban ahora en el campo, así que Jellacic desplegó sus superadas tropas en una línea desordenada, aprovechando el paisaje. Contando con superioridad numérica, Grenier planeó atacar el centro y ambos flancos simultáneamente. Su plan funcionó, porque cuando Jellacic debilitó su centro para reforzar su flanco derecho, los franceses atravesaron el centro. Siguió una desbandada, con la caballería francesa persiguiendo a los supervivientes de Jellacic durante 30 km y capturando a miles. Al día siguiente, Jellacic se unió a Juan, pero con 2.000 desorganizados supervivientes de los 9.000 que había asignado a la batalla.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

#### **Notas de Batalla**

##### **Ejército Austriaco**

- Comandante: Jellacic
- 5 Cartas de Orden

##### **Ejército Francés**

- Comandante: Grenier
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

#### **Victoria**

6 Banderas de Victoria

##### **Reglas Especiales**

- El Tren de Bagaje austriaco mueve un hexágono a lo largo de la línea de base austriaca cada turno durante la fase de movimiento del jugador austriaco. Usa un bloque de líder austriaco para representar al tren de bagaje. No puede atravesar a ninguna unidad, pero puede entrar en terreno. No puede entablar combate. Cuando el tren de bagaje llega a St. Michael, el jugador austriaco gana 2 Banderas de Victoria.
- El puente es una Bandera de Victoria Temporal que otorga 2 banderas al jugador francés cuando lo ocupa al comienzo del turno.
- El Río Mur sólo puede atravesarse por el puente.

#### **Wagram, 5 de julio de 1809 (Gross-Enzersdorf)**

##### **Trasfondo Histórico**

El segundo cruce del Danubio de Napoleón fue meticulosamente planeado. Envió a la división de Legrand como señuelo para que Carlos pensara que los franceses pretendían cruzar por la misma área que anteriormente desde el extremo norte de la isla de Lobau. Carlos mordió el anzuelo y agrupó su ejército cerca del Danubio, alrededor de Aspern y Essling. Napoleón tendió entonces un puente desde el extremo sur de la isla de Lobau y comenzó a cruzar a las 2 AM, cubierto por un gran bombardeo que infligió pérdidas significativas a los concentrados austriacos. Cuando Carlos se dio cuenta de que había sido flanqueado, se retiró rápidamente a la posición de Wagram, dejando que VI Cuerpo y la avanzadilla de la Guardia combatieran como acción dilatoria. Tomando una posición defensiva alrededor de Gross-Enzersdorf, la avanzadilla de la Guardia comenzó a fortificar el pueblo.

Mientras el ejército de Napoleón se desplegaba en el Marchfeld, al IV Cuerpo de Massena se le ordenó presionar y capturar Gross-Enzersdorf para permitir que el avance continuara. Con la infantería ligera a la cabeza, los franceses entraron en el



pueblo, donde un feroz combate cuerpo a cuerpo acabó finalmente expulsando a los austriacos.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

### Notas de Batalla

#### Ejército Austriaco

- Comandante: Nordmann
- 5 Cartas de Orden

#### Ejército Francés

- Comandante: Massena
- 5 Cartas de Orden
- Mueve primero

#### Victoria

6 Banderas de Victoria

#### Reglas Especiales

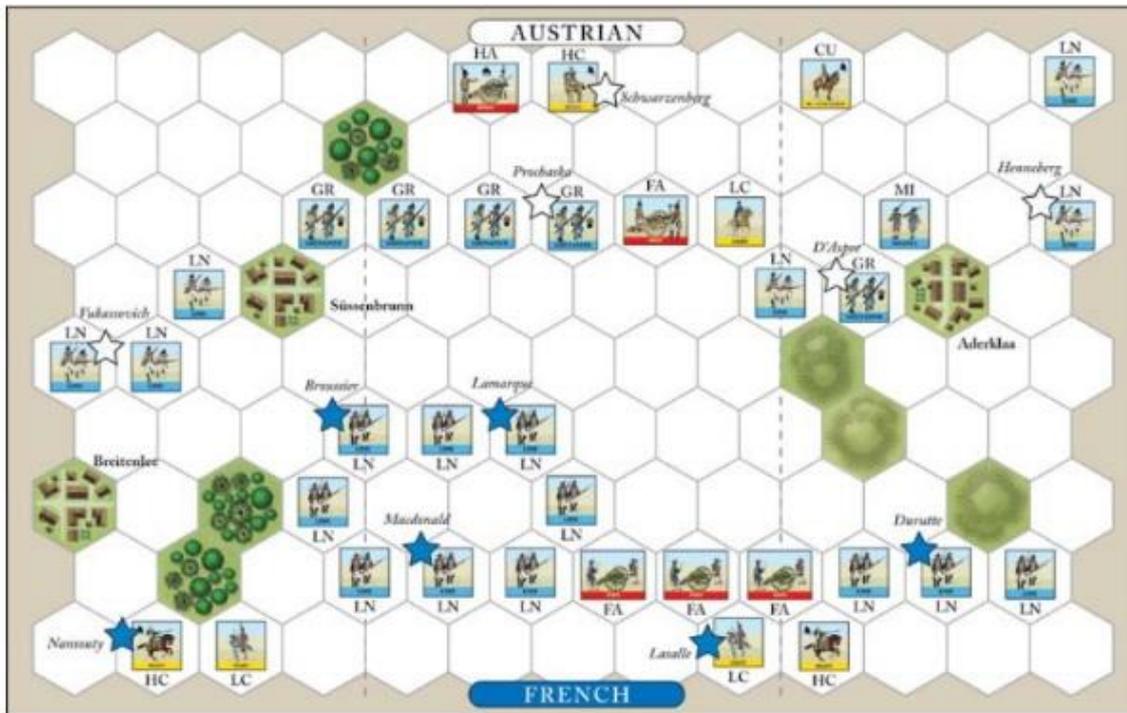
- El jugador austriaco gana 1 Bandera de Victoria por cada carta de Orden Explorar que juega.
- Cada edificio de Gross-Enzersdorf es un Objetivo de Bandera de Victoria Permanente que otorga 1 bandera al jugador francés cuando lo ocupa al comienzo del turno.
- El Río Danubio es intransitable.

## Wagram, 6 de julio de 1809 (Cuadro de Macdonald's)

### Trasfondo Histórico

Los austriacos habían rechazado los últimos ataques franceses del día el 5 de julio, pero Carlos sabía que seguía estando superado en número. Eligió la audaz línea de acción de comenzar la mañana con un ataque de doble envolvimiento para derrotar a Napoleón antes de que los franceses, superiores en número, hicieran la derrota austriaca inevitable.

La coordinación, el talón de Aquiles de los austriacos, castigó a Carlos. El ataque de Rosenberg contra Davout falló, e incluso aunque el ataque contra la izquierda francesa estuvo a punto de tener éxito, Napoleón lo contuvo sin usar sus reservas. Ahora, con Davout avanzando inexorablemente contra la izquierda austriaca, Napoleón supo que había llegado la hora de dividir el centro austriaco y aplastar a los austriacos de una vez por todas. Napoleón ordenó a MacDonald atacar el centro austriaco, apoyado por una batería francesa concentrada que ya había infligido graves pérdidas a los austriacos. Aunque el ataque francés con una formación gigante en cuadro hueco era algo inusual, ganó lentamente



impulso, incluso a pesar de que la artillería y la infantería austriacas respondieron desplegando un fuego intenso contra la infantería que avanzaba. Carlos ordenó entonces a la caballería austriaca que atacara el flanco de MacDonald, pero la caballería francesa avanzó para evitarlo. Grandes bajas redujeron el cuadro hueco de 8.000 hombres a 1.500 para cuando se habían acercado a los austriacos a punta de bayoneta. Aunque la infantería de MacDonald no pudo romper la línea de batalla austriaca, evitó que Carlos reforzara sus propios ataques o que apoyara a Rosenberg contra Davout. Al ver su flanco izquierdo perdido, Carlos supo que la batalla se había vuelto contra él y ordenó a su ejército retirarse. El agotado ejército francés sólo pudo seguirles, en lugar de organizar una fuerte persecución.

La escena está preparada. Las líneas de batalla están trazadas y tú estás al mando. ¿Puedes cambiar la historia?

### Notas de Batalla

#### Ejército Austriaco

- Comandante: Carlos
- 5 Cartas de Orden

#### Ejército Francés

- Comandante: Napoleón

- 6 Cartas de Orden
- Mueve primero

### Victoria

7 Banderas de Victoria

### Reglas Especiales

- Las unidades de infantería de la formación de MacDonald, cuando están en hexágonos contiguos a MacDonald, reciben todas órdenes cuando alguna de las unidades de la formación recibe órdenes. Sea cual sea la Carta de Orden jugada, las unidades de la formación sólo pueden mover un hexágono. Sea cual sea el número de unidades de infantería de MacDonald con órdenes, sólo un número de unidades de infantería de MacDonald igual al número de la carta de Orden puede mover. Una unidad no puede recibir orden de separarse de la formación. Sin embargo, si una unidad es obligada a retirarse y deja de estar adyacente a un hexágono contiguo, ya no se considerará parte de la formación. Cualquier unidad a la que se le ordene formar en cuadro deja de ser considerada parte de la formación.
- El jugador francés gana 1 Bandera de Victoria al comienzo del turno por cada hexágono de pueblo ocupado.



### **Reglas Especiales**

- Los tres hexágonos del pueblo de Markgrafneusiedl forman un Objetivo de Bandera de Victoria Grupal por Mayoría Temporal que otorga 1 bandera a los austriacos o 3 banderas a los franceses al comienzo del turno.
- La Torre de Piedra es un Objetivo de Bandera de Victoria Permanente que otorga

1 bandera al jugador francés cuando la ocupa al comienzo del turno.

- El jugador francés gana 1 Bandera de Victoria Temporal al comienzo del turno por cada hexágono de colina que ocupa y por cada hexágono ocupado entre la línea de colinas y la línea de base austriaca.
- El Russbach es vadeable y los hexágonos de vado no tienen restricciones al movimiento ni al combate.