

[illegible]

Trasfondo Histórico

centro para recuperar la iniciativa, y la lucha en torno a Sokolnitz prosiguió con fiereza durante todo el día.

Alrededor de las 8:45 AM, creyendo que el centro aliado había quedado lo suficientemente debilitado, Napoleón convocó a Soult para discutir un ataque contra las líneas enemigas en los Altos de Pratzen. Afirmando que “Un fuerte golpe y la guerra se habrá acabado”, ordenó que al asalto se pusiera en marcha a las 9:00. Atravesando la niebla matutina, la división del

General Louis de Saint-Hilaire atacó los altos y fue rechazada tras encarnizada lucha. Volviendo a cargar, consiguió capturar los altos.

Al norte de ellos, la división del General Dominique Vandamme derrotó a las fuerzas aliadas alrededor de los Staré Vinohrady. Napoleón hizo avanzar su puesto de mando a los altos y ordenó al I Cuerpo de Bernadotte que avanzara. Los líderes aliados se dieron cuenta tarde del peligro que habían creado al vaciar su centro de tropas. Volvieron a llamar a las tropas de la derecha, pero en este momento crítico, todo lo que había entre los Aliados y el desastre eran las magníficas Infantería y Caballería de la Guardia Rusa, que ahora avanzaban para asaltar a Vandamme. Su ataque hubiera destruido la división de un general inferior, pero Vandamme aguantó con determinación incluso cuando su flanco izquierdo fue aplastado. Los Aliados no tenían reservas para aprovechar su éxito. Por desgracia para ellos, los franceses sí. Bernadotte, por iniciativa propia, envió una división nueva y Napoleón mandó a su Caballería de la Guardia, incluidos los incomparables Granaderos a Cheval. Los reducidos y desorganizados Guardias rusos fueron barridos y el centro aliado dejó de existir.

En el extremo norte del campo de batalla, comenzó el combate cuando el Príncipe Liechtenstein dirigió la caballería aliada contra la caballería ligera del General François Kellermann. Bajo extrema presión, Kellerman se retiró tras la infantería de Lannes, que bloqueó el avance austriaco. Una vez los franceses terminaron con la caballería, Lannes avanzó contra la infantería rusa del Príncipe Pyotr Bagration. Trabándose en una dura lucha, Lannes obligó a los rusos a retirarse del campo de batalla.

Para completar la victoria, Napoleón se encaminó hacia el sur y dirigió a la división de St. Hilaire y a parte del cuerpo de Davout en un ataque de doble punta contra Sokolnitz que envolvió la posición aliada. Los Aliados huyeron derrotados. Aquellas formaciones que no se rindieron se disolvieron cuando los sobrevivientes escaparon en masse.

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

Notas de Batalla

Ejército Aliado

- Comandantes: Alejandro I y Kutuzov
- 4 Cartas de Órdenes
- Mueve primero

Comandantes de Cuerpo Aliados

	<i>Der.</i>	<i>Centro</i>	<i>Izq.</i>
Cartas de Órdenes	3	2	4
Cartas de Estratega	3	2	3
Madre Rusia	3	1	3

Ejército Francés

- Comandante: Napoleón
- 6 Cartas de Órdenes

Comandantes de Cuerpo Franceses

	<i>Der.</i>	<i>Centro</i>	<i>Izq.</i>
Cartas de Órdenes	4	5	4
Cartas de Estratega	3	3	3

Victoria

22 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los 6 hexágonos de colina de los Altos de Pratzen forman un Objetivo de Bandera de Victoria de Grupo por Mayoría Temporal que otorga 2 banderas al bando que ocupa una mayoría absoluta al comienzo del turno. Los Aliados comienzan con 2 Bandera de Victoria.

- Los 5 hexágonos de Stare Vinohrady (Viejos Viñedos) forman un Objetivo de Bandera de Victoria de Grupo por Mayoría Temporal que otorga 2 banderas al bando que ocupa una mayoría absoluta al comienzo del turno. Los Aliados comienzan con 2 Banderas de Victoria.
- Los 6 hexágonos de pueblo de Bosnitz, Blasowitz, Pratzen, el Castillo (Granja Amurallada), Sokolnitz y Telnitz forman un Objetivo de Bandera de Victoria de Grupo por Mayoría Temporal que otorga 3 banderas al bando

que ocupe una absoluta mayoría al comienzo del turno. Los franceses comienzan con 3 Banderas de Victoria.

- El Goldbach y los arroyos son vadeables y no detienen el movimiento ni hay reducción a los dados de batalla por combatir contra el arroyo. Las unidades que combaten desde él lucharán con -1 dado.
- El Satschan Mere es intransitable.
- La Tirada Pre-Batalla de la Madre Rusia está vigente. Las tiradas de sables no tienen efecto.

Tras la batalla, los comandantes superiores generales Dalrymple y Burrard llegaron a un acuerdo para permitir que el ejército de Junot saliera para Francia en barcos británicos, quedándose todos sus cañones y equipo. Ese trato, nada sorprendentemente, provocó una gran protesta en Gran Bretaña.

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

Notas de Batalla

Ejército Británico

- Comandante: Wellesley
- 6 Cartas de Órdenes

Comandantes de Cuerpo Británicos

	<i>Der.</i>	<i>Centro</i>	<i>Izq.</i>
Cartas de Órdenes	2	4	4
Cartas de Estratega	3	3	2

Ejército Francés

- Comandante: Junot
- 5 Cartas de Órdenes
- Mueve Primero

Comandantes de Cuerpo Franceses

	<i>Der.</i>	<i>Centro</i>	<i>Izq.</i>
Cartas de Órdenes	2	2	3
Cartas de Estratega	2	2	2

Victoria

15 Banderas de Victoria

Reglas Especiales

- Los franceses ganan 2 Banderas de Victoria Temporales al comienzo del turno por cada hexágono del pueblo de Vimeiro que ocupen.
- Los Aliados ganan 2 Banderas de Victoria Temporales al comienzo del turno si los franceses no ocupan ningún hexágono del pueblo de Vimeiro. Los británicos comienzan con 2 Banderas de Victoria.
- El hexágono del pueblo de Ventosa es una Bandera de Victoria Temporal que otorga 2 Banderas al bando que lo ocupe al comienzo del turno.
- Los franceses ganan 1 Bandera de Victoria Temporal al comienzo por ocupar el puente que cruza el arroyo junto a Vimeiro.
- Los dos hexágonos de los pueblos de Mariquiteira y Praganza forman una Bandera de Victoria de Grupo Temporal que otorga 1 Bandera al bando que ocupe ambos hexágonos al comienzo del turno.
- El Río Maceira sólo puede atravesarse por los vados.
- Todo el arroyo Toledo es vadeable. Además, los vados menos profundos no detienen el movimiento.

(Traducción de Luis H. Agüero para GMT Games, 2016)



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com