

I WARGAMES E BALENA LUDENS



Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo (dopo averlo provato per la prima volta) o... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita).

Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese. Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

Introduzione storica

La battaglia di Austerlitz (detta anche battaglie dei tre Imperatori perché oltre a Napoleone erano presenti anche lo Zar russo Alexander I e l'imperatore austriaco Francesco II d'Asburgo), è sicuramente la seconda più famosa dell'epopea napoleonica (dopo Waterloo) e decise le sorti del conflitto che oppose la Francia alla cosiddetta "Terza Coalizione".

I francesi avevano già sconfitto gli austriaci a Ulm in ottobre e le truppe francesi avevano raggiunto Vienna, dichiarata città aperta, raccogliendo un immenso bottino (oltre 100.000 fucili e 500 cannoni): i russi, arrivati troppo tardi per aiutare gli alleati, visto l'andazzo si erano così ritirati verso Nord-Est, ma Napoleone aveva bisogno di chiudere la campagna con una battaglia decisiva e così ideò un piano piuttosto "articolato" per ingannare il nemico.



Foto 1 - Napoleone riceve la notizia della vittoria ad Austerlitz.

Dapprima mandò i generali Soult, Lannes e Murat ad occupare il villaggio di Austerlitz per attirare il nemico: gli austro-russi “abboccarono” e dopo aver ricevuto un emissario di Napoleone che chiedeva di evitare la battaglia (ma che in realtà approfittò dell’incontro per verificare quante divisioni erano schierate) si convinsero che i francesi non erano pronti, per cui prepararono un’offerta di Armistizio che Napoleone accettò con entusiasmo, facendo subito ritirare le sue unità da Austerlitz e dalla collina del Pratzen che dominava quella zona, rafforzando così la convinzione del nemico che i francesi fossero troppo deboli.

Così il Quartier Generale dei Coalizzati decise di attaccare immediatamente, puntando sul suo lato destro che sembrava molto più debole: Napoleone però lo aveva ridotto apposta, potenziando al massimo il centro e la sua ala sinistra e contava sul fatto che i due eserciti nemici avrebbero dovuto dividersi per avanzare al centro e a destra, mentre lui avrebbe attaccato in forze lo schieramento nemico al centro, dividendo così gli austriaci dai russi per poterli poi sconfiggere in successione. Cosa che avvenne puntualmente, anche se non riuscì a circondare l’intera armata coalizzata, limitandosi a distruggere l’intera ala sinistra e mettendo in rotta tutti gli altri corpi. Questa battaglia è l’oggetto della presente recensione:

MORAVIAN SUN: LA BATTAGLIA DI AUSTERLITZ (2 Dicembre 1805)

Moravian Sun è un wargame tutto “italiano”: l’autore è Enrico Acerbi (un super-specialista delle battaglie napoleoniche) che ha curato anche la parte grafica, come fa spesso, mentre la casa editrice è **ACIES** (una piccola ditta che però produce giochi di ottimo livello).

Si gioca in due (età consigliata 14 anni o più) e la sua durata è abbastanza lunga (considerate 4-6 ore): il livello di difficoltà è alto (ci sono parecchie unità da tenere sotto il controllo dei diversi generali e ognuna di esse deve seguire gli ordini ricevuti) per cui lo consigliamo ai giocatori più esperti, i quali non resteranno affatto delusi perché si tratta di un ottimo wargame.

NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 26/01/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Unboxing



Foto 2 – I componenti di Moravian Sun.

La scatola di **Moravian Sun** contiene una grande mappa della zona in cui si svolse la battaglia (585x840 mm con esagoni da 18 mm), quattro fustelle di counters pre-tagliati da staccare (13x13 mm per i Leaders e i diversi marcatori; 15x15 mm per le unità combattenti) e alcune tabelle stampate su cartoncino (terreno, combattimenti ed elenchi delle unità per lo schieramento iniziale nel gioco campagna e nello scenario della battaglia). Non mancano due dadi “D6” per risolvere i combattimenti. I componenti sono di ottima qualità ma vi consigliamo di dividere fin dall’inizio le unità (e i loro leader) in base ai colori identificativi per accelerare poi le operazioni di preparazione. Purtroppo le tabelle con lo schieramento iniziale (OOB) non sono del tutto corrette e dovrete scaricare dal sito ACIES (o da BGG) quelle aggiornate: nonostante ciò restano un paio di unità il cui piazzamento è da correggere di nuovo (troverete a fine articolo i necessari chiarimenti che ci ha mandato l’autore).

Preparazione (Set-Up)

Particolare cura va messa nel preparare lo schieramento iniziale di **Moravian Sun**: le tabelle OOB infatti indicano gli esagoni su cui posizionare i vari leaders (e qualche “pezzo” specifico) ma nella maggior parte di casi le unità di ogni formazione devono essere messe entro il “Raggio di Comando” del loro generale, quindi a discrezione del giocatore che le controlla. È una fase delicata perché un cattivo piazzamento potrebbe ingenerare poi molta confusione, e decisi rallentamenti, durante le prime fasi di movimento



Foto 3 – La fustella con i Leaders ed alcuni tipi di marcatori.

Parlando di Generali bisogna specificare che ognuno di essi è caratterizzato da:

- una immagine (ma solo se si tratta dei Comandanti in Capo e dei Generali di Corpo d’Armata o di “Colonna” per i Coalizzati);
- una banda colorata sulla parte alta del counter (Generali di Corpo d’Armata e Subordinati) per indicare il Corpo d’armata (o la Colonna) ai loro ordini;
- la capacità di iniziativa personale (numero in alto a destra);
- il “Raggio di Comando” che indica fino a quanti esagoni di distanza le loro unità possono ricevere gli ordini durante la battaglia.
- Il nome del Generale.

Tutti i Leaders hanno anche un secondo counter con il loro nome e il numero del Corpo (o Colonna) che comandano: questi marcatori serviranno per evidenziare il tipo di ordini che devono eseguire.

Sivers	Löwis	Liders	Urusov	Olsufiev	Kamenski	Strik	Wimpffen	Park B
3	2	2	2	2	3	2	3	3
4	4	2	4	2	4	3	2	4
Miloradovich	Berg	Jashvil	Dolgoruki	Ignatiev	Jermolov	Kasperski	Kostenetski	Reslejna
2	3	3	2	3	2	3	3	2
4	4	3	4	3	4	3	2	4
Militia	Mertens	Eiler	Sivers	Löwis	Liders	Urusov	Kamenski	Olsufiev
2	3	2	3	3	3	3	3	3
2	4	2	4	2	4	3	2	4
Berg	Miloradovich	Park B	Ignatiev	Jermolov	Kasperski	Kostenetski	Reslejna	Dolgoruki
3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	4	3	4	3	4	2	4
Jashvil	Wimpffen	Strik	Löwis	Liders	Urusov	Inzov	Olsufiev	Kamenski
3	3	3	2	3	3	3	2	3
3	6	2	4	3	4	5	4	4
Strik	Wimpffen	Miller III	Repinisky	Berg	Monakhtin	Wittgenstein	Gogel	Dolgoruki III
3	3	2	3	3	3	3	3	3
6	4	3	4	2	5	2	4	5
Denisov	Kiseljev	Malakov	Gordiejev	Sisojev	Kaznekov	Isajev	Melentjev	Chernozubov
3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	7	3	7	3	7	3	7	2
Lobanov	Krapowitzki	Kozlowski	Laptev	Pantenius	Denisov	Kolowrath	Park A	Jankovich
3	4	4	3	2	3	3	3	3
4	4	3	4	5	1	7	2	4
Depereadovich	Gr.Uhlans	Zakomelski	Shepelev	Voropajski	St.Petersburg	Uvarov	Minitski	Balk
4	3	3	2	3	3	3	3	2
5	6	4	7	5	7	6	7	2
Degenfeld	Carneville	Grenz	Park A	Kolowrath	Zocchi	Degenfeld	Grenz	Zocchi
3	2	2	3	3	3	3	2	3
1	6	4	2	4	2	6	1	6
Notstiz	Mondet	Rakowski	Liechtenstein	Rakowski	Elizabethgrad	Lisanerich	Kologrivov	Hentzy
3	2	3	2	2	3	3	3	2
2	7	4	7	3	7	4	7	1
Stutterheim	Stutterheim	Rotterdam	Jurczik	Sterndahl	Weber	Caramelli	Schustekh	Roschkowsky
2	2	2	2	2	2	2	3	4
3	7	3	4	3	4	5	6	4

Foto 4 – Una delle due fustelle con le unità: queste sono russe e austriache.

Per le unità combattenti si sono utilizzate caratteristiche un po' diverse:

- il nome del Comandante dell'unità (in alto);
- l'indicazione del Leader da cui dipende l'unità (una lettera in un riquadro a forma di rombo con il colore del Generale di riferimento);
- l'efficienza dell'Unità (numero in alto a sinistra);
- i Punti di Forza (PF) dell'unità in Combattimento (in basso a sinistra);
- i Punti di Movimento (PM) che l'unità può utilizzare per muoversi (a destra).

Il Gioco

Ogni turno di gioco di **Moravian Sun** è diviso in tre fasi:

- - Fase dei Comandi (Command Phase) durante la quale

A1 – Si lancia un dado per vedere il tempo atmosferico (in quel periodo era pieno inverno, con nevischio, nebbia e possibilità di precipitazioni); A2 – Si decidono (segretamente) gli ordini per i diversi Comandanti e per le unità distaccate: tutti quelli nel raggio del Comandante in Capo possono modificarli a piacere, mentre gli altri devono seguire una procedura tanto più efficace quanto più alto è il valore di Iniziativa del Leader (con i francesi favoriti, in questo caso); A3 – Si verifica con un lancio dei dadi (corretti dal numero di “distaccamenti” già in campo) chi sarà a giocare per primo.



Foto 5 – Il campo di battaglia di Austerlitz dopo le prime mosse dei due eserciti. Notare l’esigua linea difensiva francese sulla destra (ancorata a postazioni importanti) mentre il grosso dell’esercito si prepara ad avanzare per cercare di tagliare in due lo schieramento coalizzato.

- Fase delle azioni (Action Phase) durante la quale i giocatori rivelano (alternativamente) una delle formazioni secondo la priorità da loro decisa segretamente all’inizio del turno (con gli appositi segnalini “comando”): si gira il segnalino e si vede quale comandante è stato designato ad operare, procedendo in questo modo fino al che non sono stati tutti attivati. Sempre in questa fase è possibile cercare di riorganizzare unità disordinate (o di fermare la fuga di unità in rotta) e si fanno entrare in campo i rinforzi (se ce ne sono in quel turno).

Seguono i bombardamenti delle artiglierie e i combattimenti corpo a corpo. (C) – Fase di fine turno (End of Turn) per riattivare tutti i leaders, togliere i marcatori “ha mosso” alle unità di artiglieria e avanzare il marcatempo di una casella. La caratteristica principale del “sistema di gioco” di **Moravian Sun** è l’obbligo di dare ad ogni leader un preciso ordine, a scelta fra:

- **Avanzata (Advance):** questo ordine obbliga ad avvicinarsi al nemico con almeno 3 Unità Combattenti della formazione attivata (muovendo almeno di 1 esagono). Le unità possono entrare in ZOC (i sei esagoni che circondano il nemico) e anche attaccare (con una certa penalizzazione), oppure muovere in colonna, formare quadrati e riorganizzarsi.

- Attacco (Attack): tutte le unità della formazione devono avanzare verso il nemico di almeno un esagono: se sono in ZOC devono attaccare (senza penalità)
- Difesa (Defense): le unità possono muoversi al massimo di un esagono ed entrare in ZOC solo se l'esagono è già occupato da un'unità amica. Però possono bombardare liberamente e riorganizzare unità disordinate anche se adiacenti al nemico.
- Marcia o Manovra (March or Maneuver): permette di muovere liberamente, formare quadrato e riorganizzare le unità, ma solo se c'è un leader vicino.



Foto 6 – L'attacco dell'ala sinistra Coalizzata contro lo schieramento francese (indebolito apposta da Napoleone per dividere le forze del nemico prima del suo attacco principale): sullo sfondo (a sinistra) si vede il IV° Corpo del generale Davout che sta avvicinandosi rapidamente per dare man forte.

I combattimenti richiedono una certa attenzione e si svolgono con la seguente procedura:

- dichiarazione del giocatore attivo delle unità che attaccano (mettendoci sopra un segnalino "Assult");
- eventuali ritirate della cavalleria leggera;
- tiri dell'artiglieria del Difensore;
- Effettuare eventuali test di "Efficienza" (per le unità che non avevano ordini di attacco);
- Calcolo dei rapporti di forza e risoluzione dei combattimenti sulle apposite tabelle.

Anche in **Moravian Sun**, prima di lanciare i dadi per vedere l'esito di ogni combattimento, si dovranno applicare gli usuali modificatori dovuti al terreno, alla differenza di "Efficienza" delle due formazioni, alla presenza di un generale, all'eventuale stato di disordine di una o più unità, ecc.

Moravian Sun

December 2nd, 1805
Battle of Austerlitz

COMBAT RESULTS TABLE													
Attacker/Defender													
Die roll	1:5*	1:4	1:3	1:2	1:1.5	1:1	1.5:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1*	Die roll
0	AE	AE	AE	AE	AE	AD	AD	AD	NE	NE	EX	DD	0
1	AE	AE	AE	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	DD	DD	1
2	AE	AE	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	DD	DD	DR	2
3	AE	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	DD	DD	DR	DR	3
4	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	DD	DD	DR	DR	DE	4
5	AD	AD	AD	NE	NE	EX	DD	DD	DR	DR	DE	DE	5
6	AD	AD	NE	NE	EX	DD	DD	DR	DR	DE	DE	DE	6
7*	AD	NE	NE	EX	DD	DD	DR	DR	DE	DE	DE	DE	7*

Odds greater than 6:1 are treated as 6:1, ADD +1 DRM for each level after 6:1
Odds worse than 1:5 are prohibited
Modified DR lower than 0 are treated as 0, greater than 7 are treated as 7

COMBAT RESULTS:

AE - DE: All the attacking(A) or the defending (D) units are eliminated
AD - DD: All the attacking(A) or the defending (D) units are Disordered
NE: No effect. If the attacking unit(s) were under Attack order the owning player can try an Efficiency test: if passed, the result changes in EX; if not, the result is AD.
EX: The attacking player eliminates one unit with Efficiency value that is the same or greater than that used for the combat. The defending player loses at least the same SP number lost by the attacker. ALL the remaining units must undergo an Efficiency test: who fails it becomes Disorganized.
DR: All the defending units must retreat one hex and undergo an Efficiency test: if passed they are Disorganized; if failed they Routs. If the attack was against a Village/Town or Fortress hex the result becomes EX.

CRT Modifiers:

Efficiency difference = DRM (12.3)
Disorder = if at least one defender is Disordered +2 DRM for the attacker
Terrain = see terrain table
Generals = DRM +1/-1
Odds greater than 6:1 = see 12.4.3
Corps Commanders = add their initiative value to the SP total (no DRM)

BOMBARDMENT TABLE						
Bombarding force (SP)						
Die roll	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9+	
0	•	•	•	•	•	
1	•	•	•	•	D	
2	•	•	•	D	D	
3	•	•	D	D	DD	
4	•	D	D	DD	DD	
5	•	D	DD	DD	DR	
6	D	DD	DD	DR	DE	
7	DD	DD	DR	DE	DE	

BOMBARDMENT RESULTS:

•: No effect
D: All the units in target hex must undergo an Efficiency test: if failed they are Disordered and must retreat one hex. Artilleries retreat one hex.
DD: All the units in target hex are Disordered and must retreat two hexes. Artilleries retreat two hexes.
DR: All the units in target hex must undergo an Efficiency test: if passed they are Disordered, otherwise they Routs. Eliminate one artillery unit. Surviving artilleries retreat two hexes.
DE: One unit in target hex is eliminated. All the remaining units must undergo an Efficiency test: if passed they are Disordered, otherwise they Routs. Eliminate one artillery unit. Surviving artilleries retreat two hexes.

BT Modifiers:

Terrain, Squares, Target density, Range.

BOMBARDMENT MODIFIERS	
SP density in target hex	Range
1	-2 DRM
2 - 3	-1 DRM
4 - 6	NO DRM
7 - 8	+1 DRM
9*	+2 DRM
Units in Squares	+1 DRM (cumulative)



Foto 7 – Le tabelle per la risoluzione dei combattimenti.

Il risultato può variare da "Nessun Effetto" (NE) a "Unità in disordine" (AD o DD), dalla messa in "Rotta" del difensore (DR) alla eliminazione diretta (AE o DE). Ritorna anche il "famigerato" risultato di "Scambio" (EX): in questo caso è l'attaccante a scegliere quale unità eliminare (ma deve avere una "Efficienza" pari o superiore a quella dell'unità presa come base) mentre il difensore sarà obbligato a scartare unità che abbiano un pari numero di "passi" di quella tolta dall'avversario. Per verificare chi ha vinto la battaglia bisogna innanzitutto contare i Punti Vittoria (PV) guadagnati dai due giocatori in base alle perdite e al livello di "demoralizzazione" raggiunto dal nemico: chi

ottiene il totale più alto vince, ma il livello va verificato sottraendo il totale più basso da quello più alto per arrivare a una vittoria tattica, operativa o strategica (o a un “pareggio” se la differenza è uguale a zero). Esiste anche la possibilità di vincere automaticamente, senza aspettare la fine dei turni previsti, se uno dei tre imperatori (Napoleone, Alessandro e Francesco) viene eliminato.

Commento finale

Come abbiamo già anticipato **Moravian Sun** è un wargame abbastanza complesso per il numero di unità da tenere sotto controllo ma anche perché si deve decidere il momento giusto per variare gli ordini ad ogni generale. Per partite ancora più interessanti si può giocare anche in tre, assegnando le unità Austriache e quelle Russe a due persone diverse, e i due “Imperatori” alleati dovranno concordare la strategia iniziale e poi coordinare le loro unità durante ogni turno.

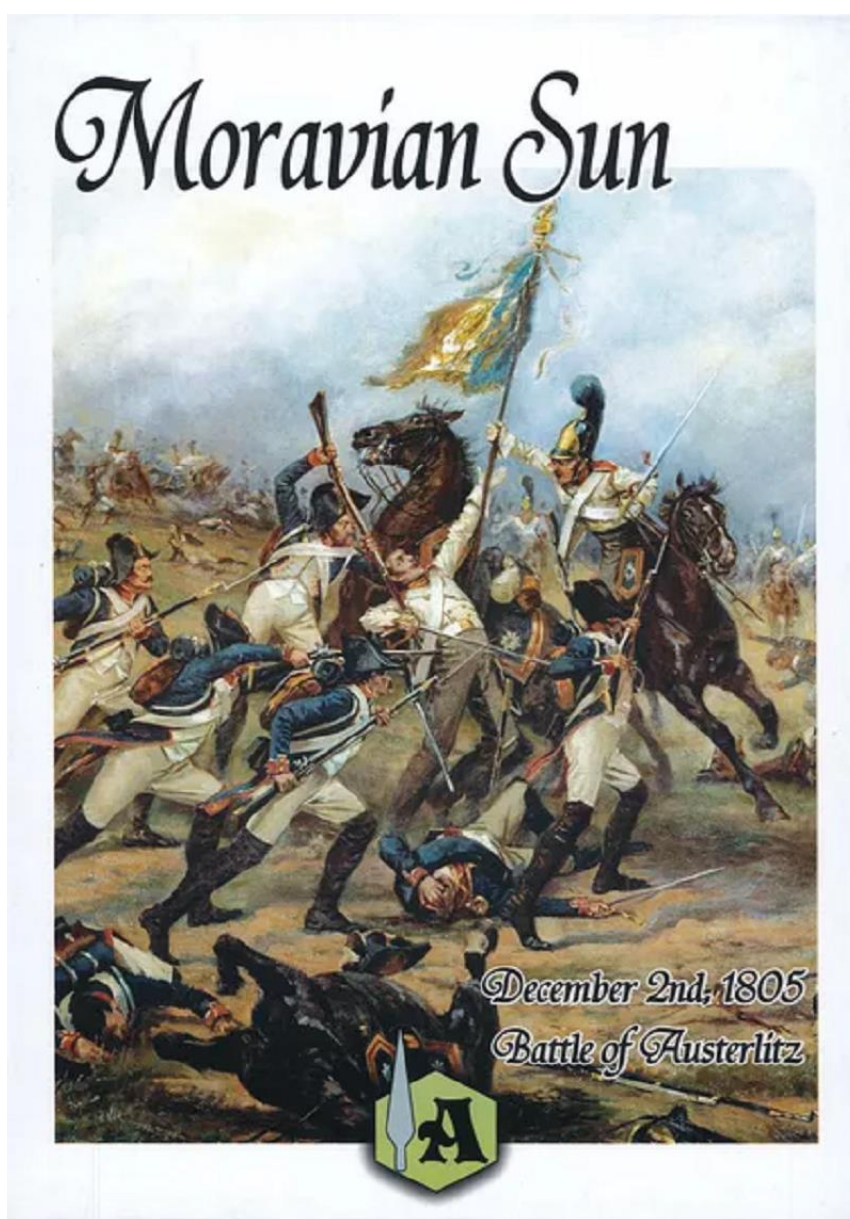


Foto 8 – La Scatola di Moravian Sun.

Il risultato però è una battaglia molto ben riprodotta che obbliga i giocatori a valutare attentamente la situazione sul campo prima di spostare le proprie truppe ove sia più necessario, ricordando che i

diversi ordini devono essere sempre eseguiti in accordo con le regole: l'ordine più comune è quello di "Avanzata" che obbliga comunque ad avvicinare il nemico con almeno tre unità (quindi è possibile allontanarne altre che torneranno comodo nel turno successivo per rispettare "l'obbligo"). Il momento più cruciale è però quello in cui un generale riceve l'ordine di "Attacco", solitamente dopo avere un po' "ammorbidito" il nemico con un bombardamento: se il punto da attaccare è stato scelto con cura le unità riusciranno a battere il nemico, costringendolo a ripiegare su posizioni meno forti, ma a volte le scelte sono più rischiose e parte delle nostre forze subirà pesanti perdite dall'artiglieria nemica, quindi lo sfondamento non sarà così importante come ci saremmo aspettati, costringendoci ad inviare altre truppe in quel punto per battere la resistenza del nemico... proprio come nella realtà.

Gli alleati austro-russi hanno però un vantaggio rispetto alla loro controparte storica: sanno dove sono concentrate le truppe francesi e possono cercare di prendere qualche contro-misura prima che le loro forze rischino di essere divise in due. Un gran gioco: peccato solo per le diverse imprecisioni che hanno richiesto tanti errata e la necessità di ricorrere all'autore per gli ultimi chiarimenti. Fortunatamente sul sito di ACIES troverete gli "errata" aggiornati e qui di seguito le risposte di Enrico alle nostre domande

Ringrazio come sempre Roberto Bulgarelli che ha condiviso con me questa interessante esperienza.

CHIARIMENTI REGOLE MORAVIAN SUN

(Risponde l'autore Enrico Acerbi)

(1) - Il piazzamento dei Francesi dovrebbe essere DIETRO il Goldbach, Hai perfettamente ragione. Ho messo un post su BGG come Alvinczy che ti cito 1- French in the battle Scenario set up first 2- French set up within the Leader's Command Range but NEVER beyond the Goldbach stream (they can be stacked or adjacent to the leader however)

(2) - Come riconoscere le strade principali dalle secondarie? Solo la strada Brünn-Olmütz è principale. La riconosci dalla grossezza della linea (ci vuole un occhio da geometra)

(3) - L'esagono 2129 cos'è? È un esagono di cittadina (Telnitz 2 hex) sono solo alberi ornamentali. Il bosco ha la neve per terra e sugli alberi. Il colore marrone in assenza di case non significa nulla (quando il grafico ha ridotto gli esagoni dei villaggi si è scordato di togliere lo sfondo).

(4) - MARCIA: è possibile fare muovere regolarmente alcune unità di un raggruppamento mentre altre eseguono un movimento di marcia (a metà costo)? Se il tipo di Ordine consente la Colonna di marcia NON sei obbligato a muoverle tutte. Alcune muovono normalmente o come da ordini.

(5) - DAVOUT entra con ordine MARCIA al primo turno: deve entrare per forza lungo la strada, Se non è scritto nelle regole non è obbligatorio che entri in strada. Io lo facevo andare a campi sempre dopo il primo ingresso.

(6) - Come facciamo a distinguere la Fanteria Leggera? 4.16 Reactive Defense This Order can be chosen only by formations that contain at least some light infantry units (**recognizable by a yellow dot**) ... la ricerca era difficile lo so (l'avevo messo nelle immagini dei counters che hanno tagliato)

(7) - I Coalizzati non possono impilare unità di nazioni diverse: a parte Russi e Austriaci, quali sono le altre nazioni che si devono considerare? Guarda per esempio il Generale Kolowrath: Come sopra. Gli esempi sono stati tagliati. Ci sono solo Russi o Austriaci per cui non vedo il problema. Hanno le divise e i distintivi dell'epoca. La croce di Maria Teresa (bianca su verde) indica unità austriache, ecc. ecc. Basta guardare l'appartenenza alla Colonna (banda colorata) tutti quelli con lo stesso colore possono stare assieme.

(8) - Detachments: pensiamo di aver capito che i Detachments agiscono con ordini propri: sono divisioni autonome. Generali di divisione che se ne vanno per conto proprio con un ordine di partenza. **ma i generali dei distaccamenti devono comunque restare entro il raggio di comando dei loro superiori?** Ovviamente non obbligatoriamente **Possono ricevere comandi diversi da quelli delle altre unità sotto lo stesso Comandante** SI se sono nel Raggio del comandante in capo, altrimenti se vogliono cambiare l'ordine con cui sono partiti devono fare il test di iniziativa. Attenzione le loro unità non sono fuori comando mai se in Range dal generale di divisione che li accompagna.

(9) - I generali subordinati ed entro il raggio di comando del loro superiore possono ugualmente fare un test d'iniziativa per cambiare i loro ordini?

1. A) I generali lo possono fare nella fase successiva a quella di Comando (Iniziativa) se pensano di poter fare diversamente da quanto prima deciso.

3.1 In this phase a Leader or a detached General can try to change their orders performing an initiative test.

1. B) Questa situazione invece riguarda le singole UNITA' OOC non I Generali

Le unità (non le divisioni) fuori comando quando hanno mosso quelle in comando del gruppo attivato:

3. *Movement: Units move following their formation's orders. Artillery that moves must be flipped on its Moved backside and does not perform Bombardment and support. After the movement of "in command" unit(s), players*

can try to change Orders for out of command units in that formation (see 4.3.1). La situazione qui riguarda le singole UNITA' OOC non I Generali *4.3.1 If an out of command unit wants to change its Orders, it must pass an Efficiency test (13.1): If passed the unit can change Orders (but see below, 4.3.3), if not it keeps the Defense order for that turn.* Se falliscono restano in DIFESA.

1. C) Se una Divisione non DISTACCATA apposta finisce col Capo fuori comando assume ordine di difesa ed al turno successivo rientra al caso A) sopra.

10 - Bombardamenti: quando si calcola il DRM per la "densità" del bersaglio si contano anche gli SP dell'artiglieria impilata su Fanteria o Cavalleria? Certo l'artiglieria non ha parte attiva negli attacchi a corpo a corpo ma fa SEMPRE massa con chi sta inimpilata. Ciao e divertiti MS è un gioco carino e i prossimi (Novi 1799 e Friedland 1807) saranno ancora migliori spero Enrico