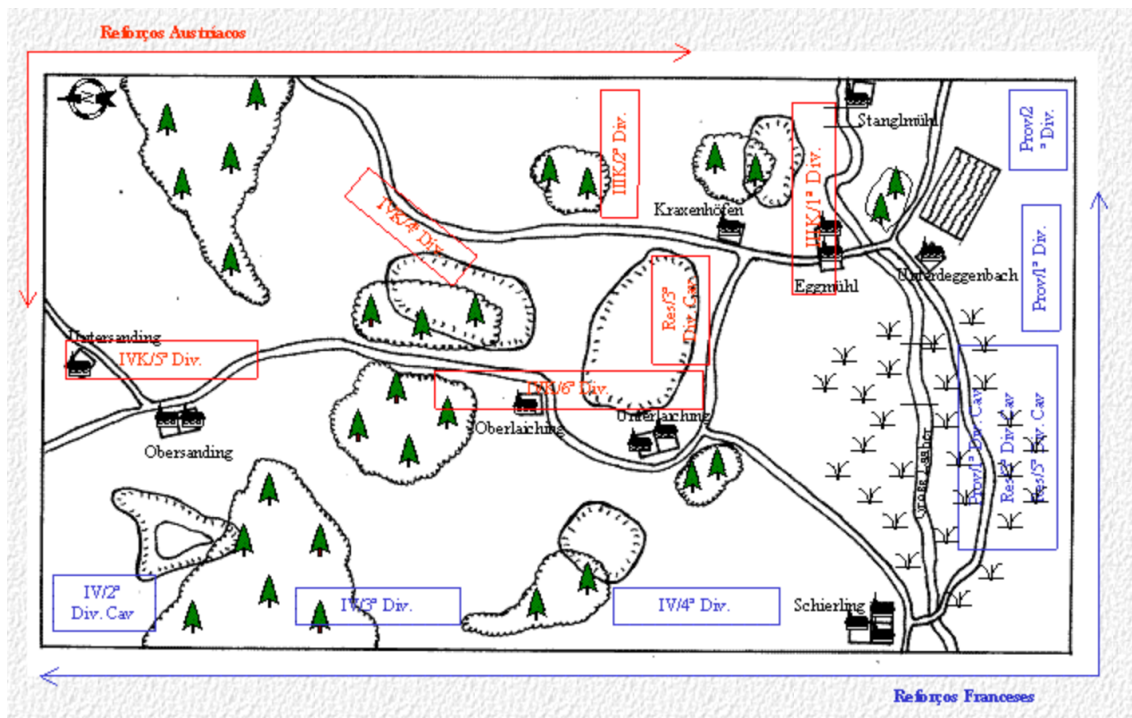


Eggmühl – 22 de abril 1809



A Campanha de 1809 começou da melhor maneira para as forças Austríacas sob o comando do Arquiduque Carlos. Num avanço rápido em território da Boémia as Forças Austríacas foram obrigando a recuar ou a render-se, os diversos contingentes Franceses e dos seus Aliados que guarneciam as várias cidades do seu percurso.

Após este avanço rápido e quase sem oposição, o Exército Austríaco não foi capaz no entanto de esmagar o isolado III^o Corpo de Davout em Teugn-Hausen, sendo mesmo obrigado a retirar do campo de batalha. Para agravar a situação, Napoleão acabou de chegar ao teatro de operações, assumindo de imediato o comando, dando ordens claras para cada um dos seus Corpos, ainda dispersos, de forma a tornar a reuni-los.

Desta forma Carlos, que ainda uma semana antes entrava pela Boémia numa marcha triunfal, via-se agora obrigado a recuar para novas posições de forma a não serem agora as suas tropas apanhadas isoladamente.

Numa manobra genial a 20 de Abril, após a Batalha de Abensberg, Napoleão separou as duas alas do Exército Austríaco, através da penetração no seu dispositivo ameaçando agora também as suas linhas de comunicação.

Os Corpos do Arquiduque Luis e Hiller viram-se obrigados a retirar para a Áustria após não terem conseguido parar o avanço Francês na Batalha de Landshut.

Por sua vez Carlos, estava agora numa posição perigosa, no entanto ainda desconhecida para ele, pois Hiller tinha-lhe tentado enviar um mensageiro, mas este não conseguiu alcançar o seu destino.

No entanto a 22 de Abril, tornou-se claro para Carlos que o Exército Francês já não estava mais numa postura defensiva e que se preparava para dar um golpe fatal no Exército Austríaco.

Desta forma, Carlos ordenou que a ala direita do Exército Austríaco se concentrasse na zona de Eggmühl, onde esperaria numa forte posição defensiva o convergente Exército Francês.

Notas de Cenário

Este cenário é fictício, baseando-se no entanto em factos ocorridos na Campanha de 1809. A Batalha de Eggmühl ocorreu realmente no entanto as forças presentes foram adaptadas de forma a proporcionar a realização de um jogo com dimensão média e em simultâneo aproveitarmos as tropas que tínhamos disponíveis.

Terreno

Todas as colinas são suaves. Os planaltos não têm cumes.

O rio Grosslaaber é intransponível excepto pelas pontes de Eggmühl e Schierling e no vau próximo de Stanglmühl. Existe ainda um segundo vau entre Eggmühl e Schierling, sendo para os Franceses no entanto desconhecida a sua exacta localização. (Ver Regras Especiais)

As zonas assinaladas junto ao rio Grosslaaber, são consideradas pantanosas, afectando o movimento a metade para tropas formadas.

Unidades formadas que utilizem os vaus ou atravessem a zona pantanosa junto ao Grosslaaber, ficam na condição de “Vacilantes” após atingirem a outra margem.

As aldeias de Eggmühl e Unterlaiching, proporcionam um factor de protecção de “+2” no combate. As restantes aldeias dão um factor de protecção de “+1”.

Ordem de Batalha

Austríacos

Comandante em Chefe – Arquiduque Carlos

IIIº Korpo – FML Hohenzpllern-Hechingen

1ª Divisão – FML Vukassovich

2 x Bat Gz + 2 x Bat. Lw + 2 x Bat. Sk + 3 x Reg. Hu + 1 x Bate. HsG

2ª Divisão – FML Lusignam

12 x Bat. Reg Ln + 1 x Bat. Sk + 3 x Bate. FtG

3ª Divisão – FML St. Julien

10 x Bat. Reg Ln + 2 x Bat. Lw + 1 x Bat. Sk + 3 x Bate. FtG

Reserva de Artilharia

1 x Bate. HvG + 1 x Bate. FtG

IVº Korpo – FML Rosenberg

4ª Divisão – FML Somariva

2 x Bat Ln + 2 x Bat. Lw + 2 x Bat. Sk + 1 x Reg. Hu + 2 x Reg Ch + 1 x Bate.

FtG

5ª Divisão – FML Dedovich

12 x Bat. Reg Ln + 1 x Bat. Sk + 3 x Bate. FtG

6ª Divisão – FML Hohenlohe

10 x Bat. Reg Ln + 2 x Bat. Lw + 1 x Bat. Sk + 3 x Bate. FtG

Reserva de Artilharia

1 x Bate. HvG + 1 x Bate. FtG

Korpo de Reserva – FML Kienmayer

7ª Divisão – FML

12 x Bat. Ln + 1 x Bat. Sk + 3 x Bate. FtG

Divisão Granadeiros – FML d'Aspre

8 x Bat. El + 1 x Bat. Sk + 2 x Bate. FtG

2ª Divisão Cavalaria – FML Hessen-Homburg

4 x Reg. Cr + 1 x Bate. HsG

3ª Divisão Cavalaria – FML Nostitz

3 x Reg. Dr + 1 x Reg. Hu + 1 x Bate. HsG

4ª Divisão Cavalaria – FML Schwarzenberg

2 x Reg. Uh + 2 x Reg. Ch + 1 x Bate. HsG

Reserva de Artilharia

2 x Bate. HvG

Franceses

Comandante em Chefe – Napoleão Bonaparte

Iº Korpo – Marechal Lannes

1ª Divisão (Wurtembergers) – GM von Hügel

8 x Bat. Reg Ln + 2 x Bat. Reg Lg + 2 x Bat. Sk + 2 x Bate. FtG

2ª Divisão – GD Morand

8 x Bat. Reg Ln + 2 x Bat. Lg + 2 x Bat. Sk + 2 x Bate. FtG

3ª Divisão – GD ???

8 x Bat. Reg Ln + 2 x Bat. Lg + 2 x Bat. Sk + 2 x Bate. FtG

1ª Divisão de Cavalaria – GK von Wölwarth

1 x Reg. Hu + 2 x Reg. Ch (Wurtemberg) 2 x Reg. Ch + 1 x Bate. HsG

Reserva de Artilharia

2 x Bate. HvG

IIº Corpo – Marechal Massena

4ª Divisão – GD Legrand

6 x Bat. Reg Ln + 1 x Bat. Sk + 1 x Bate. FtG

(Bade) 6 x Bat. Reg Ln + 1 x Bat. Sk + 2 x Bate. FtG

5ª Divisão – GD Carra St. Cyr

6 x Bat. Reg Ln + 2 x Bat. Sk + 1 x Bate. FtG

(Hesse) 2 x Bat. El + 4 x Bat. Reg Ln + 2 x Bate. FtG

6ª Divisão – GD Molitor

10 x Bat. Reg. Ln + 2 x Bat. Lg + 2 x Bat. Sk + 2 x Bate. FtG

2ª Divisão de Cavalaria – GD Lassale

1 x Reg. Hu + 4 x Reg. Ch + 1 x Bate. HsG

Reserva de Artilharia

2 x Bate. HvG

Reserva de Cavalaria – Marechal Murat

3ª Div. Cavalaria – GD Nasouty

6 x Reg. Cr + 1 x Bate. HsG

4ª Div. Cavalaria – GD St Sulpice

5 x Reg. Dr + 1 x Bate. HsG

5ª Div. Cavalaria – GD Marulaz

2 x Reg. Ch + 1 x Reg. Ch (Bade) 1 x Reg. Ch (Hesse) + 1 x Bate. HsG

Guarda – Marechal Mortier

1ª Divisão “Young Guard” – GD Curial

8 x Bat. El + 1 x Bate. FtG

2ª Divisão “Old Guard” – GD Dorsenne

5 x Bat. Gd + 1 x Bate. FtG

3ª Divisão Cavalaria da Guarda – GD Walther

Reg. GnGd + Reg. DrGd + Reg. ChGd + Reg. LnGd + 1 x Bate. HsG

Reserva de Artilharia

3 x Bate. HvG

Disposição das Tropas

As tropas Austríacas e Francesas que se encontram no terreno de jogo no início, estão dispostas conforme indicado no mapa. A Artilharia da Reserva pode ser alocada a qualquer uma das Divisões do respectivo Corpo. A Artilharia de Reserva, da Reserva Austríaca, pode ser colocada em qualquer lugar.

Entrada de reforços:

Austríacos

2ª Jogada – Res/2ª Divisão de Cavalaria

4ª Jogada – Res/4ª Divisão de Cavalaria

5ª Jogada – Res/7ª Divisão

7ª Jogada – IIIº/3ª Divisão

Franceses

3ª Jogada – IVº/5ª Divisão

6ª Jogada – Prov/4ª Divisão de Cavalaria

8ª Jogada – Guarda (as 3 Divisões)

Os reforços entram na mesa no local assinalado pelos respectivos comandantes antes do início do jogo. As ordens devem ser dadas uma jogada antes de entrarem.

Os reforços só podem entrar nas áreas assinaladas para cada um dos lados.

Regras Especiais

A Cavalaria Francesa pode encontrar um vau situado entre Eggmühl e Schierling, na zona pantanosa junto ao Grosslaaber, se der um 5 ou 6 num D6.

Escaramuçadores podem mover livremente dentro da sua distância máxima de movimento enquanto estiverem a mais de 15 cm de unidades inimigas. A menos de 15 cm de unidades inimigas o movimento só poderá ser efectuado directamente para a frente ou para trás.

Escaramuçadores podem disparar antes de evadir por motivo de carga de Infantaria.

Tropas da Guarda ou de Elite somam "+1" no disparo contra unidades em carga, excepto quando a salva é disparada a partir de um sector urbano.

Cavalaria não é obrigada a carregar quadrados já formados. Nestes casos a cavalaria pode, em opção, contornar as unidades em quadrado e procurar outros alvos. No entanto se a Cavalaria passar a menos de 10 cm das unidades em quadrado estas podem disparar em qualquer uma das suas frentes, contra a Cavalaria com uma redução de "-1".

Os Grenzers Austríacos contam como Élite e quando em formação de Escaramuça suportam 4 baixas. Isto pretende simular a efectividade que estas tropas demonstraram ao longo da Campanha de 1809.

Os dois Exércitos são constituídos por vários Corpos, pelo que para facilitar o sistema de comando e controle de todo o Exército o procedimento deverá ser o seguinte:

- § No inicio do jogo são dadas ordens escritas a cada um dos Corpos com os respectivos objectivos.
- § Seguidamente deverão ser dadas as ordens para todas as Divisões no terreno de jogo.
- § Os Comandantes de Corpo podem mudar as ordens das suas Divisões desde que dentro dos limites das suas próprias ordens e em conformidade com as regras de jogo.
- § As ordens dos Corpos podem também ser alteradas pelo comandante em Chefe de cada um dos lados, enviando um mensageiro ao respectivo comandante de Corpo.
- § As mudanças de ordens dos Corpos que originem uma mudança de ordens das respectivas Divisões, tomam efeitos automaticamente uma jogada depois. Desta forma após receber as ordens do Comandante em Chefe, o Comandante de Corpo desenha as ordens de cada uma das suas Divisões entrando estas em vigor uma jogada depois sem necessidade de envio de mensageiro.

Os comandantes de Corpo podem deslocar-se por duas vezes durante o jogo a uma velocidade de 50cm por jogada.

Duração do Jogo

O Jogo tem a duração de 18 jogadas.

Condições de Vitória

As forças Francesas têm como objectivo geral destruir o Exército Austríaco e estes por sua vez têm o objectivo de impedir o avanço do Exército Francês naquele sector.

Desta forma para determinar os Franceses ganham o jogo se conseguirem ocupar Eggmühl, Unterlaiching e Oberlaiching ou Obersanding, tendo destruído ou obrigado a retirar pelo menos cinco Divisões Austríacas, não sofrendo pelo seu lado a perda de mais de quatro Divisões.

Os Austríacos vencem o jogo se conseguirem manter a posse pelo menos de Eggmühl e Unterlaiching, destruindo ou obrigando a retirar pelo menos cinco Divisões Francesas, não sofrendo pelo seu lado a perda de mais de quatro Divisões.

Qualquer outro resultado é um empate.

Legenda

GC/GK – General de Cavalaria

GD – General de Divisão

LtG/FML – Tenente General

MG – Major General

GB – General de Brigada

Reg. – Regimento

Bat. – Batalhão

Bate. – Bateria

FtG – Artilharia a Pé

HvG – Artilharia Pesada

HsG – Artilharia a Cavalo

Reg Ln – Linha Regular

Reg Lg/Gz – Ligeiros Regular / Grenzers Austríacos

SR/Lw – Linha Segunda Classe (Milícias e outras tropas com baixa motivação)

Sk – Escaramuçadores

GnGd – Granadeiros a Cavalo da Guarda

DrGd – Dragões da Guarda

ChGd – Caçadores a Cavalo da Guarda

LnGd – Lanceiros da Guarda

Cr – Couraceiros

Dr – Dragões

LDr – Dragões Ligeiros

Hu – Hussars

Ch – Caçadores a Cavallo