

Game Design by Mark McLaughlin
 Game Developed by Fred Schachter

목		차	
소개	2	11.차단과 회피	19
1.게임조각,지도,게임표와카드	3	12.전투	21
2.게임 준비하기	5	13.요새	25
3.제어	7	14.손실	27
4.게임 하기	7	15.해상이동	29
5.카드.....	9	16.자원	30
6.생산&재편	11	17.간기	31
7.깃발	13	18.특별규칙	34
8.외교	13	19.게임종료	34
9.사기	14	20.승리	36
10.이동	16	Play Book 번역	38



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

XXXX

소 개

1812년 봄, 프랑스의 황제 나폴레옹은 일찍이 유럽 역사에 볼 수 없던 대군을 20여개국에서 모아 조직했다. 6월, 60만명을 넘는 대군단은 네만강을 넘어 그의 가장 위대한 정복이 되고 아마도 모든 전쟁을 끝낼 수 있을 것이라 믿었던 일을 시작했다; 차르군의 러시아를 침략해 정복하는 것을. 이 강력한 공격 앞에서 방어병력을 후퇴시킨 차르 알렉산드르1세는 싸움을 좋아하고 교활한 노전사에게 그의 국가, 그의 국가, 그리고 그의 로마노프왕조를 지킬 것을 돕게 한다; 미하일 쿠투조프 원수. 이 게임은 1812년의 이 서사적인 전역을 재창조해 다양한 가능성을 확인할 수 있게 해준다.

“내가 어떤 방식으로건 먼저 협상을 하려 했었다면 나는 후손들에게 저주를 받았을 것이다. 그것이 조국의 영혼이다.“ -M. Kutuzov

표지디자인 : “The Retreat” by Vereschagin;
from the album “The Patriotic War Of 1812”
(Bozherianov, St. Petersburg, 1911)

이 게임을 할 수 있는 인원수는?

이 게임은 2인, 3인, 4인으로 할 수 있다. 보통 한 플레이어가 역사적인 충돌대상인 양 진영 중 하나 또는 두 강국을 플레이한다;프랑스(제국군)와 러시아(차르군). 규칙 1.1에 강국이 나와 있고 2-1에서 2-3에 플레이어 숫자에 따른 진영 분배가 나와 있다. 쿠투조프는 혼자 할 수도 있지만, 전장의 안개나 깜짝 생산 등의 많은 부분을 얻지 못할 것이다. 하지만 게임 규칙의 이해를 빠르게 하기 위해 혼자서 게임을 해보는 것도 괜찮다.

어떻게 게임에서 이기는가?

프랑스의 목표는 러시아의 정복이다; 러시아의 목표는 그것을 막아내는 것이다. 승자는 이 목표를 가장 잘 이룬 플레이어이다. 3인 또는 4인이 게임을 할 경우 이긴 팀에서 더 높은 승점을 얻은 플레이어가 승자이다. 규칙 19와 20에 자세한 승리규칙이 나와 있다.

게임에 포함된 조각들

다음이 들어 있다.

- 22×34인치 지도 하나
- 카드 110장
- 4셋트의 플레이어 개인 조각
- 8장의 본부창(Headquarters) 카드. 여기에는 게임 초기 설정과 군 상자가 있으며 강국별로 2장이 있으며 시작 시나리오에 따라 다른 카드를 사용한다.
- 두 장의 플레이참조카드.
- 이 규칙책
- 플레이북. 여기에는 역사적 배경, 플레이 예, 단어 설명, 카드 목록, 게임 설정법 및 지도 등이 나와 있다.
- 플라스틱반침 20개와 6면체주사위 8개
- 초토화지역(16.57)을 나타내는 30개의 원형 플라스틱 칩.

질문?

과손품이나 잃어버린 물건이 있다면 다음에 연락하십시오 GMT Games. P.O. BOX 1308, Hanford. CA 93232-1308

규칙에 대한 의문이 있다면 위 주소로 연락하면 기꺼이 답을 드릴 것이다. 빠른 답을 원하면 아래의 인터넷사이트를 통하거나

www.gmtgames.com

이메일을 보내달라

alewis@gmtgames.com or mngmprsm@yahoo.com

개발자인 Fred Schachter가 ConSimWorld.com 을 통해서도 쿠투조프에 대한 질문을 받아 답하고 있으니 참고하라.

어떻게 게임 시작을 준비하는가?

게임을 시작하기 위한 준비는 시작 턴에 따라 다르다. 플레이북 4장에 자세한 시작 규칙이 나와 있다.

규칙을 읽기 전에...

규칙 읽기 : 규칙을 모두 기억하려고 하지 마라! 대신 처음 읽는 것 중에 다른 곳을 참고해야 하는 것은 있어라. 일단 규칙과 카드를 확인한 후에, 게임 조각에 대한 것을 보라. 시험삼아 턴을 진행해보거나 플레이북의 Tutorial을 따라 해보라. 게임의 기본적 진행법을 이해할 수 있을 것이다. 이제 궁금할 때나 규칙을 적용할 때마다 규칙을 참고하면 된다.

규칙의 숫자 : 규칙을 찾기 쉽도록 규칙의 부분부분을 숫자를 달았다.

예 : 이렇게 되어 있는 부분은 예이다. 예인 것을 알기 쉽도록 이렇게 해놓은 것이다.

정의 : 많은 전쟁게임같이, 쿠투조프는 몇몇 단어를 특정 의미로 사용한다. 예를 들어, 지상의 공간을 지역(Duchy), 또는 구역(Zone)이라고 부른다. 일반적으로 이것은 처음에 설명하지만 여기서는 따로 참고할 수 있게 해놓았다.

플레이북 : 규칙을 이해하기 쉽도록, 플레이북의 6쪽에 쿠투조프 플레이 하는 방법의 Tutorial을 넣었다. 추가로, 요약표, 참고해야 할 사항, 시나리오별로 설정방법과 역사적 시간, 그리고 어휘를 설명해 놓았다.

*.번역매뉴얼에는 게임을 하기 위한 최소한의 필요한 부분을 번역해 놓았습니다. 그래도 초기 설정 지도 같은 부분을 위해 플레이북은 필요할 것이라고 생각합니다.

1 게임조각, 지도, 게임 표와 카드

1.1 강국(POWER)

게임조각에 뭐가 있는지 보기 전에 일단 쿠투조프에 있는 강국들에 대해서 알아. 네 강국은 다음과 같다.

- a) 프랑스 북부군(French Northern Army)
- b) 프랑스 남부군(French Southern Army)
- c) 러시아 1군(Russian First Army)
- d) 러시아 2군(Russian Second Army)

1.1 Camp(진영)

네 강국은 서로 적인 두 개의 Camp으로 나뉜다. 두 프랑스 강국은 제국Camp(Imperials, 제국군), 두 러시아 강국은 차르Camp(Tsarists, 차르군)으로 나뉜다.

1.2 동맹국

게임에는 동맹국이 둘 있다. 프로이센(Prussia)과 오스트리아(Austria). 프로이센과 오스트리아는 강국이 아니다. 둘은 제국Camp으로 시작한다. 프로이센은 프랑스 북부군의 지휘하에, 오스트리아는 프랑스 남부군의 지휘하에 있다.

색 - 각 강국과 동맹국은 다음에 나온 고유의 색으로 게임조각과 지도를 표시한다.

국가별 색

프랑스(북부군)	청색
프랑스(남부군)	적색
프로이센	흑색
오스트리아	회색
러시아(1군)	녹색
러시아(2군)	황색

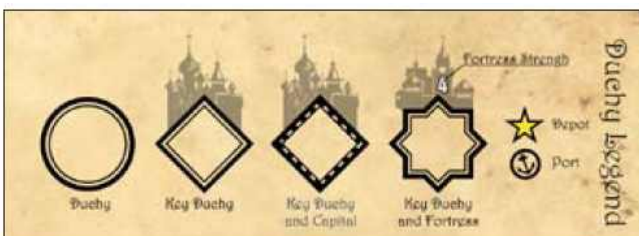
참고 - 특별한 언급이 없는 한 러시아(Russian)와 차르군(Tsarist)은 같은 말이고, 프랑스(French)와 제국군(Imperial) 역시 같은 말이다.

1.2 지도

지도는 나폴레옹의 러시아 침공시의 러시아를 나타낸다. 이곳은 게임조각들을 놓기 위한 곳이고 이동하는 연결이 있다. 지상의 공간을 지역(Duchy)이라고 부른다. 지도 면쪽의 큰 상자는 구역(Zone)이라고 부른다. 발트해(Baltic Sea)도 존재한다; 이곳은 하나의 특별한 공간으로 분류한다.

1.21 지역(Duchy, Duchies)

각 지역은 역사적 의미가 있는 곳을 표시한다. 지역의 색은 게임 시작시 제어 상태를 표시한다. 지역의 모양과 특별한 표시는 다음의 설명에 의해 다른 지역과 구별되는 곳으로 특별한 효과를 준다.



수도(Capital) - 경계부에 파선이 있는 곳은 수도이다. Moscow와 St.Petersburg 두 지역이 수도이다.

Depot(보급소) - 별이 그려진 지역은 보급소이다. Warsaw와 Kiew는 보급소이다. Moscow와 St.Petersburg는 수도인 동시에 보급소이다. Riga와 Smolensk는 요새이자 보급소이다.

요새(Fortress) - 별모양인 지역은 요새이다. 요새에는 방어력 또는 전투능력을 표시하는 숫자가 있다. 대부분의 요새는 2이고 Riga와 Königsberg는 4이다. 예를 들어, Brest는 요새이다. 이곳의 방어력은 2이다.

본토(Home) - 해당 강국이나 동맹국과 같은 색인 지역은 본토이다. 예를 들어, Warsaw, Lukow, Ostrolenka는 모두 프랑스 남부군의 본토지역이다.

Key(열쇠) - 원형이 아닌 지역은 모두 Key지역이다. 요새도 Key지역이다. 예를 들어, Riga, Brest, Narva는 모두 Key지역이다.

공유지(Shared) - 6개의 노란 Key 지역 외의 모든 러시아지역은 녹색이다. 러시아가 제어하는 지역은 모두 양 러시아 강국이 공유하는 곳이다. 여섯 곳의 청색 Key 지역은 러시아 1군이, 노란 Key 지역은 러시아 2군이 진형을 생산할 수 있는 곳이다. 예를 들어, Kiev는 공유지역으로 양 차르군 모두에게 아군지역이지만, 색에 의해 생산은 러시아2군만이 할 수 있다. (예외 : Moscow와 Warsaw, 6.31) 이것은 구역에도 같게 적용된다. 1.24

항구(Port) - 바다쪽으로 닿이 그려진 곳은 항구이다. 예를 들어, Narva는 항구이다.

1.22 행군선(Lines of March)

지역과 구역은 행군선으로 이어져 있다. 행군선에는 4가지 종류가 있다. 각각 이동, 손실, 전투, 후퇴, 차단, 회피에 영향을 준다. 네 종류는 다음과 같다.



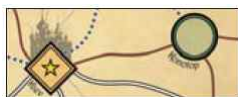
대로(Clear) - 경계가 검은색인 행군선. 예를 들어, Moscow와 Borodino를 잇는 선은 대로이다.



습지(Marsh) - 검은 파선. 예를 들어, Pinsk와 Bobruisk를 잇는 선은 습지이다.



강길(River) - 파란 점선. 예를 들어, Masuria와 Grodno를 잇는 선은 강길이다.



비포장길(Rough) - 갈색 선. 예를 들어, Kiev와 Konotop를 잇는 선은 비포장길이다.

1.23 인접지역(Adjacent Duchies)

하나의 행군선으로 이어진 두 지역은 인접지역이다. 예를 들어, Minsk와 Lida는 인접지역이지만, Minsk와 Volozhin은 인접지역이 아니다.

1.24 구역(Zone)

11개의 구역이 존재한다. 이곳은 지상의 넓은 공간으로, 지역과 동등하게 취급한다. 이 구역은 지도의 끝에 표시되어 있다. 구역은 색이 같은 강국이나 동맹국의 본토 지역이다. 제국군 구역인 Austria, Galicia, Poland, Prussia의 4곳은 인접한 곳끼리는 대로(Clear)로 연결된 곳이다. 예를 들어, Galicia는 Poland, Austria와 모두 대로를 통해 인접한 지역이다. Poland는 Galicia와는 인접지역이지만 Austria와는 인접하지 않았다.



1.3 Impulse표(Impulse Track)

지도상의 Impulse표는 강국들이 행동을 수행하는 일반적인 순서(1-4)를 표시한다.

- 1.프랑스 북부군
- 2.러시아 1군
- 3.프랑스 남부군
- 4.러시아 2군

이 순서는 Impulse표순서라고 부른다. Impulse표 순서에 의해 행동할 때는 규칙에 명시되어 있다.

1.4 턴 표(Turn Track)

턴 표는 지도에 표시되어 있다. 게임 턴 마커를 통해 지금의 게임 턴을 표시한다.

1.5 병사(Soldiers)

원형 조각은 병사로 군사력(Strength Points, SP)이 표시되어 있고 다음의 종류가 있다.



병사 표

병사종류	SP
보병	1
기병	2
포병	4

플레이어는 언제라도 병사를 바꿀 수 있다. 예를 들어, 보병 둘(2SP)을 기병 하나(같은 2SP)로 바꿀 수 있다. 반대로 기병 하나를 보병 둘로도 바꿀 수 있다. 하지만 병사의 숫자는 게임에서 제공하는 숫자를 넘지 못한다; 그 이상은 만들 수 없다. 만일 만들 수 있는 조각이 더 이상 없다면 나머지 SP는 잃는다. 쿠투조프의 병사 조각 제한은 다음과 같다.

쿠투조프 병사 숫자

국가	보병	기병	포병	총합 (총SP)
러시아1군	19	6	3	28 (43)
러시아2군	19	6	3	28 (43)
오스트리아	7	3	1	11 (17)
프로이센	4	2	-	6 (8)
프랑스북부군	19	6	3	28 (43)
프랑스남부군	19	6	3	28 (43)

또한, 게임중에 사용하는 다른 조각들도 있다. 예를 들어 마커. 마커에는 사기단계(Moral Level), 사기 변화(Moral Change), Morale Gain(사기 얻음), Morale Loss(사기 잃음), Will to Fight?, Battle or Failed Intercept(뒷면에는 공성 해결 마커), 제국손실 Gain(Imperial Attrition Gain), 제국손실Loss(Imperial Attrition Loss), 제국의 다리(Imperial To the Bridges, 이것은 Pontoon 교각 마커와 함께), Moscow에서의 후퇴(19.7), 우선권(Pre-emption), Key 제어, 손실 단계, 참호(Entrenchment), 자원 마커 등등을 포함한다. 또한 이벤트 기억 마커(Event Reminder marker)도 존재하는데 이 경우는 카드 제목에 적색 밑줄이 있다. 플라스틱 적색 불투명 마커는 초토화지역(Scorched Earth)를 의미한다.

1.6 리더와 진형(Leaders and Formations)



직사각형 마커들은 그의 군에 특별한 지원을 하는 리더를 표시한다. (리더는 한 사람 이상의 의미로 군대에서 당대의 중요한 사람이다.) 모든 리더는 전투능력(Batting Rating)과 지휘능력(Command Rating)을 가진다.

리더의 전투능력은 첫 번째로 카운터에 상사 없이 나와 있다. 예를 들어 Platov의 전투능력은 2이다. 전투능력은 차단과 회피, 전투와 공성에 영향을 준다.

리더의 지휘능력은 두 번째로 상자 안에 나와 있다. 예를 들어 Platov의 지휘능력은 4이다. 리더의 지휘능력은 그의 군에 넣을 수 있는 자국의 SP와 리더의 최대 숫자이다. (이벤트에 의해 수정될 수도 있다.)

리더를 플라스틱 받침으로 세워 게임에 사용한다. 둘 이상의 리더가 하나의 지역이나 구역에 존재한다면 그 중에 한명은 사령관(Commander)이 되고 나머지는 부관(Staff Officers)이 된다. 플레이어는 부관이 된 리더를 빼고 직사각형의 마커를 사용(10.54)하고 리더 마커는 사령관인 리더의 본부창의 사령관 구역에 놓는다.

1.61 진형

한 지역에 존재하는 병사, 리더 또는 둘의 조합은 진형을 만든다. 예를 들어, 군은 하나의 진형이고 군집단도 하나의 진형이다. 깃발은 진형 소속이 아니다. 이것은 구역에도 똑같이 적용된다.

1.62 군

리더는 한 지역에 리더의 지휘능력만큼의 수에 해당하는 SP나 리더를 포함하는 군을 구성한다. 병사와 리더는 군의 리더와 같은 강국이라야 한다. 제국군이라도 군의 리더와 같은 국가/강국의 병사나 리더라야 군이 된다. 한 지역에 존재하는 리더의 지휘능력을 넘는 병사는 군과 같이 방어는 하지만 군 소속이 아니라서 같이 공격이나 이동을 할 수는 없다. 리더 혼자 있어도 군으로 인정한다.

Kutuzov의 지휘능력은 6이다. 예를 들어, 그는 리더 한 명과 5SP, 또는 리더 둘(부관, 1.63)과 4SP의 병사, 또

는 6SP의 병사와 군을 이룬다.

Kutuzov는 6SP를 넘는 병사들과는 함께 공격, 이동을 할 수 없다. 예를 들어, Kutuzov가 4SP인 포병과 군을 이루고 Moscow에 들어갔는데, 그곳에 본래 4SP인 포병 하나가 있었다면, 포병 하나를 기병 둘로 나눠 6SP (포병 하나와 기병 하나) 만큼만 군에 들어간다.

1.63 군집단

둘 이상의 아군인 군이 한 지역이나 구역에 있거나 같이 움직인다면 군집단(10.6)을 이룬다. 이들은 사령관이라고 부르는 한 리더의 지휘 하에 있고 이 리더를 지도에 플라스틱받침으로 세운 것 하나로만 군집단을 지도에 표시한다. 군집단의 다른 모든 리더는 사령관의 본부창에 놓거나 정사각형의 부관 마커로 바꿔 사령관의 지역에 남겨놓는다.

1.7 깃발(Flag)

깃발은 육각형의, 한 지역의 제어를 표시하는 마커이다. 깃발은 국가에 맞는 색이 있다. 예를 들어, 프랑스 북부군의 깃발은 파란 배경이 있다. 깃발이 없는 지역은 게임 시작시의 제어상태이다. (지도에 인쇄된 색으로 깃발을 대신한다.) 게임의 깃발의 숫자는 정확히 제한되어 있다 - 프랑스 60, 러시아 16, 동맹군 11 로 이 숫자 이상 만들 수 없다. 7장에 깃발에 대해 더 자세히 나와 있다. 참고로 깃발은 구역의 제어를 표시할 수 없다.



1.8 전투표(Battleground Chart)

전투표는 전투의 피해를 표시하며 전투에 대한 규칙을 설명한다.

1.9 Key 제어표&Key 제어 마커

지도에 차르군 Key 제어 표를 사용해 차르군들이 제어하는 Key지역의 숫자를 표시한다. Key지역의 제어가 바뀔 때마다 표시를 바꿔라.



지역 Key 제어 마커는 플레이어가 제어하는 Key지역을 쉽게 참고하게 해준다. 이 마커의 사용은 선택이다. 그냥 게임을 편하게 하는 것을 도울 뿐이다.

Baltic Ports와 Pripyet Marsh 보너스 승점(20.3) 표시하기 위한 추가적인 마커도 존재한다. 이것은 Key 제어 마커와 똑같이 사용된다.



일반, 제국본토, 차르본토카드의 뒷면

1.10 카드(Card)

게임의 행동은 카드를 사용해서 한다. Must Play 카드가 아니라면 각 카드에는 CP(Command Point)라는 숫자가 왼쪽 위의 원 안에 나와 있다. 모든 카드는 아래에 이벤트가 있다.

· 플레이어는 CP를 생산, 깃발 놓기, 이동에 사용할 수 있다. 또한 사기나 제국손실에 영향주기 등에도 사용할 수 있다.

· 이벤트 -역사적 사건- 는 CP를 사용하는 대신 카드에 나와 있는 이벤트를 발동시키는 것이다.

또한 본토카드 24장 - 차르군 12장, 제국군 12 - 이 존재한다.

a) 차르군은 본토카드를 모두 공유한다.

b) 제국군은 다음 두 예외를 제외하고 본토카드를 공유한다.

i) “고참 근위대 사단 출전”(My Old Moustaches, #1)은 항상 프랑스 북부군이 받는다.

ii) “마르쉐 대대”(Battalions du Marche, #9)는 항상 프랑스 남부군이 받는다.

본토카드는 반대쪽 Camp에서는 사용할 수 없기에 특별하다. 제국군은 차르군의 본토카드를 사용할 수 없고 차르군은 제국군의 본토카드를 사용할 수 없다. 5장에 카드 사용에 대한 자세한 규칙이 나와 있다.

2 게임 준비하기

쿠투조프는 2인에서 4인이 할 수 있다.

2.1 4인

각 플레이어는 4개의 강국 가운데 하나를 선택한다: 차르 1군, 차르2군, 프랑스 북부군(+ 프로이센), 프랑스 남부군(+ 오스트리아). 플레이어는 동맹에게라도 자신이 가진 카드를 보여줄 수 없다.

2.2 3인

3인시 두가지 선택이 있다.

2.21 차르군 한명

이 경우, 한명이 차르군 둘을 모두 잡는다. 다른 둘이 제국군을 하나씩 잡는다. 제국군 플레이어는 서로 간에 카드를 보여줄 수 있다.

2.22 제국군 한명

이 경우, 한명이 제국군 둘을 모두 잡는다. 다른 둘이 차르군을 하나씩 잡는다. 차르군 플레이어는 서로 간에 카드를 보여줄 수 있다.

2.3 2인

2인시 세가지 선택이 있다.

2.31 일반적 2인 게임

이 경우 한명이 차르군 둘을, 다른 한명이 제국군 둘을 잡는다. 각 강국은 그 국가만의 핸드를 가진다. 상대 플레이어의 핸드상의 카드는 볼 수 없다.

2.32 단일 핸드 게임(The Single Hand Per Player Game)

이 경우 한명이 차르군 둘을, 다른 한명이 제국군 둘을 잡는다. 각 플레이어는 - 강국이 아닌 (2.6) - 플레이어의 핸드 하나만을 가진다. (플레이북의 6장을 참고하라) 이렇게 게임을 하는 것은 아직 쿠투조프에 익숙하지 않아서, 강국별로 텍을 따로 만들어 결정을 힘들게 하는 것을 없애기 위해 한다. 규칙책에는 단일 핸드 게임을 할 경우 예외사항이 있기는 하지만 여기 저기 참고하는 것을 최소화하기 위해 플레이북에 관련 사항을 모아 놓았다.

2.33 인격 분할 게임(The Split Personality Game)

이 경우, 한명이 프랑스 북부군과 차르 2군을 잡고 다른 한명이 프랑스 남부군과 차르 1군을 잡는다. 모든 강국은 그 강국만의 핸드를 가진다. 이렇게 하면, 플레이어는 해당 강국의 Camp에 이득을 주도록 카드를 사용해야 한다. 이외에는 5.1을 적용한다.

예를 들어, 만일 당신이 인격 분할 게임의 제국 북부군을 제어하고 있다면 당신은 차르2군에 이익이 되도록 제국에 대한 카드 이벤트를 사용하거나 해석할 수 없다.

이 게임방식은 게임을 시작할 때 플레이어간에 카드를 공개하고 할지 공개하지 않고 할지를 결정해야 한다.

인격 분할 게임은 쿠투조프의 다른 방식의 게임에 익숙해진 다음에 시도하기를 권한다. 한 강국의 플레이어가 한 행동은 전략, 전술적으로 “바퀴 속의 바퀴”같이 얽히고 설킨 결과를 초래할 수 있다. 두 플레이어는 게임중에 서로가 협력자이며 경쟁자인 흥미롭고 혼란스러운 경험을 할 수 있다. 하지만 어찌됐건 오직 한 강국만이 승리한다는 것을 기억하라! 19와 20을 보라.

2.34 Camp 선택에 동의하지 않음

플레이어들이 국가 선택을 동의하지 않는다면 두가지 결정방법이 있다. 주사위를 굴리는 방법이 하나이다. 다른 하나는 SP 경매이다. 가장 높은 SP를 건 플레이어는 숫자만큼 선택한 강국의 병사를 제거한다. 나머지 등수인 플레이어는 등수대로 선택하지만 병사를 빼지는 않는다. 경매값이 동물이면 주사위로 순위를 결정한다.

2.4 1턴에서 시작할 때 설정

2.41 1턴 게임 시작의 배경 : “침공 : 네만강을 건너다!”

플레이북 4장에 자세히 나와 있다. 이것은 1812년 나폴레옹의 러시아 침공 계획이 시작되는 시기인 1턴: 1812년 6월과 7월부터 경험할 수 있게 해준다.

더 짧은 게임이나 역사적인 다른 시점에서의 시작을 원한다면 다른 게임 시작 시나리오 3개 중에서 선택할 수도 있다. 2턴(1812년 8월, 9월)은 나폴레옹이 Smolensk를 공격하기 직전에, 3턴(1812년 10월, 11월, 12월)은 나폴레옹이 Moscow에 입성해 다음 행동을 생각하는 시기이다.

1턴에서의 시작은 프랑스와 그 동맹군이 위압적인 공격

력으로 어머니의 땅을 지키려는 러시아군을 공격해 분쇄하려 하고 있다. 플레이어는 역사가 보여준 것을 뛰어넘을 수 있을 것인지?

2.9에 다른 시나리오의 설명이 있다.

2.42 게임 설정

각 국가는 시작 턴에 맞게 모든 진형을 배치한다. 각 강국의 시작시 진형은 지도상의 시작 위치이거나 본부창의 군보유상자(Army Holding Box)에 놓는다. 플레이북을 보라. 그럼으로도 나와 있다. 원하는 것을 참고하라.

2.5 시작 마커

사기, 손실, 참호, 초토화, Morale Gain/Loss, (제국)손실Gain/Loss 마커를 플레이북 4장에 나와있는 대로 배치한다.

2.6 시작 핸드

플레이어의 수와 시작턴에 상관 없이, 각 강국은 플레이어북의 시나리오에 나와 있는 대로 각각의 핸드를 가진다.

2.7 강국의 핸드와 자원

한 강국은 그 국가의 핸드와 자원을 가진다. 만일 한 플레이어가 두 강국을 잡았다면, 각 강국의 핸드와 자원을 가지지만 이것은 국가별로 따로 관리해야 한다. 강국끼리는 자원이나 카드를 교환할 수 없다.

카드는 사용하기 전까지 상대 Camp(진영)에 공개해서는 안된다. 네 플레이어가 하나의 강국을 잡는 경우에 동맹이라 해도 이벤트에 의해 허락하지 않는 한 다른 플레이어에게 자신의 핸드를 보여주면 안된다.

예외 : 3인 게임일 경우 두 강국을 잡은 플레이어는 두 강국의 핸드를 모두 볼 수 있으므로 하나의 강국을 잡은 동맹 플레이어는 서로간에 카드를 보여줄 수 있다. 인격분할게임(Split Personality)을 할 경우에 이것은 선택사항이다.

2.8 Mulligan

한 플레이어가 시작핸드를 받으면 플레이어는 강국별로 Impulse표순서대로 핸드를 유지할 것인지, 카드를 모두 버리고 한 장 적게 새로 받을지를 결정한다. 버린 카드는 맨 위의 한 장만 앞면이 보이도록 버린다. 이 과정을 “Mulligan을 한다”고 한다.

중요 - 이 때 본토카드(Home card)와 Must Play 카드는 버릴 수 없다. 일단 버리기로 결정했다면 그 외의 모든 카드를 버려야 한다. 즉, 나쁜 카드만 버릴 수 없다!

프랑스 북부군이 3장의 본토카드와 5장의 일반카드로 시작했다. 그는 한 장의 Must Play 카드가 섞인 5장의 일반카드에 대해 Mulligan을 수행하기로 결정했다. 플레이어는 Must Play 외의 4장을 버리고 3장- 버린 것보다 한 장 적게-을 받는 더미(Draw Pile)에서 받는다.

Mulligan 수행 후 다음 강국의 선택 전에 다시 Mulligan을 수행할 수도 있다. 또다시 본토카드와 Must

Play 카드를 제외한 카드를 모두 버리고 한 장 적게 받는다. 다음 강국의 선택 전에 몇 번이라도 Mulligan을 수행할 수 있지만 할때마다 카드는 1장씩 줄어든다.

참고 - Must Play 카드는 계속되는 Mulligan을 막는다.

위의 예에서 계속해서, 프랑스 북부군은 3장을 새로 받았다. 3장 중에 한 장이 Must Play 카드이다. 프랑스는 또 다시 Mulligan을 수행했고 본토카드와 Must Play 카드 외의 두장을 모두 버리고 한 장을 새로 받았다. 최종적으로, 프랑스 북부군은 본토카드 3장, Must Play 카드 2장, 그리고 새로 받은 카드 한 장으로 총 6장을 가지게 되었다.

2.9 쿠투조프의 시나리오

플레이북의 4장은 턴2, 턴3, 턴4에서 시작하는 쿠투조프의 시나리오가 나와 있다. 각 시나리오는 특별한 언급된 것 외에는 같은 규칙을 가진다. 그 시나리오들은 다음과 같다.

2.91 턴 2에서 시작 : "Smolensk로!"

(1812년 8월, 9월)

이 시나리오는 국경에서의 전투를 넘기고 프랑스가 진군하는 전역의 시작을 경험한다: 대군단(Grande Armée)은 쿠투조프원수가 지휘권을 가지기 직전에 Smolensk를 지키는 데 집중한 러시아군에 맞선다. 프랑스군은 Smolensk의 방어를 깨고 Moscow로 진군하려 하며- 그것이 실제 역사이다 - 또는 다른 선택 - 북쪽의 St. Petersburg나 남쪽의 Ukraine 정복 - 을 할 수 있다.

2.92 턴 3에서 시작: "모스크바의 나폴레옹"

(1812년 10월, 11월, 12월)

이 시나리오는 Borodino에서 혈전을 한 다음이다. 대군단은 Moscow에 도착했고, 러시아의 항복이나 최소한 협상 제안을 기다리고 있다. 한기가 느껴지는 겨울의 첫눈은 다음에 올 것의 전조이다. 프랑스는 러시아의 정복을 바라며 기다리거나, 1813년에 더 나은 방어를 위해 철수할 수도 있다.

2.93 턴 4에서 시작 : "제국의 방어"

(1813년 1월, 2월, 3월)

이 시나리오에 플레이어는 가정된 상황에 직면해 있다. 1턴뿐인 분쟁에서, 러시아군은 시간에 쫓겨있다. 그들은 남은 카드를 세고 있다! 차르군은 겨울의 이점과 러시아 지역을 나가는 데 대한 제국군의 위협성이라는 기동력의 이점, 그리고 나폴레옹 제국의 경계에서의 전투라는 이점을 살릴 수 있을 것인가?

3 제어(Control)

3.1 지역의 제어

지역의 제어는 게임에서 중요한 부분이다. 게임 시작시에 강국의 지역 제어는 지도상의 인쇄된 색으로 표시된다. 적의 깃발이 있다면 제어가 바뀐 것이다. 예를 들어, St. Petersburg에 프랑스 깃발이나 진형이 없다면,

러시아 1군이 제어하는 것이다. 만일 깃발이 있고 적의 진형이 없다면, 깃발을 놓은 강국의 제어이다. 예를 들어, 프랑스 북부군이 Moscow에 깃발을 놓았고, 그곳에 차르군 진형이 없다면, 프랑스 북부분이 제어하는 것이다.

적 진형은 요새가 아닌 지역의 제어를 없애지만, 깃발을 놓기 전까지는 적도 제어하지 못하는 것이다.

예 : Moscow에 제국 진형이 존재하지만 깃발은 없다면, 그곳은 제어하지 못하는 곳이다. 만일 Moscow에 제국의 깃발이 있지만 차르 진형이 존재한다면 역시 제어하지 못하는 지역이다.

중요 - 제어하는 지역은 후퇴의 해결(11.7) 또는 후퇴(Retrate, 12.6), 참패(Rout, 12.7), 돌파(Overrun, 12.8)가 발생한 경우를 포함한 전투의 해결(12.4) 후까지 제어하지 못하는 지역이 되지 않는다.

적 진형이 있는 요새 지역은 요새 소유자가 제어하는 지역이다. 하지만, 포위군에게는 제어하지 못하는 지역이다. 예를 들어, Brest는 러시아 2군의 요새이다. 만일 한 제국 진형이 그곳에 존재한다면, 여전히 러시아 2군의 제어이지만 프랑스에게는 제어하지 못하는 지역이다. 요새 소유주의 변경은 공성(13)의 성공이 필요하다.

적의 깃발이 있는 지역에 원래 제어하던 강국이 아닌 강국이 깃발을 놓는다면, 원래 소유주의 것이 아니다. (8.1)

3.2 구역의 제어

구역은 항상 게임 시작할 때 그대로 제어한다. 구역에서는 어떤 방법으로도 깃발을 놓아 소유권을 가져올 수는 없다. 예외 : 이벤트에 의해 구역의 제어가 바뀔 수도 있다. "구스타프의 복수"(Gustavus Revenge, #28)를 보라.

- 적의 소유인 구역에 존재하는 진형은 모든 경우 제어하지 못하는 곳에 있는 것으로 인정한다.
- 소유자에게 구역은 아군 본토 지역으로 인정한다.

4 게임 하기

전체 게임은 4턴 이하로 이루어진다. 첫 2턴은 약 2달이고 나머지 2턴은 겨울턴으로 약 3달이다. 턴 수행 후 게임이 계속된다면 플레이어들은 다음 턴을 준비한다. 이럴 경우 다음 턴 준비를 위해 간기(Interphase)를 수행한다.

4.1 게임 턴(Game Turn)

다음은 턴 진행의 개요이다.

Impulse - 플레이어는 카드를 사용해 이벤트를 발동시키거나 병사/리더를 이동, 생산하고 깃발을 놓으며 자원(16)을 사용하는 등의 행동을 한다. 각 턴은 Impulse(4.2)로 이루어진 몇 번의 라운드로 진행된다. Impulse가 끝나면 사용하지 않은 본토카드(Home Card)를 버린다. 그리고 다음의 손실턴을 진행한다.

손실(Attrition) - 손실턴에는 제어하지 못하는 지역/구역에 있는 진형에 영향을 준다. (14)

손실단계(Attrition Level) - 제국 Camp는 제국손실단계의 변화를 점검한다. (14.43)

코사크(Cossacks) - 코사크가 제국의 깃발이 있는 요새가 아닌, 그리고 제국의 병사나 리더가 없는 러시아 지역을 공격한다. (4.4)

사기(Morale) - 각 Camp의 사기단계의 변화를 점검한다. (9.2)

자원 균형(Resource Balancing) - 턴 종료시 어떤 강국도 5개를 넘는 자원을 가질 수 없다. (4.6)

패배&정복(Defeat&Conquest) - 서든데스가 벌어지지 않았다면 제국의 패배(차르군 승리)나 제국의 러시아 정복(제국군 승리) 가능성을 확인한다. (19.5)

평화&승리(Peace&Victory) - 2턴 이후, 게임이 아직 끝나지 않았다면 한 플레이어가 평화굴림으로 게임 종료 가능성을 확인한다. (19.6)

턴 종료 - 4턴이 끝난 상황이 아니라면 플레이어들은 간기(Interphase)를 수행한다. 간기에 플레이어들은 다음 턴을 준비한다. (17)

4.2 Impulse

각 강국은 Impulse표순서에 의해 활성화된다; 이 의미는 아래의 설명대로 활성화된 강국은 반드시 카드를 사용하거나 자원을 사용해 카드를 사야 한다는 것이다. 각 강국의 활성화 기회를 순서Impulse(Scheduled Impulse)라고 부른다.

중요 - 순서Impulse 순서의 예외는 우선권Impulse(Pre-emptive Impulse)이다. (4.22)

Impulse에 행동플레이어는

- 자원 두 개를 사용해 본토카드가 아닌 카드를 받을 수 있다. [참고로 핸드제한은 일반카드 5장입니다]
- 강국이 자원 두 개를 사용해 카드를 받았다면, “+”가 아닌 카드 한 장을 사용할 수 있다.
- 강국이 자원을 사용하지 않았고 카드가 한 장 이상 있었다면 반드시 카드를 사용해야 한다.

다시 말해, 보유한 카드가 있었다면 카드를 얻기 위해 자원을 사용하지 않는 한 순서Impulse에는 반드시 카드를 사용해야 한다는 의미이다. 보유한 카드가 없고 자원을 사용하지 않는다면 패스(4.23)한다. 자원은 다른 방식으로 사용(16)할 수도 있지만 다른 방식의 사용은 카드를 사용한 것으로 인정하지 않는다.

Impulse의 종료시에, 지도의 “Battle or Failed Intercept” 마커를 제거하고 (11.4를 보라), Impulse 마커를 다음으로 옮겨라. 옮겨진 곳이 이번 순서Impulse를 하는 강국이다. 4.24에 Impulse의 종료에 대해 자세히 나와 있다.

러시아 2군이 플레이하거나 패스하면, Impulse 마커는 표의 첫 번째인 프랑스 북부군에 간다. 이것이 라운드의

종료이다. 4.24를 보라.

4.21 사용하고 버린 카드

웰링턴과 나폴레옹위와 달리, 쿠투조프는 지도에 카드를 놓을 장소를 만들기에 공간이 부족했다. 플레이어들은 지도 옆에 세 개의 카드덱을 놓아라. 사용한 본토카드가 아닌 카드는 앞면이 보이게 버린 카드 더미를 만들어라. 사용한 본토카드는 해당 Camp의 본토카드덱 위에 앞면이 보이게 놓아라. 예외 : “고참 근위대 사단 출전”(My Old moustaches, #1)과 “마르쵸 대대”(Battalions du Marche, #9)는 사용 후 프랑스 북부군(#1)과 프랑스 남부군(#9)의 옆에 놓는다.

버린 카드덱은 살펴보거나 장수를 셀 수 없다. 오직 맨 위의 카드만이 보일 뿐이다. 또한 본토카드덱 역시 (이벤트가 허락하지 않는다면) 볼 수 없다.

• 어떤 카드들은 사용한 카드만을 카드덱에 넣어 다시 섞는 이벤트를 발동시키기도 한다. 예 : “새로운 재앙”(Fresh Disasters, #100), 그 외에 #48, #68, #86

• 어떤 카드들은 버린 카드를 넣어 카드덱을 섞는 이벤트를 발동시키기도 한다. 이 카드에는 “버린 카드를 포함해 덱을 다시 섞는다”(Place in Discard pile and Reshuffle) 라고 되어 있다. 예 : “진흙, 진흙, 더 진흙”(Mud, Mud and More Mud, #38) 그 외에 #31, #35, #39

• 12장의 Must Play 카드는 별표(*)와 “사용 후 제거 - 그리고 14.62”(Remove from play - then 14.62) 라고 되어 있다. 이 카드들은 이벤트로 사용 후 게임에서 제거한다. 예외 : 첫 턴에는 특정 카드(#30, #33, #36, #40, #45, #46)는 제거되기 전에 한 번 이상 사용될 수도 있다. 이 카드들이 사용되면 겨울턴에 프랑스 손실 Must Play 카드로 사용되기 위해 따로 정리해 놓는다. 14.62에 자세히 나와 있다.

• “턴이 끝날 때까지 펼쳐놓고 있다가 턴이 끝날 때 덱에 돌아간다.”(leave face-up until the end of turn then return to deck)라고 된 카드는 턴의 Impulse가 모두 끝날 때(4.24)까지 강국의 본부창(HQ) 카드 옆에 놓아둔다. 이 카드들은 #22, #47, #52, #97이다.

• 특정 카드는 게임에서 제거된다. 5.7을 보라.

4.22 우선권Impulse(Pre-emptive Impulse)

1턴(1812년 6, 7월)의 첫 라운드 종료 후, 본토카드를 포함해 가장 많은 카드를 핸드에 보유한 강국은 플레이 순서 중에 우선권을 선언할 수 있다. 사용하지 않은 카드의 수가 가장 많은 플레이어가 동물이거나, 우선권은 없다. 우선권은 플레이어가 즉시 순서Impulse 외의 Impulse를 수행할 수 있게 한다. 사용 시기는 한 강국의 순서Impulse가 끝나고 다음 강국이 순서Impulse를 하기 전이다. 우선권Impulse는 Impulse를 연속해서 두 번 할 수 있도록 발동시킬 수 없다. 이것은 턴이 달라도 적용된다. 선택적으로 우선권 마커를 사용할 수도 있다. 이것은 Impulse표의 상자에 놓아 사용한다.

예를 들어, 1턴 첫 라운드 종료 후, 프랑스 북부군이 Impulse를 수행한다. 러시아 2군은 카드가 가장 많아도 우선권을 사용할 수 없다. 왜냐하면 러시아 2군은 방금 전에 Impulse를 했기 때문이다. 하지만 러시아 1군과 프랑스 남부군은 단독으로 가장 많은 카드를 보유했다면 우선권을 발동할 수 있다.

우선권의 해결 후에 우선권 발동 전의 순서Impulse 국가가 Impulse를 수행한다. 우선권Impulse는 우선권을 가진 국가가 달라졌다 해도 연속해서 발동될 수 없다. 참고로 카드가 없는 강국은 순서Impulse도 가질 수 없기 때문에 이 강국에 대해서는 우선권을 발동시킬 수 없다 - 공성을 수행할 수 있다 해도, 심지어는 카드를 받아 사용한다 해도 우선권을 발동할 수 없다. 우선권 수행시에는 Impulse마커를 움직이지 않는다.

4.23 Impulse 패스

핸드에 카드가 한 장도 없는 강국은 순서Impulse를 가지지 않고 패스할 수 있다. 하지만 그 강국은 Impulse 마커를 옮기기 전에 공성(13.2)을 수행하거나 자원을 사용할 수 있다.

4.24 라운드의 종료, 턴의 종료

러시아 2군이 플레이하거나 패스한 뒤, Impulse표가 종료된 것이 라운드로서, 우선권(4.22)이 발동되지 않는다면 Impulse마커는 프랑스 북부군에게 간다. 서든데스 게임 종료(19.1)가 발생하지 않는다면 단 한 강국만이 카드가 남을 때까지 이것을 계속한다. (그 강국의 남은 카드가 몇 장인가는 상관 없다.) 카드가 남은 그 강국이 Impulse를 수행하면 턴의 모든 Impulse가 종료된다. 이것이 턴의 Impulse 부분의 종료이다. 그 후 턴의 다음 인 손실로 간다.

4.3 손실(Attrition)

손실은 전쟁의 소모를 나타낸다; 질병, 영양실조, 추위, 극도의 피로 등으로 사람, 말, 장비 등을 잃는 것이다. 턴의 이 시점에 제어하지 못하는 지역이나 구역에 있는 모든 진형은 손실을 입는다. (14에 손실의 처리와 사기의 연관성이 나와 있다.) 제국군 진형의 손실을 처리한 후에, 제국 플레이어는 제국손실단계의 악화(14.43)를 확인한다. 손실 뒤에 살아남은 진형은 그곳이 요새가 아니라면 자국의 깃발을 놓거나 적국의 깃발을 제거한다.

4.4 코사크(Cossacks)

코사크는 게임에 특정한 조각으로 나타나지 않는 러시아의 비정규군이다. 이들은 러시아에 제국이 제어하지만 요새가 아니고 프랑스의 병사나 리더가 하나도 없는 지역을 공격한다.

이런 지역마다 주사위 하나를 굴린다. 만일 그 지역의 인접 지역에 하나 이상의 러시아 진형이 존재한다면 주사위값에 1을 추가한다. (진형의 숫자에 상관 없이 1만 추가된다.) 제국의 사기단계가 Sauve Qui Peut(대패배)라면 또한 주사위값에 1을 추가한다. 둘의 조합으로 최대 +2까지만 된다. Must Play 카드인 "폴란드 창기병

“(Polish Lancers, #37)에 의해 주사위값에 1을 뺄 수도 있다. 수정치 적용 후에 다음의 코사크표를 보라. 코사크에 의해 깃발이 제거되는 것에 대해서는 차단할 수 없다.

코사크 표 (주사위 하나)

주사위 수정값	결과
0 - 3	아무 일 없음
4 - 8	제국 깃발 제거

4.5 사기 순서(Morale Step)

사기 순서동안, 제국Camp와 차르Camp는 사기를 확인한다. 9와 9.2를 보라.

4.6 자원 균형(Resource Balancing)

자원(16)을 5개 넘게 가진 강국들은 5개를 넘는 모든 자원을 버린다.

개발자 참고 : 이 규칙은 추가적인 자원을 지도 밖의 구역에 사용하는 것을 의미한다. 제국에게는 스페인전쟁에서의 사용, 차르군에게는 남쪽 산악지방이나 극동지방에서의 사용이 예이다.

4.7 제국의 패배 또는 러시아 정복

서든데스로 게임이 종료되지 않았다면(19.1, 19.2, 19.3, 19.8) 제국의 패배나 제국의 러시아 정복 가능성을 확인한다. (19.5)

4.8 평화&승리(Peace&Victory)

만일 아직도 게임이 끝나지 않았고 2턴이나 3턴이 끝난 상황이라면, 전원이 동의한 한명이 평화주사위를 굴린다. (19.6) 만일 아직도 게임이 끝나지 않았고 4턴이 끝난 상황이라면, 게임은 종료되고 승자를 확인한다. 승자 확인을 위해 20을 보라.

4.9 턴 종료 - 간기(Interphase)

게임이 아직 끝나지 않았다면 간기(17)를 수행하며 턴이 끝난다. 다음 턴의 시작시에는 우선권이 발동되지 않는 한, Impulse표에 Impulse마커의 표시대로 시작한다.

5 카드(Cards)

카드를 사용함으로써 게임의 행동을 할 수 있다. Must Play 카드를 제외하면, 각 카드들에는 왼쪽 위의 CP값과 아래의 이벤트가 적혀 있다. 플레이어는 카드를 CP와 이벤트 중에 한 가지 용도로 사용할 수 있다. 둘을 동시에 사용할 수는 없다.

5.1 이벤트(Events)

당신은 카드를 CP 대신 이벤트로 사용한다고 선언함으로써 이벤트가 발생한다.

- 이벤트는 동맹을 포함한 어느 강국에게라도 사용할 수 있다. 단, 카드에서 명백하게 금지하는 경우는 제외이다. 예 : “파리에서의 음모”(Conspiracy in Paris, #25)는 제국에 대해서만 사용할 수 있다. 하지만, “굽

주린 병사들의 폭동”(Hungry Soldiers Riot, #48)은 카드를 사용한 플레이어가 선택한 진형에게 적용하며 이 선택은 적만이 아닌 동맹, 심지어는 당신 소유의 진형에라도 가능하다.

- 만일 이벤트가 게임의 규칙과 모순된다면, 카드가 우선한다. 예 : “합스부르크가의 공세”(Hapsbrug Offensive, #67)는 러시아에 있는 오스트리아 진형의 사기 제한을 부정한다. “잊혀진 원수”(The Forgotten Marshal, #4)는 제국의 동맹군 리더가 프랑스SP를 자국의 군에 합류할 수 있게 해준다.
- 만일 두 이벤트가 서로 반대라면, 더 나중에 사용된 이벤트가 적용된다.
- 카드에 특별한 언급이 없는 한 이벤트에 의한 선택은 카드를 사용한 플레이어가 한다. 카드에 “카드를 사용한 플레이어의 선택”(card player's choice)라고 되어 있기도 하다. 하지만 이런 문구가 없다 해도 특별한 언급이 없는 한 카드를 사용한 플레이어의 선택이 적용된다. 이 “카드를 사용한 플레이어의 선택”은 특정 이벤트에서 특별히 강조되어 있다.
- 만일 한 강국이 하나 이상의 카드를 가지고 있고 그 중에 Must Play 카드가 있다면 이것은 원하는 때 사용할 수 있다. 하지만 Must Play 카드만 있다면 (자원을 사용해 카드를 구입(16.3)하지 않는 한) 반드시 사용해야 한다.

참고 - 한 강국이 Must Play 카드를 사용하지 않으면 다음 턴의 시작 전에 버리거나 계속 이어갈 수도 있다. 이것은 간기의 규칙 17.42를 참고하라.

5.11 생산시 부족

어떤 이벤트는 병사를 게임에 놓을 수 있게 한다. 만일 그 강국이 이벤트에 의해 병력을 만들기에 충분한 조각이 남지 않았다면, 반드시 부족한 SP만큼 병사를 제거해서 만들어야 한다.

“합스부르크가의 공세”(Hapsbrug Offensive, #67)는 오스트리아에 2SP, 기병 하나를 지도에 놓을 수 있게 한다. 만일 생산할 수 있는 오스트리아 병사가 보병 하나(1SP) 뿐이라면 제국 남부군은 지도에서 오스트리아 SP 1을 제거하고 이벤트에 의해 2SP를 놓는다. 수행 과정은 강국의 선택이다. 병사는 아무 때나 바꿀 수 있는 것을 기억하라.

5.12 제거시 부족

어떤 이벤트는 즉시, 또는 증원시(예: “발칸반도의 봉기”(Balkan Insurrection, #26))에 병사를 게임에서 제거하도록 한다. 만일 그 강국이 지도에 병사가 빠기에 충분치 않다면, 플레이어는 필요한 병사를 만들기에 충분한 SP를 즉시 생산해야 한다 - 이것은 일반적인 Impulse의 과정 외의 수행이다.

- 이 병사는 생산(6.1)하거나 재편(6.2)에 있는 것이 들어올 수 있다. 그 강국은 남은 카드나 자원(16.3)을 사용해서 충당한다.
- 만일 CP나 자원이 부족분을 충당하기에 부족하다면,

그 강국 앞에 카드나 Reminder 카운터를 놓아 기억해 놓는다; 요구조건을 만족시키기 전까지 남겨놓으며 이것이 남아있는 한 지도에 병사나 리더를 놓을 수 없다. 부족분은 증원에 의해 채워질 수 있고 증원에 의해서도 부족하다면, 그 강국의 첫 턴에 CP로 병사를 생산해 필요한 양을 채워야 한다.

5.2 반응(Response)

5.21 반응 카드 이벤트의 일반적 설명

반응이벤트는 카드 왼쪽 위의 CP 아래의 청색 리본 안에 R이 그려져 있다. 반응이벤트는 Impulse중의 아무 때라도 사용할 수 있다 - 자신의 Impulse가 아니라도 된다. 반응이벤트의 사용 장소는 자신의 게임조각들과 관계없는 곳이라 해도 상관 없다. 반응의 해결은 사용한 순서대로 한다. 이벤트가 충돌한다면 나중에 사용된 반응이벤트가 적용된다.



한 강국의 반응이벤트의 사용은 여러 가지 방법이 있다: 적이나 동맹의 행동을 끊기, 전투나 공성에 영향, 적의 이벤트에 대한 응답, 일반적인 Impulse 플레이 등.

이벤트의 내용은 다양하고 어떤 경우는 이전의 행동 결과를 바꾸기도 한다.

예 : 한 강국이 전투카드 “날짜 낭비”(A Wasted Day, #74)를 한 전투라운드에서 이벤트로 사용했다. 그 뒤 다른 플레이어가 반응이벤트로 “다른 날에 전투”(Another Day of Battle, #57)를 사용했다. 이것으로 전투가 다음 라운드로 계속 된다. (반응플레이어가 전투 첫 라운드 승자가 아니라면, 초토화 마커는 놓여질 수 없다.)

5.22 반응카드의 우선순위

모든 경우, 반응이벤트는 목표가 되는 행동 다음에 CP를 사용하거나, 카드를 사용하거나 주사위를 굴린 다음에 하는 다음 행동이 나오기 전에 사용해야 한다. 모든 플레이어에게 다음 행동을 하기 전에 반응이벤트를 사용할 약간의 시간을 주는 것이 예절이다. CP 사용이나 차단/회피를 위한 주사위굴림에 대해 반응이벤트를 사용할 수도 있으니 사용에 신중하라. 카드에서 결과를 뒤집거나 주사위에 영향을 주는 것을 허락할 때만, 해당하는 주사위굴림이나 효과를 준다. (예 : “수송마차”(Train des Equipages, #73))

만일 둘 이상의 반응이벤트가 동시에 사용되었다면, Impulse표에 다음으로 먼저 오는 강국이 사용한 이벤트가 먼저 사용된 것이다. 이것은 해결에 대해 논쟁이 발생할 경우에도 적용한다.

5.23 사기/손실 단계의 2단계 하락에 의한 응급사용(Emergency Recover)으로 카드를 특별히 사용할 경우

카드에 “R”이 쓰여진 반응이벤트가 아니라 해도, 카드의 CP를 사기(9)나 제국손실(14.44)이 한 단계가 떨어질 때 회복용으로 사용하는 것을 반응이벤트의 사용으로 인정한다. 선택사항으로, 첫 번째 사기 저하에 해당하는 카운터를 사용해, 두 번째부터의 사기 저하를 알 수 있게 할 수 있다.

5.24 한 장 이상의 반응이벤트 사용

반응이벤트는 연속해서 사용할 수 있다. 반응이벤트의 사용 횟수는 제한이 없다.

Napoleon 군의 이동을 방해하기 위해, 러시아 1군은 “너무 오래된 것”(Too Old for This, #75)을 사용해 제국의 전투능력을 0으로 만들었다. 사용 직후 러시아 2군이 “길 잃음”(Lost His Way, #76)을 사용했다. 결과적으로, 나폴레옹의 군은 이번 Impulse동안 이동할 수 없다.

5.3 전투 카드(Battle Card)

전투 이벤트는 카드 왼쪽 위의 CP 아래의 검은색 리본 안에 B가 그려져 있다. 이 카드는 전투시 전장에 자신의 진형이 존재하는 강국만이 사용할 수 있다. 한 전투동안 전투이벤트를 사용할 수 있는 횟수에는 제한이 없다. (12.1을 보라) 어떤 전투카드든 공성시에도 사용할 수 있다. (13.3을 보라)



5.4 본토카드(Home Card)

각 Camp에는 Camp만의 본토카드가 있다. 사용한 본토카드는 버리는 카드에 같이 버리지 않고, Camp의 Reserve텍에 앞면이 보이게 쌓는다. (예외 : 제국의 본토카드 #1과 #9, 4.21을 보라.) 이 카드들은 턴을 시작할 때 Camp의 Reserve 텍만으로 섞거나 “제국의 증여”(Imperial Largesse, #58) 이벤트에 의해 섞는다. 본토카드는 “장군의 부관”(General Staff, #92) 외에는 무작위로 버리는 대상이 되지 못한다. 사용하지 않은 본토카드는 Impulse가 모두 끝났을 때 버린다.

5.5 명령점수, CP (Command Point)

카드를 이벤트가 아닌 CP로 사용했을 때, 카드 왼쪽 위의 금색 원 안의 CP를 제공한다. 강국은 CP를 생산, 깃발 놓기 등에 사용할 수 있다. 또한 CP는 Morale Loss 마커를 제거하는 데 사용된다 : 1CP당 주사위 하나를 굴려 5나 6이 나오면 Morale Loss 마커 하나를 제거한다. 제국은 또한 손실Loss 마커를 같은 방식으로 애는 데 사용할 수도 있다.

강국은 CP를 하나 이상의 행동을 위해 조합해 사용할 수도 있다. CP의 사용을 사용하기 전에 미리 모두 선언할 필요는 없다. 강국은 CP를 얻은 만큼 사용할 수 있다. 강국은 CP를 현재 Impulse에서 다른 Impulse로 옮길 수 없다.

한 강국이 “이 처참한 전투”(This Sanguinary Combat, #84)를 CP로 사용해서 5CP를 받았다. 예를 들어, 그 강국은 3CP를 진형의 이동에, 2CP를 생산에 사용할 수도 있다. 기타 다른 방식으로도 5CP를 사용할 수도 있다.

5.6 여러장의 카드 사용

활성화된 강국은 한 Impulse당 카드를 한 장만 사용할 수 있다. 하지만, 카드에 “+”가 그려져 있는 카드로, 그 강국의 Impulse중에 추가로 한 장을 더 사용할 수 있다. “+”카드의 사용은



미리 선언할 필요가 없고, “+”카드를 먼저 사용할 수도 나중에 사용할 수도 있다. 하지만, 이벤트가 허락하지 않는 한 Impulse중에 “+”카드는 두 장 이상 사용할 수 없다. (전투카드와 반응카드는 제외)

이벤트 자체가 카드를 받고 사용하는 경우에는 나중의 카드 사용까지 합쳐서 모두 카드 한 장 행동으로 인정한다. 이것은 Impulse중에 카드 사용 제한에 대해 별개의 행동이나 개개의 행동으로 인정하지 않는다.

예 1 : 만일 한 강국이 “평화는 없다”(No Peace, Must Play, #36) 이벤트 후 사용한 카드로 “+” 카드를 사용했다면, 그 강국은 그 Impulse에 세 번째 카드로 “+”가 아닌 카드를 사용할 수 있다. 만일 세 번째 사용한 카드 역시 Must Play 카드라면 네 번째 카드를 사용할 수도 있지만 이 카드는 “+” 카드가 아니어야 한다.

예 2 : 제국 남부군이 “합스부르크가의 공세”(Hapsburg Offensive, #67)를 이벤트로 사용했고, 추가로 “마리 루이즈 황후”(Für Marie-Louise, #11, “+”)를 사용했다. 결과적으로, Schwarzenberg(이제 3-4인 리더)는 오스트리아군을 프랑스 진형과 같이 취급하고, 4SP를 받고 8CP를 사용할 수 있다.

예 3 : 제국 북부군은 “철면피”(Men of Bronze, #106)를 CP로 사용했다. 이동 중에, 제국 진형은 초토화 지역에 들어갔다. 손실을 처리하기 전에, 프랑스 북부군은 “+”로 (Depots and Trains, #6)을 이벤트로 사용했고, 초토화 지역에 “Supply Train”을 놓아 손실을 피했다.

5.7 카드 제거

5.71 일반론

어떤 카드는 이벤트로 사용하면 게임에서 제거된다. (4.21) 이 카드는 옆에 치워놓고 텍에 다시 섞지도 게임에 돌아오지도 않는다. (예외 : 특별한 제국손실 Must Play 카드, 14.62를 보라) 제거된 카드는 카드나 Reminder 카운터를 사용해 그 효과가 유지됨을 표시하라.

5.72 Napoleon과 Old Guard

Napoleon(5-8) 리더가 손실에 의해 제거되면 “고참 근위대 사단 출전”(My Old Moustaches, #1)은 게임에서 제거되지 않는다. 이 카드와 “비스툴라 군단”(Vistula Legion, #10)은 카드에 명시된 특별한 경우에만 제거된다.

6 생산&재편(Building&Regrouping)

생산은 생산된 적이 없거나 이전에 제거된 병사나 리더를 게임에 넣는다. 재편은 재편되어 Regroup Box에 있는 병사나 리더를 게임에 넣는다. 재편되는 조각들은 이벤트, 전투 등등의 이유로 Regroup Box로 간다.

당신은 병사와 리더를 게임에 제공하는 만큼만 생산할 수 있다. 병사는 게임중에 마음대로 바꿀 수 있다는 것을 기억하라.

6.1 생산

생산 비용은 아래의 생산비용표와 같다. 예를 들어, 보병 하나의 생산은 2CP이다. 기병을 생산한다면 4CP가 필요하다. Kutuzov는 지휘능력이 6이니 생산에 3CP가 필요하다. 6.3에 생산시에 놓을 수 있는 위치를 설명했다. 리더의 생산비용 계산시에 이벤트에 의한 지휘능력의 변화는 무시한다.

생산 비용 표

종류	비용
병사	1SP당 2CP
리더	지휘능력에 절반만큼의 CP

6.2 재편(Regrouping)

재편된 유닛의 배치의 비용은 아래의 재편비용과 같다. 예를 들어, 보병의 배치는 1CP, Napoleon의 배치는 1CP가 필요하다. 6.3에 재편 배치시에 놓을 수 있는 위치를 설명했다. [참고로 영문에서는 재편되어 가는 것과 재편된 유닛을 지도에 놓는 것 모두 Regroup으로 표현했지만 번역에서는 Regroup Box로 가는 것을 재편, Regroup Box에서 지도로 가는 것은 배치로 번역했습니다.]

재편 비용 표

종류	비용
병사	1SP당 1CP
리더	리더 한명당 1CP

6.3 게임상에 조각 놓기

6.31 병사와 리더 생산으로 놓기

만일 한 강국이 병사나 리더를 생산한다면, 지도상에 본토 구역이나 아군이 제어하는 본토 Key 지역에 놓을 수 있다. 제국은 국가에 맞게만 놓을 수 있다. 예를 들어, 오스트리아 병력은 오직 오스트리아지역의 두 Key 지역과 오스트리아 구역에서만 생산할 수 있다.

참고-

- Warsaw는 제국 북부군과 남부군이 동시에 제어하는 본토Key지역으로 양쪽 모두 생산이 가능하다.
- Moscow는 차르군의 본토 Key지역으로 1군과 2군 모두 생산이 가능하다.
- 초토화된 Key 지역은 한 Impulse당 하나의 SP나 리더 (둘을 동시에는 안됨)만을 생산할 수 있다. 하지만, 재편된 것의 배치나 간기 중에 증원(Reinforcement)에 의한 생산은 이 제한을 받지 않는다. 어찌됐건 초토화된 지역에서 생산시에는 손실이 발생한다.

6.32 재편된 유닛 배치시 병사와 리더

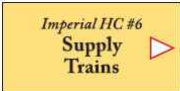

한 강국이 재편된 병사나 리더를 배치한다면 아군 본토 Key지역이나 구역에 놓을 수 있다. 또한 재편된 병사나 리더의 배치는 지도상에 포위되지 않은 아군의 깃발이 있는 Key 지역에도 할 수 있다. 이 지역은 다음과 같다

a) 이전에는 적의 제어 지역이었고,

b) 아군 지역 또는 아군 구역을 통해 적 진형이 없는 아군 본토 구역에 연결되어 있으면 배치할 수 있다. 이 아군 본토 구역은 제국은 지도 서쪽 끝 구역 (Prussia, Poland, Galicia, Austria), 차르군은 지도 동쪽이나 남쪽 끝 구역(Rus, Volga, Saratob, Ukraine. 단, Moldavia는 아님) 뿐이다. (예외 : 만일 러시아 1군에게 포위된 아군 요새 항구를 포함해 아군 항구가 존재한다면, 아군 항구를 통해 연결을 이룰 수 있다. 러시아 1군만이 적용된다.)

예를 들어, 제국 북부군의 깃발이 Smolensk와 Riga에 있고 이곳이 Poland와 아군 지역으로 연결되어 있다면, 프랑스 북부군은 병사와 리더를 이 두 지역에 배치할 수 있다.

참고 -

- 아군의 "Supply Trains"마커(카드 #6과 #13)는 재편된 병사나 리더의 배치시에 아군의 깃발을 놓은 Key지역으로 인정된다. 이 능력은 "Supply Trains" 마커가 제거될 때까지 남는다. 
- 한 강국의 배치기동본부마커(Deployment Mobilization Centre Marker, DMC. 17.2)가 있는 지역은 재편된 병사/리더의 배치시에 아군의 깃발을 놓은 적Key지역과 같게 인정된다. 
- 재편유닛 배치는 CP의 한도 안에서 아군 본토 Key 지역과 자국이 깃발을 놓은 적의 Key 지역에 놓고 싶은 대로 놓을 수 있다. 아군 본토 Key 지역에 놓는 대신 놓는 것은 하나 이상도 가능하다; 오직 CP와 조각의 한계만이 제한일 뿐이다.

6.33 구역에 놓기

이미 아군의 진형이 있는 구역에 생산이나 배치를 통해 놓는다면 그 진형에 바로 합류한다. 놓은 뒤에 전투를 벌이는 것은 선택으로, 10.72의 설명대로 1CP가 소모된다. 적의 진형만 있는 구역에 생산은 10.71의 설명대로 즉시 전투가 발생한다. 이것은 생산에 사용할 CP를 모두 소모한 후에 발생한다.

6.34 포위된 요새에서의 생산

포위된 요새에서의 생산은 그 Impulse중에 생산이 모두 끝난 뒤에 적이 회피에 성공하지 않는 한 바로 전투를 수행한다. (예를 들어 한 장 이상의 카드로 CP를 여러 번 사용한다면) CP로 리더를 생산한 후에 이벤트에 의해 생산을 할 수도 있다. 예 : "어머니 러시아"(Holy Mother Russia, #17) 만일 이렇게 생산된 진형이 후퇴해야 한다면, 다른 아군 진형이 그 요새로 이벤트에 의한 공격적인 차단(11.2)을 수행해서 들어오지 않는 한, 모두 재편된다.

예를 들어, Riga를 Yorck의 프로이센군이 포위하고 있다. 차르1군 플레이어가 "제국의 증여"(Imperial Largesse, #58)를 사용해 이전에 제거되었던 Kutuzov (4-6)와 2SP를 생산하고 재편에서 1SP를 배치했다. 또한 "황후"(The Emperor's Wife, #107)도 사용해 3SP

를 추가로 생산했다. 결과적으로 Kutuzov는 6SP와 함께 Yorck를 공격한다.

6.35 Kutuzov

리더 Kutuzov를 처음으로 생산할 경우나 이벤트에 의해 나올 경우(#42, #27)에, 차르군은 Morale Loss 마커를 절반으로 줄이거나 4개의 Morale Gain 마커를 놓을 수 있다. 둘 중에 선택은 차르1군이 한다. 쿠투조프는 2턴이 되기 전에는 CP를 사용하여 생산할 수 없다. 단, “부쿠레슈티 평화조약”(Peace of Bucharest, #27)에 의해 1턴 종료 후 간기에 등장할 수도 있다.

6.36 Tchitchagov

Tchitchagov는 3턴이 시작할 때까지 CP를 사용하여 생산할 수 없다. 단 “부쿠레슈티 평화조약”(Peace of Bucharest, #27)에 의해 더 일찍 등장할 수도 있다.

7 깃발

깃발은 6각형 모양으로 그 지역을 제어하는 강국을 표시한다. 한 지역에는 하나의 깃발만 놓일 수 있다. 깃발이 있는 곳에 당신이 깃발을 놓는다면 먼저 놓여있던 깃발을 제거한다. 1턴을 시작할 때 소유자인 곳을 소유하고 있다면 깃발을 놓지 않는다. 이런 지역은 깃발 대신 인쇄된 색이 소유주를 표시한다.

- 만일 자신의 본토지역에 깃발을 놓는다면 적의 깃발만 제거해 자신의 소유로 돌린다.
- 만일 동맹의 지역에 깃발을 놓는다면 두가지 선택 중에 하나를 고른다 - 깃발을 제거만 해 동맹군에게 돌려주거나, 깃발을 제거하고 자신의 깃발을 놓아 자신의 소유지역으로 만들거나. (8.1)

7.1 깃발이 있는 지역

지도상에 당신의 깃발의 의미는 다른 국가의 지역을 자신이 제어하고 있다는 것이다. 이미 깃발이 있는 곳에 깃발을 놓는다면 먼저 깃발을 제거한다. 초토화된 지역이 아니라면, 깃발돌파(12.9)가 발생하지 않는 한 깃발을 하나 놓는데 1CP가 소모된다. (이 1CP의 비용에는 상대의 깃발을 제거하고 자신의 깃발을 놓는 모든 과정을 포함한다.) 깃발을 제거만 하는 것은 해당 지역을 지도에 인쇄된 색의 국가가 제어하는 것으로 만든다는 것을 의미한다.

초토화된 지역에 깃발을 놓는다는 2CP가 필요하다. 초토화된 지역도 깃발돌파가 발생할 수 있다. (12.9)

만일 카드의 효과에 의해 동맹군이 프랑스군으로 인정된다면 (“잊혀진 원수”(Forgotten Marshal, #4), “마리루이즈 황후”(Für Marie-Louies, #11), “프로이센인의 용기”(Prussian Courage, #12), “합스부르크가의 공세”(Hapsburg Offensive, #67)) 오스트리아나 프로이센의 진형이 깃발을 놓을 경우 해당 국가의 깃발을 놓을 수도 있고 프랑스의 깃발을 놓을 수도 있다.

깃발 놓기에는 CP가 소모된다. 진형이 이동하면 이동해간 지역에서 다시 CP를 사용해 깃발을 놓을 수 있다.

참고 - 제어하지 못하는 지역에 동맹 진형이 있어도 아무 문제 없이 자국의 깃발을 놓을 수 있다. 제국 동맹 진형은 사기단계에 의해 깃발놓기가 제한될 수도 있다.

깃발은 다음의 경우에 놓을 수 있다.

7.11 요새가 아닌 지역에 깃발놓기

요새가 아닌 지역에 존재하는 진형은 현재의 지역에 깃발을 놓을 수 있다.

7.12 요새 지역에 깃발 놓기

적이 제어하는 요새에는 공성전에 성공해야만 깃발을 놓을 수 있다. (13.2)

7.13 인접 지역에 깃발 놓기

군이나 군집단이 아군 지역에 있다면 다음의 제한을 어기지 않는 한 인접지역에 깃발을 놓을 수 있다.

- 적 진형이 있거나 요새인 지역에는 놓을 수 없다.
- 해당 인접 지역에 적이 차단을 할 수 있다면 할 수 없다. 군이나 군집단이 차단을 수행할 수 없는 경우에는 깃발놓기를 막을 수 없다.

7.2 Morale Loss 또는 Morale Gain의 깃발놓기 영향

플레이북 38P와 9.3 Morale Loss 마커표에 나와 있다.

8 외교(Diplomacy)

8.1 외교(Diplomacy)와 Camp

Camp는 고정되어있고 바꿀 수 없다. 같은 Camp의 다른 국가가 제어하는 지역이나 구역은 손실과 이동에 아군지역으로 인정한다. 같은 Camp의 진형은 공격할 수 없고, 같은 Camp가 제어하거나 깃발이 있는 곳에는 자국의 깃발을 놓을 수 없다. 다만, 적 Camp의 깃발이 있는 동맹군의 본토지역에는 자국의 깃발을 놓을 수 있다. (7) 예외 : 이중제어(dal controlled)지역인 Warsaw와 Moscow는 본래 소유하던 강국 중에 한 곳만 제어하게 할 수 없다.

예 : 제국 북부군이 Smolensk를 소유하고 있는데 러시아군은 Bagration으로 요새를 함락시켰다. 러시아2군 플레이어는 Smolensk를 러시아1군에게 돌려줄 수도 있고 Bagration의 강국인 러시아2군의 소유로 만들 수도 있다. Smolensk를 점령한 직후 바로 결정해야 한다.

8.2 협상

플레이어들은 자유롭게 협상할 수 있지만 모두 공개되어야 하고 강제로 할 수 없다. 게임중에 카드는 이벤트가 허용하지 않는 한 누구와도 교환하거나 보여줄 수 없다. (2.2와 2.3에 2인 또는 3인시 보여주기 허용의 규칙이 있다.) 지역의 제어는 플레이어간에 마음대로 바꿀 수 없다. 아직 얻지 못한 적이 제어하는 지역에 대한 깃발놓기를 협의할 수는 있다. 다만, 협상안을 강제로 이행할 필요는 없다.

9 사기(Morale)

다음은 사기의 중요사항이다.

- 사기단계는 Camp별로 구분된다. 따라서 차르1군과 2군은 같은 사기단계, 프랑스 북부군과 남부군은 같은 사기단계를 가진다.
- Camp의 사기단계는 올라갈 수도 내려갈 수도 있다. 다만 올라가는 것은 한 Impulse나 간기당 하나 이상 올라갈 수 없다. 하지만 한 Impulse에 올라가고 내려가는 것이 둘 다 발생하면 변하지 않은 것으로 인정한다. "Morale Change Gain" 마커나 "Morale Change Loss" 마커를 사용해 변동사항을 표시할 수도 있다.
- Camp의 사기단계가 떨어지는 것은 한 Impulse당 제한이 없다. 하지만 한 Impulse에 두 번 이상 떨어지는 경우 처음의 사기 저하를 제외하고, Camp의 강국 중 한 곳이 즉시 사기 저하를 막기 위해 카드의 CP (5.23, 9.52)나 자원을, 또는 둘 다 사용할 수 있다. 이 응급 사용(Emergency Recover)은 Morale Loss 마커를 제거해 사기 저하가 발생하지 않도록 하는 것이다.

한 Camp에 6개의 Morale Loss 마커가 있는 상태에서 이번 Impulse에 두 번째 사기 저하가 발생했다. Camp가 주사위를 굴려 5가 나와 두 번째 사기 저하가 발생하게 되었다. 이것을 막기 위해 Camp 소속의 한 강국이 Morale Loss 마커 제거를 시도해 하나의 Morale Loss 마커를 제거했다. 이것으로 Morale Loss 마커를 5개로 만들어 사기 저하를 피했다.

- 플레이어는 사기턴동안 사기 확인을 해야 한다. (9.2) 사기 확인으로 Camp의 사기단계가 오르거나 내릴 수 있다.
- 플레이어가 게임 중에 사기 확인을 해야 되는 경우도 있다. 9.4를 보라.
- Camp는 여러 가지 이유로 Morale Loss 마커를 받을 수 있다. Morale Loss 마커는 당신의 Camp에 좋지 않고 Morale Gain 마커는 당신의 Camp에 좋다.
- 각각의 사기단계는 게임 지도, 요약표, 플레이북 등에 나온 특별한 효과를 준다.
- 프랑스 북부군을 제어하는 플레이어가 제국군의 사기 확인을 한다.
- 러시아 1군을 제어하는 플레이어가 차르군의 사기 확인을 한다.

9.1 Morale Loss 마커와 Morale Gain 마커, 그리고 Camp의 사기단계

9.11 Morale Loss 마커와 Morale Gain 마커

이 마커들은 플레이 참조 카드와 플레이북 5장에 나온 사기 상황을 보여준다. 이 마커들은 쿠투조프의 지도에 있는 사기 마커를 놓는 부분(Morale Loss Markers Holding Box)에 놓아 표시한다.



9.12 사기표(Morale Track)

각 Camp별로 사기단계를 표시하는 사기 마커(Morale Level 마커)가 있고 이것을 지도의 사기 표시에 놓아라. 플레이북에는 쿠투조프의 각 시나리오에 해당하는 사기 설정이 나와있다.



9.2 사기 확인

간기(4.5) 전에 사기를 확인하기 위해 6면체 두개를 굴러라. 결과에 따라 다음을 따라라.

- 만일 Camp에 Morale Loss 마커가 하나도 없다면, 주사위 결과값에 Morale Gain 마커 하나당 1을 더한다. 수정 결과가 9 이상이라면 (현재 사기가 최상이 아닐 경우) 해당 Camp의 사기단계는 하나 상승하고 Morale Gain 마커를 최대 9개까지 제거한다. 그 외의 효과는 없다. (사기 확인은 무조건 해야 하고, 사기가 최상이라도 사기 굴림에 성공하면 Morale Gain 마커를 모두 제거해야 한다.)
- 만일 Camp에 Morale Loss 마커가 있다면, 주사위 결과와 마커의 개수를 비교한다. 만일 주사위 결과가 마커의 개수보다 적다면 Camp의 사기단계가 한 단계 떨어지고 Morale Loss 마커를 9개까지 제거한다. 그 외의 효과는 없다.

9.21 Morale Loss 마커의 사기 확인시 효과

만일 한 Camp에 Morale Loss 마커가 1-9개 있고 사기 확인 결과 사기가 떨어졌다면 (Morale Loss 마커의 개수보다 적은 숫자 나옴) 그 Camp의 모든 Morale Loss 마커를 제거한다. 하지만 Morale Loss 마커가 10개 이상 존재한다면 마커를 딱 9개만 제거한다.

한 Camp에 6개의 Morale Loss 마커가 있는 상황에서 확인한다. 만일 2-5가 나오면 그 Camp의 사기는 한 단계 떨어지고 6개의 Morale Loss 마커는 모두 제거된다. 6 이상이 나오면 사기는 그대로 유지되고 Morale Loss 마커 6개도 그대로 남는다.

이벤트에 의해 사기단계가 변했다면 Morale Gain 마커나 Morale Loss 마커에 영향이 가지 않는다.

9.22 사기가 'Sauve Qui Peut' 이하면 서든데스 승리

이유에 상관 없이 한 Camp의 사기단계가 'Sauve Qui Peut'(대패배) 아래로 내려간다면 게임은 즉시 반대 Camp의 자동승리로 끝난다. 만일 이긴 Camp가 두 플레이어로 진행했다면, 규칙 20에 의해 개인 승리자를 결정한다.

9.3 사기표(Morale Table) - 플레이북의 37P와 플레이참조카드 #2를 보라.

9.31 사기표 참고

전투시에 참패(Rout)가 발생하면 혼란은 제거가 된다. (12.7)

만일 동맹군이 Hesitancy(주저함) 상태가 된다면, 동맹군은 다음을 따른다.

a) 이들은 적의 영토(러시아 지역이나 구역)에 군집단으로 이동한다면 뒤에 남는다.

b) 만일 러시아 지역이나 구역에 존재하고 아군 깃발이 없는 러시아의 다른 지역이나 구역으로 후퇴해야 한다면 (또는 아군 깃발이 없는 러시아 지역에 있다가 Hesitancy 상태가 된다면) 이들은 바로 재편된다. 예를 들어 이벤트에 의해 아군 깃발이 제거되거나, 요새를 포위중인데 사기가 떨어진다면 모두 재편된다.

9.4 사기 확인하는 다른 경우

사기턴 외에 다음의 경우에도 사기 확인을 한다.

- Morale Loss 마커를 받은 상황에서 Camp의 마커의 개수가 9개 이상일 때
- 전투 결과 군이나 군집단이 전멸(돌파(Overrun)발생)되거나 참패(Rout)당한 상황에서 적이 전리품(Battlefield Loot)을 하나 이상 얻은 경우. (12.10) 이 때 승자는 사기 상승 확인을 할 수도 있다. (9.53)
- 카드 이벤트에 의해. 예를 들어 “천둥같은 발굽들”(The Thunder of Hooves, #50)

결과적으로 한 Camp는 한 사건에 의해 여러번 사기 확인을 할 수도 있다. 예를 들어 군이 “천둥같은 발굽들”(The Thunder of Hooves, #50)에 의해 패했다면 다음의 이유로 사기 확인을 할 수 있다. 1) 발동시 이벤트에 의해 2) 군의 제거에 의해 Morale Loss 마커가 9개 이상 3) 적이 하나 이상의 전리품 얻음. 물론 첫 번째 확인 결과 모든 Morale Loss 마커가 제거되었다면 다음의 사기 확인은 의미가 없다.

9.41 9개 이상의 Morale Loss 마커

만일 한 Camp가 Morale Loss를 받은 상황에서 존재하는 Morale Loss 마커의 개수가 9개 이상이라면 즉시 사기턴과 함께 사기확인을 한다. 사기 결과에 상관 없이 - Morale Loss 마커가 9개 이상 남아있다 해도 - 다시 사기 확인을 하지는 않는다. 다만, 다른 것에 의해 추가로 Morale Loss 마커를 받은 후에 9개 이상이라면 그것에 의해서는 확인해야 한다. 어쨌건 이 결과에 상관 없이 사기턴의 확인이나 전리품에 의한 사기 확인은 그대로 해야 한다. 이 사기 확인은 Camp의 Holding Box에 추가로 Morale Loss 마커가 놓여질 때 다시 발생할 수도 있다.

7개의 Morale Loss 마커가 놓여진 상황에서 3개가 추가되었다. 총 10개의 Morale Loss 마커가 되었으므로 사기확인 한 결과 10이 나와 사기 저하는 되지 않았다. 사기단계와 Morale Loss 마커는 그대로 남는다. 이후 회피에 의해 Morale Loss 마커 하나를 받게 되면 마커는 총 11개로 역시 다시 사기확인을 한다.

경우에 따라 사기 확인을 할 필요도 없이 사기가 떨어지는 경우도 있다. (예를 들어 Morale Loss 마커가 12개를 넘는다면) 하지만 어쨌건 사기 확인에 의해 떨어질 경우에 Morale Loss 마커는 9개까지만 제거된다.

9.42 전투 후에 사기 확인 - 사기와 손실

한 Camp는 전투 후에 군이나 군집단이 제거되거나 참패당했고 승리자가 하나 이상의 자원을 전리품으로 얻었다면 사기 확인을 한다. 12.10을 보라.

제국 Camp의 사기는 제국손실단계의 영향을 받는다. (14.47, 14.48, 14.5)

사기 확인 예

8-9월(2턴)에 제국군은 차르군이 방어하는 Borodino를 공격했다. 결과로 12.10에 의해 전리품을 얻었고 즉시 사기 확인이 수행되어야 한다. 차르군은 Morale Loss 마커가 12개가 되었고 9개 이상의 Morale Loss마커에 의한 사기확인 결과 12가 안나왔다. 차르군은 9개의 Morale Loss 마커를 제거하고 사기는 한 단계 떨어진 다. 남은 3개의 Morale Loss마커로 적이 전리품을 얻은 것에 의한 사기확인을 다시 수행해야 하고 여기서 2만 아니면 사기는 떨어지지 않고, 2가 나오지 않았다. 돌파(Overrun)에 의해 승리한 제국군은 Moscow로 들어갔고 모스크바를 방어하던 러시아의 군 하나를 다시 참패시켰고 전리품을 얻었다. 군 참패에 의해 2개, Depot(보급소) 손실에 의해 하나로 Morale Loss 마커 3개를 추가로 얻어 마커는 6개가 되었다. 적이 전리품을 얻은 결과에 의한 사기확인을 수행해 4가 나왔다. 이것은 한 Impulse중에 두 번째 사기 저하이다. 따라서 러시아플레이어는 Morale Loss 마커 제거를 시도할 수 있다. 일단 2CP의 카드를 사용해 주사위를 굴렸고 5 하나가 나와 하나의 Morale Loss 마커를 제거했으나 아직 사기 저하는 발생하는 상황이다. (5개의 Morale Loss 마커가 남았으므로 4 이하일 때 사기 저하 발생) 추가로 차르군은 자원 하나를 사용해 주사위 8개를 굴렸다. 여기서 6 2개 5 하나가 나왔다. 결과적으로 차르군에는 두 개의 Morale Loss 마커만이 남게 되어 위기를 벗어났다. 차르군의 Morale Loss마커 두 개는 그대로 남는다. 물론 다른 Impulse에 사기가 다시 떨어질 수 있고 이것은 첫 번째 사기저하이다.

9.5 사기 상승

Camp의 사기는 Morale Gain 마커에 의해 오를 수 있다. 이 마커는 다음으로 얻는다.

- 전리품(Loot) 획득 (12.10)
- 적의 요새 점령 (13.51)
- CP 사용 (9.52)
- 자원 사용 (16.54)
- 제국의 손실단계 변화 (14.48)
- 이벤트카드

9.51 Morale Gain 마커

Morale Gain 마커와 Morale Loss 마커는 1대1로 서로 간에 상쇄된다. 만일 카드의 이벤트가 Morale Loss 마커를 없애는데 없앨 마커가 부족하다면 그만큼 Morale Gain 마커를 얻는다. (예를 들어, 러시아 본토카드인 “깃발들고 돌격!”(Rush to the Colors, #18)과 Must Play 카드인 “항복은 없다”(No Surrender, #34) 같이)

이것은 차르군의 Kutuzov 등장시 사기 변화(6.35)에도 그대로 적용된다.

9.52 CP와 사기

한 Camp는 1CP당 주사위 하나를 굴려 Morale Loss 마커를 제거할 수 있다. 주사위 결과의 5나 6 하나당 하나의 Morale Loss 마커를 제거한다. 제거할 Morale Loss 마커가 없다면 Morale Gain 마커를 얻는다.

자원역시 Morale Loss 마커를 없애기 위해 사용할 수 있다. 이것은 16.54에 나와 있고(주사위 8개를 굴린다.) 16.51의 제국손실Loss마커도 그대로 적용한다.

지역 - Gain 마커와 Loss 마커는 서로간에 1:1로 상쇄된다!

9.53 Camp의 사기가 오를 기회

사기턴(9.2) 외에 추가로, 전투 전리품(Battlefield Loot)으로 자원을 얻은 경우, 적의 요새나 Depot(보급소)를 점령한 경우, DMC(배치기동본부)를 점령한 경우, "Will to Fight?"를 해결한 경우(19.82) 사기확인을 할 조건이 성립한다. 단, 사기 상승을 확인할 수 있는 경우가 중복된 경우라도 단 한번만 사기확인을 할 수 있다. (예를 들어, 요새이자 Depot(보급소)인 Riga를 점령한 경우 한번만 사기 상승 시도를 한다. - 이곳에 적의 DMC가 있었다 해도 마찬가지이다)

만일 Camp의 사기단계가 이미 최상인 "Elan du Guerre"라면 시도 자체를 할 수 없고 턴 종료시에 Morale Gain 마커는 4개까지만 보유할 수 있다. (턴의 진행중에는 상관 없다.) 턴 종료시 제한을 넘는 마커는 버린다. 현재 사기가 "Elan du Guerre"가 안되고 Morale Gain 마커가 Holding Box에 두 개 이상 존재한다면 사기가 오를 기회에 시도를 할 수 있다. 사기 확인을 하기로 결정했다면, 주사위 두 개를 굴린다. 주사위 결과값이 현재 Morale Gain 마커의 개수 이하라면 다음과 같이 처리한다.

- a) 그 Camp의 사기는 한 단계 오른다.
- b) Morale Gain 마커를 9개까지 제거한다. 9개를 넘는 Morale Gain 마커는 그대로 남는다.

지역 - Camp의 사기는 한 Impulse나 한 간기(Interphase)당 시작할 때에 비교해 한 단계 까지만 오를 수 있다. Morale Change Gain 마커를 이용해 그것을 표시할 수도 있다.

10 이동

10.1 일반론

리더와 병사는 CP를 사용해 쿠투조프의 지도를 이동할 수 있다.

군의 이동 - 지역이나 구역 하나당 리더 한명은 지휘능력의 범위 안의 SP와 함께 1CP로 이동할 수 있다. 이동 비용은 이동하는 지역만큼 소모된다. (예를 들어 두 번의 이동에 2CP)

10.11 병사의 단독 이동

보병, 기병, 포병은 리더 없이 스스로 한 지역/구역의 이동당 1CP로 이동할 수 있다. (예외 :10.12) 하지만 각 보병, 기병, 포병은 조각별로 각각 움직인다. 결과적으로 둘 이상의 병사는 군 소속이 아닌 이상 함께 공격할 수 없다. 동맹과의 군집단이 아닌 한 자신이 사용하는 CP는 자신의 강국 소속인 리더나 병사만을 움직일 수 있다.

보병과 포병은 한 지역의 이동에 각각 1CP가 필요하다. 하지만 각각 따로 움직여야 한다. 둘이 같은 군의 소속이라면 같이 움직일 수 있다.

10.12 오스트리아와 프로이센군대의 이동, 그리고 제국 동맹 진형 일반론

오스트리아와 프로이센 동맹군은 마지못해 움직이고 러시아 침공 의지가 없다. 따라서 오스트리아와 프로이센 진형은 해당 국가가 깃발을 놓지 않은 러시아 지역/구역으로 이동해가는데 1CP가 추가로 소모된다. 이것은 프랑스 깃발이 놓인 지역에도 적용된다. 이 1CP의 추가 비용은 다음과 같이 적용된다.

- a) 동맹군이 소속된 군집단(1.1)이 해당 동맹군의 깃발이 없는 러시아 지역이나 구역에 들어갈 경우에도 1CP가 추가 소모된다.
- b) 프랑스 병사가 "잊혀진 원수"(Forgotten Marshal, #4)에 의해 동맹의 군에 소속된다면 동맹의 군과 함께 프랑스의 1CP만 소모한다.

Yorck(프로이센)와 Ney(프랑스)가 군집단을 이루고 있다면 프로이센의 깃발이 없는 러시아 지역으로 이동하는데 3CP가 소모된다. 이것은 해당 지역에 프랑스의 깃발이 있어도 마찬가지이다. 참고 : 10.2에 의해 Ney가 프로이센의 병사나 리더를 자신의 군에 넣을 수는 없다.

10.2 쌓기

한 지역이나 구역에 존재할 수 있는 진형의 수는 제한이 없다. 다만, 군을 이뤄 함께 이동하고 공격할 수 있는 SP는 리더의 지휘능력만큼만 가능하다. 군은 반드시 리더와 같은 강국의 SP하고만 이를 수 있고, 제국 Camp라면 국가도 같아야 한다. 특정 이벤트는 예외를 만든다. 예를 들어, "잊혀진 원수"(The Forgotten Marshal, #4)나 "황후"(The Emperor's Wife, #107)같이. (그리고 10.54의 리더 쌓기도 참고하라) 한 구역(Zone)에 아군 진형이 여럿 존재한다면 하나로 쌓는다.

10.3 들어감

조각은 오직 인접한 지역이나 구역끼리만 이동할 수 있다. (예외 : 러시아 1군의 해상수송(15)과 이벤트, 생산, 재편에 의한 놓기)

10.4 이동과 손실

특정 경우 손실이 발생한다.

- 습지(Marsh)를 통한 이동(제국군만)
- 강행군
- 기습
- 특정 상황시에 후퇴, 차단, 회피(CP소모 없는 이동)
- 초토화지역에 들어감

손실의 해결은 이유가 발생하는 즉시 규칙 14대로 처리한다.

10.41 습지(Marsh)

검은 파선으로 이어진 곳은 습지이다. 지역의 제어에 상관 없이, 모든 제국 진형은 습지를 통해 이동한다면 손실이 발생한다. 차르군은 차단(Interception)할 경우 1·2턴에는 비포장길(Rough)로, 3·4턴에는 대로(Clear)로 인정한다. 12.42의 전투 효과를 참고하라.

10.42 강행군(Force March)

강행군에 의한 손실은 겨울턴 여부에 의해 달라진다.

- **1, 2턴 (겨울이 아님)** - 한 Impulse에 CP를 사용한 네 지역 이상 이동할 경우 각 이동마다 손실이 발생한다. (예를 들어 5지역을 이동했다면 네 번째, 다섯 번째 이동으로 두 번의 손실 발생) 중간에 합류할 경우 둘은 따로 이동 지역 숫자를 센다. 행군숫자카운터를 이용해 이동한 지역 숫자를 표시할 수도 있다. 이것은 한 Impulse중에 이동을 중간을 멈추고 다시 이동하는 경우 기억하는 데 도움을 준다. 참고 : 차단, 후퇴, 회피 등에 의한 이동은 CP를 사용하지 않은 이동이므로 강행군 계산에 포함하지 않는다.
- **3, 4턴 (겨울)** - 겨울에 제국군은 네 지역이 아닌 세 지역 이상을 이동할 경우 손실이 발생한다는 것 외에는 1, 2턴과 같다. 차르군은 여전히 네 지역 이상을 이동할 경우 손실이 발생한다.

개발자 참고 : 이것은 러시아군의 겨울 이동에 대한 놀라운 능력의 표시이다.

- **중요사항** : 'March Counter'을 그 진형이 이번 Impulse동안 CP를 사용해 이동한 지역을 표시하는 데 사용한다. 지역/구역을 차단, 회피, 후퇴 등의 이유로 이동하면 세지 않는다. 4CP를 이동에 사용할 경우 손실이 발생하므로 4보다 높은 행군카운터는 없다.

10.43 기습(Ambush)

제어하지 못하는 지역에서 적 지역으로 이동할 경우 기습으로 손실이 발생한다. (예외 : 요새지역(13.41))

10.44 후퇴(Retreats)

적 지역으로 후퇴하면 손실이 발생한다. 또한 강길(River)이나 제국군이 습지(Marsh)를 통해 후퇴할 경우, 바다를 통한 후퇴(해상기습 실패나 포위된 요새에 대한 해상수송 실패의 경우)는 손실을 발생시킨다. 이 규칙들은 적용할 수 있다면, 회피와 차단외의 경우에도 적용한다. (예를 들어 제어하지 못하는 지역에서 적 지역으로 회피시)

10.45 초토화지역(Scorched Earth)

제국이나 차르 진형이 초토화 지역에 들어가면 손실이 발생한다.

10.5 이동 제한

리더나 병사는 적 진형이나 요새(13.41)를 통과해 이동할 수 없다.

10.51 구역(Zone)

구역에 들어간 진형은 반드시 이동을 멈추고 끝내야 한다. 그 진형은 이번 Impulse동안 CP를 사용해 이동할 수 없다. 이런 진형에 'Enter Zone Movement Complete' 마커를 놓아 표시한다. 참고 : 이런 진형이라도 차단, 회피, 후퇴는 할 수 있다. CP를 사용하지 않는 이동이기 때문이다.

간기의 전략배치(Deployment)중에는 구역을 나가고 들어오는데 이 제한은 없다. (17.3)

구역에서 회피를 성공한 진형은 다른 곳으로 이동하지 않고 전투 없이 그 구역에 그대로 남아 있을 수도 있다. (10.72)

10.52 적 진형이 있는 지역이나 구역

적 진형이 있는 지역에 들어가면 이동해간 진형은 즉시 이동을 멈추고 적 진형이 회피(11.6)에 성공하지 않는 한 즉시 전투를 수행하고, 전투 결과 돌파(Overrun, 12.8)가 발생하지 않는 한 이번 impulse에 더 이상 이동할 수 없다. 이 진형이 'Battle or failed Intercept' 마커를 놓아 표시한다. 이 진형은 이번 Impulse동안 이동이나 차단을 할 수 없다. 적 진형이 있는 구역에 들어간 진형은 바로 전투를 하지 않을 수도 있다. (10.71, 10.72)

10.53 적 요새 지역

적 요새로 이동한 진형은 즉시 이동을 멈춘다. (다른 이동을 멈추는 조건이 없는 한 공성전을 수행할 수는 있다) 공성돌파(Siege Overrun)가 발생(13.42)하지 않는 한 이번 Impulse동안 이동할 수 없고 Siege Resolvabe 마커 옆에 'Battle or failed Intercept' 마커를 놓는다.

10.54 아군 리더가 있는 지역이나 구역

아군 리더가 있는 지역은 통과해갈 수 있다. 만일 아군 리더가 있는 지역에서 멈춘다면 그 지역의 리더 중에 한명을 사령관(Commander)으로 지정해 군이나 군집단을 생성한다. 사령관이 아닌 리더는 부관(Staff Officer)이 되어 지도에 부관마커를 놓고 리더마커는 사령관의 본부창에 놓는다. 부관은 사령관의 군/군집단 소속이 된다. 부관은 존재하는 지역에 사령관이 없다면 독립적인 리더가 된다. 구역에서 모든 아군 진형은 하나로 쏠는다. 구역에 아군인 군이 둘 이상 존재하면 반드시 군집단(10.6)을 이룬다.

10.6 군집단(Army Group)

군집단은 다음과 같은 경우 생성된다.

- 한 강국의 둘 이상의 군이 같은 지역이나 구역에 있을 경우. 존재하는 SP가 사령관의 지휘능력보다 많아 야 한다.
- 둘 이상의 동맹인 군이 같은 지역이나 구역에 있을 경우. 군의 규모는 상관 없다.
- 이벤트에 의해 (예를 들어 “노병의 귀환”(The Old Solider Return, #42)같이)

한 리더는 반드시 군집단의 사령관이 되어야 한다. 다른 리더는 본부창에 사령관의 Holding Box에 놓는다. 후퇴(12.6), 차단(11.1), 회피(11.6)에 의해서도 군집단을 이룰 수 있다.

10.61 아군 군을 통과하는 이동

군집단은 이동하는 중에 만나는 아군인 군을 군집단에 꼭 넣을 필요는 없지만 넣을 수는 있다. 움직이지 않은 동맹인 군은 지금 이동하는 군이나 군집단 사령관 강국의 Impulse중에 합류해 이동할 수는 있지만 반드시 해당하는 군이 움직일 수 있어야 하며 강국 플레이어의 동의가 있어야 한다. 만일 다른 군이 있는 지역에서 군이나 군집단이 멈춘다면 반드시 한 명의 리더를 사령관으로 임명해야 한다.

10.62 두 강국의 군집단

만일 두 강국으로 이루어진 군집단의 사령관을 누구로 할지 합의가 되지 않는다면, SP가 더 많은 강국의 리더가 사령관이 된다. 동물이면, 가장 최근에 활성화되었던 강국의 리더가 된다. 그 리더는 그 군집단에 새 리더가 올때까지 사령관을 유지하며, 강국들이 다른 리더 강국의 Impulse중에 그 리더로 바꾸기로 협의해도 바꿀 수 있다.

깃발을 놓을 때는 오직 사령관 강국의 깃발만 놓을 수 있다. (예외 : 8.1) 군집단 소속의 군은 강제로 군집단에 남게 할 수 없다.

10.63 군집단의 CP 비용

사령관의 지휘능력과 관계 없이, 군집단은 한 지역이나 구역을 이동할 때마다 군의 숫자만큼 CP를 소모한다. 참고 : 제국 동맹군이 해당 국가가 제어하지 않는 러시아 지역이나 구역으로 이동해갈 경우 1CP가 추가로 소모된다.

한 군집단은 군 리더들의 지휘능력까지의 병사와 부관(하위 군 리더가 아닌)과 함께 이동할 수 있다.

참고로 리더는 자신의 군을 가질 수도 있고 다른 리더의 군 소속 부관으로 들어갈 수도 있다.

Kutuzov(지휘능력6)와 Barclay(지휘능력4)이 10SP와 함께 군집단으로 이동한다. 두 개의 군으로 이루어졌으므로 한 지역 이동당 2CP가 소모된다. 반면에, Kutuzov가 5SP의 병사와 Barclay와 함께 있다면 Barclay는 부관으로 인정되어 총 6SP로, Kutuzov의 군은 한 지역 이동당 1CP가 소모된다.

Kutuzov(지휘능력6)와 Platov(지휘능력4)가 러시아1군 6SP와 러시아2군 4SP와 함께 군집단으로 이동한다. 두 개의 군으로 이루어졌으므로 한 지역 이동당 2CP가 소모된다. 만일, Kutuzov가 러시아1군 5SP의 병사와 Platov와 함께 있어도 강국이 다르므로 하나의 군이 아닌 두 개의 군인 군집단이 되어 이동에 2CP가 소모된다. 다른 강국의 병력은 자국의 군 소속이 될 수 없다. 플레이 참고 : 일반적으로, 같은 강국의 리더 여럿이 한 지역에 있다면, 한 리더 외에는 부관이 된다. 이들은 병력이 추가될 때까지 군을 가지지 못한 부관으로 존재하고 병력이 추가되면 군집단을 위한 하위군 리더인 부관이 된다.

10.64 군집단의 이동

군집단은 사령관의 Impulse에 이동할 수 있다.

- 군집단 전체 또는 일부는 사령관의 CP를 지불해 이동할 수 있다. 두 강국의 군은 사령관을 바꿈으로서 한 라운드에 두 번 이상 이동할 수도 있다. 어쨌건 군당 1CP의 비용이 든다.
- 군집단 소속의 군은 해당 강국의 Impulse중에 군집단을 마음대로 나갈 수 있고 다른 군도 마음대로 군집단 소속이 될 수 있다. 어쨌건 군 사령관의 지휘능력의 한계는 지켜야 한다.

10.65 군집단 해산

한 강국의 진형은 자국의 Impulse, 후퇴, 독립적 차단 등으로 사령관과 상관 없이 군집단을 벗어날 수 있다.

10.7 전투 돌입

10.71 적 진형이 있는 지역이나 구역으로

적 진형이 있는 지역으로 이동하면 방어자가 회피(11.6)하지 않는 즉시 한 전투가 발생한다.

적 진형이 있는 구역에 이동하면 바로 공격할지, 그냥 그 구역에 있기만 할 것인지 선택할 수 있다. (10.72) 비활성 진형은 차단(10.3)에 성공하지 않는 한 전투를 수행할 수 없다.

다른 진형이 같은 출발/도착지점으로 이동한다 해도 한 진형이 이동해 전투가 벌어지는 경우 다른 진형은 전투가 끝난 다음에 이동해야 한다.

10.72 아군 진형도 있는 구역

이미 아군 진형과 적군 진형이 같은 구역에 존재한다면 아군 진형에게 이동과 같은 CP를 사용해 적 진형을 공격할 수 있다. 적 진형은 전투하기와 회피하기(11.6) 중에 하나를 선택한다. 한 구역에 적대적인 진형이 존재해도 반드시 싸울 필요는 없다.

10.73 다른 곳에서 온 여러 진형이 동시에 전장에 합류

한 리더와 그 지휘능력 안의 CP를 넘는 병력이 같이 전투에 합류하는 경우는 다음 뿐이다. (a) 군집단이 같이 이동 (b) 다중 차단. 예를 들어, “증원 요청”(Call for Reinforcement. #66) 이벤트.

11 차단과 회피(Interception and Evasion)

11.1 차단(interception) 일반론

차단은 비활성 군이나 군집단의 인접 지역/구역에 (a) 적의 이동 또는 (b) 이벤트에 의해 깃발놓기 (예를 들어 “로스토프친 백작”(Count Rostopchin, #52)이나 “코사크의 습격”(Cossack Riders, #108)같이) 같은 상황이 발생했을 때 조건에 맞는 군이나 군집단이 시도할 수 있다. 성공하면 차단한 군이나 군집단은 지역/구역으로 한번 이동한다. 특정 이벤트로 두 지역 거리에서의 차단을 할 수도 있다. 예 : “군사력 집중”(Concentration of Forces, #72)

차단은 적이 시도하는 지역에 적 진형이 없을 경우에만 할 수 있다.

중요 - 활성 진형이 차단을 통해 그 지역에 들어가는 것은 그 지역에 이전부터 존재했던 것으로 인정하지 않는다.

만일 차단이 성공하면, 규칙에 의해 손실(14)이 발생할 수 있다; 손실에 살아남은 병력만이 전투를 수행한다. 비활성인 차단한 진형은 전투시에 그 지역/구역에 이전부터 존재했던 것으로 인정한다. (예 : 그 지역/구역이 아군이 제어하고 있다면 전투시 지형 효과를 받는다.)

제국의 군이 Smolensk에 있다. 차르군은 Elnya에 있다. 차르군이 활성 강국이고 차르군은 Elnya에서 제국의 제어중이나 아무 진형도 없는 Mstislavl로 이동했다. 제국군은 인접한 Smolensk에서 차단 시도를 할 수 있다. 차단에 성공하면, 제국의 군은 Mstislavl로 이동해 전투를 벌인다. 전투시에 제국의 군은 Mstislavl에 본래 존재했던 진형으로 인정되고 아군 제어중인 곳에서 방어이므로 제국의 군은 비포장길의 지형효과(전투주사위 + 1)를 받는다. 만일 다른 차르군 진형이 이미 Mstislavl에 존재했다면, 차르의 군이 Mstislavl로 이동할 때 차단을 할 수 없다.

11.2 다중 차단

한 군은 이번 Impulse중에 차단을 실패했거나 돌파가 발생하지 않은 전투/공성전을 할 때까지는 차단을 시도할 수 있다. 차단결과에 상관없이, 그 지역/구역에 대해 다른 군이나 군집단은 군 자체의 차단 효과로, 또는 이벤트에 의해 차단을 시도할 수 있다.

활성 플레이어는 오직 이벤트에 의해서만 차단을 시도할 수 있다. 이 공격자의 차단은 비활성 플레이어의 차단 시도가 모두 종료된 뒤에 수행한다. 공격자의 차단은 지형 효과를 받지 못한다.

플레이북 14p에 자세한 예가 있다.

11.3 차단 제한

이 경우 차단할 수 없다.

- 적의 회피, 후퇴, 차단에 대해
- 한 구역에 차단 시도를 하기 전에 그 지역에 아군 진

형은 없고 적군 진형만 있을 때

- 병사만으로: 리더의 지휘 능력 안에 있어야만 차단이 가능하다. 하지만 몇몇 이벤트는 병사를 가상의 리더가 있는 것으로 인정해 차단할 수 있게 해준다. 가상의 리더는 차단에만 사용된다. 전투에는 영향이 없다. 예 : “원거리 포격”(Distant Gunfire, #109)
- 이번 Impulse중에 차단에 이미 실패했던 군이거나, 차단에 실패했던 군집단 소속의 리더나 병사
- 이번 Impulse중에 돌파가 발생하지 않은 전투나 공성전을 수행한 군
- 강길(River)을 통해. 단, 카드 이벤트로 가능할 수도 있다. 예 : “강을 건너”(Over the River, #65)
- (제국의 경우) 습지(Marsh)를 통해. 단, 차르의 군이나 군집단은 습지를 통해 차단할 수 있다. 차르군 진형은 1, 2턴에는 비포장길(Rough)로, 3, 4턴에는 대로(Clear)로 생각하고 차단한다.

추가로 다음의 경우 2지역 거리에서 차단을 할 수 없다.

- 구역을 통과해서
- 적의 진형이나 적 소유의 요새를 통과해서
- 중간에 리더나 병사를 넣거나 뺄 수 없다.

11.4 차단 해결

차단을 해결할 때, 시도하는 병력의 소유 플레이어는 주사위 두 개를 굴러 다음과 같이 값을 수정한다. (모두 누적된다)

- 아군 지역/구역으로 차단하면 + 1
 - 적 지역/구역에서 차단하면 - 1
 - 사령관의 전투능력만큼 + ?
 - 비포장길(Rough)을 통해 차단하면 - 1
 - 1, 2턴에 차르군이 습지를 통해 차단하면 - 1
- 제국군은 습지로 차단을 할 수 없다. (10.41)
- 이벤트 카드에 의해 +?/-? (차단 자체를 취소하는 경우도 있다.)

차단 표 (주사위 두 개)

수정값	결과
8 이하	차단 실패
9 이상	차단 성공

차단에 실패하면 - "Battle or failed Intercept" 마커를 그 군이나 군집단(또는 이벤트에 의한 조각들)에 놓는다. 이 마커는 차단을 시도한 군이나 군집단이 있는 지역에 남겨두고 Impulse가 끝나면 제거된다. 차단이 실패하면 손실은 없다.

차단에 성공하면 - 차단을 시도한 군이나 군집단은 시도한 지역/구역으로 이동하고, 그 지역/구역에 대한 모든 차단 시도가 처리된 뒤에 차단에 의한 이동 결과 발생하는 손실을 입는다. 그 후에 전투를 수행한다.

일단 주사위를 굴리면 차단 결과를 무시할 수 없다.

11.5 차단과 손실

차단에 의한 손실은 이동에 의한 것과 거의 같지만 강행군에 의한 피해는 입지 않는 것이 다르다. 10.4를 참고하라.

11.51 군집단과 차단

군집단이 차단을 시도하면, 비활성 강국은 시도하기 전에 군집단이 차단하려 간다고 미리 선언해야 한다. 군집단 사령관의 전투능력만이 차단 결과 수정에 사용된다. 성공하면, 지휘능력의 범위 안에서 이동해갈 수 있는 만큼 모두 이동해 간다. 모두가 아닌, 군집단의 일부분만 차단하려 할 수도 있다. 하지만 일부분만 시도했다 해도 실패하면, 그 군집단은 모두 "Battle or failed Intercept" 마커를 받아 이번 Impulse중에 이동 및 차단을 할 수 있는 능력을 상실한다.

11.6 회피(Evasion)

비활성 진형은 적이 들어온 곳 외의 인접 지역/구역으로 전투를 피해 이동할 수 있다. 군이나 군집단은 한번에 모두 회피해야 하며 반드시 모두 같은 지역/구역으로 가야 한다. 병사는 조각별로 각각 회피 시도를 한다.

(예외 : 비활성 진형이 구역에서 회피에 성공하면 그 구역에 그대로 남아 있을 수 있다. 적이 다시 그 구역에서 차단을 시도하려면 1CP가 소모되며, 이 경우 다시 회피 시도를 할 수 있다.)

"Battle or failed Intercept" 마커는 차단 시도에 영향이 없다. 이 마커는 회피한 진형을 그대로 따라간다. 만일 이 군이 다른 병력이 있는 지역/구역으로 이동해간다면, "Battle or failed Intercept" 마커의 영향이 있는 병력은 따로 구분해 놓는다.

회피에 성공하던 실패하던, 군이나 군집단의 차단 시도 자체는 그 Camp에게 Morale Loss 마커를 1개 이상 받게 한다.

11.7 회피 제한

이 경우 회피할 수 없다.

- 해상으로
- 이미 적 진형이 있는 지역, 또는 포위되지 않은 적 요새 지역으로
- 아군 진형은 없고 적 진형만 있는 구역
- 강길(River)을 통해

11.8 회피 해결

회피를 해결할 때, 시도하는 병력의 소유 플레이어는 주사위 두 개를 굴려 다음과 같이 값을 수정한다. (모두 누적된다)

- 적 지역/구역에서 회피하면 -1
- 아군 지역/구역으로 회피하면 +1
- 비포장길(Rough)을 통해 회피하면 -1
- 습지(Marsh)를 통해 회피하면 -1 (단, 차르군은 3, 4 턴에 이 영향을 받지 않는다.)

• 사령관의 전투능력만큼 +?

• 이벤트 카드에 의해 +?/-? (차단 자체를 취소하는 경우도 있다.)

회피 표 (주사위 두 개)

수정값	결과
8 이하	회피 실패
9 이상	회피 성공

회피에 실패하면 - 회피자는 이동하지 못하고 방어자의 지형 주사위(12.2와 12.4)를 받지 못한다. 추가로, 활성 진형은 실패한 회피 횟수당 전투 첫 라운드에 전투주사위 하나를 추가한다.

회피에 성공하면 - 회피자는 지정한 인접 지역/구역으로 이동한다. 만일 구역에서 회피에 성공했다면 그 구역에 그대로 남을 수도 있다.

일단 주사위를 굴리면 회피 결과는 무시할 수 없다.

9.1과 플레이북의 사기 효과를 참고하라.

11.9 회피와 손실

회피시 다음의 경우 손실이 발생한다.

- a) 적이 제어하는 지역으로 회피하면
- b) 초토화 지역으로 회피하면
- c) 아군 진형이 포위하고 있는 적 요새로 회피하면
- d) 제국 진형이 습지(Marsh)를 통해 회피하면

11.10 추격

회피가 성공하면 활성화된 진형은 CP를 사용해

- a) 회피한 진형이 있는 인접 지역/구역으로 추격할 수 있다. (구역에서 다른 구역으로는 안된다) 또는
- b) 다른 곳으로 이동할 수 있다.

만일 추격하려는 진형이 Impulse 시작시에 지금의 구역에 있었다면 1CP를 사용해 추격하거나, 회피한 진형이 이동해간 지역/구역으로 이동할 수 있고, 이 경우 회피했던 진형은 다시 회피할 수 있다.

11.11 회피와 차단의 연속 발생

회피나 차단은 활성 진형의 손실 처리 전에 수행한다. 비활성 진형은 적의 손실 결과를 본 뒤에 회피나 차단을 시도할 수 없다.

제국군이 이동했고 차르군은 차단하고 싶다. 차르군은 제국군이 이동에 의한 손실 굴림을 하기 전에 먼저 차단을 처리한다.

활성 강국과 그 강국의 비활성 동맹국은 활성 강국과 같이 (이벤트 등에 의한) 차단 시도를 수행한다. 즉, 이벤트에 의한 차단은 비활성 강국들이 먼저 차단을 처리한 뒤에 수행한다. 이런 경우가 아니라면 회피와 차단의 순서를 특별히 정할 필요는 없다; 어느 쪽이건 다른 시도를 하기 전에 먼저 수행한 시도의 결과를 알 수 있다.

12 전투(Battle)

12.1 전투 이벤트

전투에 병사나 리더가 하나 이상 참가하고 있는 강국은 전투에 영향을 주는 전투카드를 한 장 이상 사용할 수 있다.

예를 들어, 한 강국의 군이 동맹국의 리더가 사령관인 군집단 소속인 경우, 심지어는 전투 지역에 병사 하나만 있다 해도 전투 카드를 사용할 수 있다.

- 활성화 Camp부터 먼저 사용하고 싶은 전투카드를 모두 사용한다. 그 뒤에 비활성 방어군이 사용하고 싶은 전투카드를 모두 사용한다. 이것은 주사위를 굴리기 전에 한다. 만일 활성화 Camp가 낸 전투카드가 주사위굴림이 필요한 경우라면 (예를 들어 “증원 요청”(Call for Reinforcements, #66)같이) 방어군은 이 주사위 굴림을 하기 전에 카드를 사용한다.
- 전투카드나 다른 이벤트카드는 카드에 특별한 언급이 없는 한 전투라운드 한번에만 영향을 미친다.

“민병대 소집”(Militia Levies, #24)은 4개의 러시아 전투 주사위를 추가하고 러시아에 하나의 혼란(“5”)결과를 추가한다. 이것은 단 한 라운드만 적용된다. 하지만 “해군 지원”(Naval Support, #51)이 추가하는 전투주사위 2개는 모든 전투라운드에 적용된다.

반응(Response)이벤트(5.2)는 전투 지역에 병사나 리더의 참여 여부에 상관 없이 아무나 사용할 수 있다.

12.2 전투 주사위

전투는 주사위를 굴려 해결한다. 굴리는 주사위의 개수는 다음과 같다.

- 병사의 SP당 1
- 부관인 리더 하나당 1
- 사기에 의한 전투 주사위 추가 +? (12.3)
- 사령관의 전투 능력만큼 +? (단, “리더 부상”(Leader Wounded, #71)같은 이벤트로 수정될 수 있다.)
- 방어자는 전투 첫 라운드에 지형효과로 +? (12.4)
- 적이 실패한 회피 하나당 전투 첫 라운드에 +1 (11.8)
- 이번의 전투 중에 “5”에 의해 입은 혼란피해 하나당 -1 (12.53)

12.3 사기단계에 의한 전투주사위 국가 추가

국가의 사기에 의해 전투주사위가 추가될 수 있다.

사기에 의한 주사위 추가 표

사기단계	Camp	효과 (주사위 + 개수)
Elan Du Guerre	제국	프랑스 : +2 오스트리아/프로이센 : +1
	차르	러시아 : +2
Vive L'Empererur	제국	프랑스 : +1
	차르	러시아 : +1

12.31 다국적 제국 진형의 전투 주사위

전투주사위 추가는 병력이 굴리는 주사위 숫자의 50%를 넘는 국가에 맞춘다. (여기에 리더의 전투능력은 사령관만 추가된다. 부관은 1SP로 계산된다.) 프랑스군과 동맹군이 섞인 진형은 프랑스병력에 의해 굴리는 전투주사위가 50%를 넘으면 프랑스에 맞춘다.

제국의 사기는 Elan Du Guerre이다. Napoleon과 Yorck가 Napoleon을 사령관으로 프랑스 2SP에 프로이센 4SP로 군집단을 이루고 있다. 전투에서 프랑스는 주사위 7개(Napoleon 5개 + SP 2개 = 7개), 프로이센은 5개(Yorck 부관으로 1개 + 4SP = 5SP)로 프랑스가 전체 12개의 주사위 중에 50% 이상을 차지하므로 프랑스의 국가 추가 +2를 받아 전투나 공성시 주사위를 총 14개 굴린다.

12.4 지형

특정 지형은 전투 지역/구역을 점유한 진형에게 이득을 준다. 비활성 차단 군은 차단 지역에 미리 와서 기다린 것으로 인정해 지형 보너스를 받는다. 지형 보너스는 활성화 진형이 이벤트에 의해 차단한 것으로는 받을 수 없다. 예 : “원거리 포격”(Distant Gunfire, #109)

모든 지형 보너스는 그 지역이 전투 해결 전에 방어자의 아군 지역이라야만 받는다. 지역의 제어는 후퇴를 포함한 모든 전투의 과정이 끝날 때까지 바뀌지 않는다. 결과적으로, 진형이 이동해가는 때에는 지역의 제어가 바뀌지 않는다.

차르군 진형이 Ryazan에 있고 제국 진형은 Moscow에 있다. 차르군은 Ryazan을 제어하고 있다. 프랑스는 Moscow에 깃발을 놓아 제어하고 있다. 차르군은 Moscow로 이동해 전투를 벌인다. 제국은 전투가 끝날 때까지 Moscow를 제어하고 있으므로 지형 보너스를 받는다. 이 경우 강길(River)을 통한 이동이므로 전투 첫 라운드에 전투주사위 3개를 추가한다.

12.41 비포장길(Rough)

만일 비포장길을 통해 공격해왔다면 방어자는 전투 첫 라운드에 주사위 하나를 추가한다.

12.42 습지(Marsh)

만일 제국 진형이 습지를 통해 공격해왔다면 차르군은 전투 첫 라운드에 전투주사위 두개를 추가한다.

1, 2 턴에 차르군이 습지를 통해 공격해왔다면 프랑스군은 전투 첫 라운드에 전투주사위 한개를 추가한다. 3, 4 턴에 차르군이 습지를 통해 공격해왔다면 프랑스군은 지형효과를 받지 못한다. 얼어서 대로로 인정하기 때문이다.

12.43 강길(River)

만일 강길을 통해 공격해왔다면 방어자는 전투 첫 라운드에 주사위 세개를 추가한다.

12.44 구역(Zone)

비활성 강국이나 동맹군이 자국의 본토 구역에서 방어한다면 전투 첫 라운드에 주사위 하나를 추가한다. 이것은 다른 효과에 누적된다. 기억할 것은 모든 아군 진형은 하나의 더미로 만든다는 것으로 아군 구역에 여러개의 더미를 만들 수 없다.

12.45 참호(Entrenchment)

참호는 임시로 가설한 방어시설이다. (예 : 보루) 이것은 그 지역에 Entrenchment 마커를 놓거나 마커의 화살표를 해당 지역을 표시하게 하여 참호의 존재를 표시한다. 게임 시작시에 놓여진 것 외에는 자원의 사용(16.6)이나 이벤트(예 : “포대 은폐”(Masked Batteries,#83))에 의해 만들어진다.



참호는 4SP 이상의 병사나, (크기에 상관 없이) 하나의 군/군집단이 만들 수 있다. 예를 들어, 리더 하나로도 참호를 만들 수 있다. 참호는 구역에 놓을 수 없다.

참호가 있는 지역에 4SP도 군이나 군집단도 없다면 참호는 즉시 제거된다. (단 전투 라운드 중에 이런 일이 일어나도 이미 일어난 전투라운드에서의 효과는 없애지 못한다.) 이것은 참호 유지에 필요한 SP나 군 또는 군집단이 회피, 후퇴, 전투에 의한 참패/제거 및 돌파, 손실, 카드 이벤트에 의해 발생하는 경우에도 적용한다.

다른 아군 진형이 참호 지역에 들어와도 참호의 효과는 그대로 받는다. 참호의 효과는 진형의 일부만 받고 나머지는 받지 못하는 경우는 없다.

전투를 벌인 강국에 상관 없이 참호는 아군이 제어하는 지역이고 아군이 4SP 이상이거나 군 또는 군집단이 그 지역에 존재한다면 무조건 효과를 받는다.

- 전투 첫 라운드에 적은 전투주사위 하나를 적게 굴린다.
- 참호의 효과를 보는 진형은 전투 첫 라운드에 적인 아군에게 입힌 피해 하나를 선택해 없앤다.
- 참호의 효과를 보는 진형은 아군이 입힌 피해가 적보다 5 이상 적어야 참패(Rout)당한다.
- 깃발돌파(12.9)가 발생하지 않는다. 제거시키고 남은 제거결과는 무시된다.

지형 효과 요약

지형	전투주사위 + 효과 등
비포장(Rough)	+ 1
습지(Marsh)	+ 2 (차르군 방어시) 1,2턴만 + 1 (제국군 방어시)
강(River)	+ 3 (강을 통해 후퇴시 손실)
본토구역	+ 1 (구역 소유 강국의 방어시)
참호	공격자 : 주사위 1개 감소 방어자 : 전투 첫라운드 피해1 감소, 돌파(Overrun) 규칙 바뀜

12.5 전투 해결

피해는 양측이 동시에 입는다. 주사위 결과에 “5”와 “6”이 피해이다. “5”와 “6”의 개수를 각각 플레이 참조표 #1에 전장의 피해 표시 부분에 마커로 표시한다.

- 주사위 6은 각각 적 SP를 제거했음을 표시한다.
- 주사위 5는 각각 적 SP를 제거하지는 못했지만 혼란시켰음을 의미한다. 혼란은 특정 조각에 걸리는 것은 아니지만 병사를 뒤집어 그것을 표시할 수도 있다. 혼란된 SP는 주사위 개수 계산에 여전히 추가는 되고, 참패(Rout)시에 제거된다. (12.7) 추가로, 아군이 입은 혼란 결과마다 전투주사위 하나를 굴리지 못한다. 12.53에 혼란된 병사의 처리방법이 자세히 나와 있다.
- 만일 아군이 입은 전체 피해 결과의 개수가 병사나 리더의 개수를 넘는다면 제거를 먼저 처리한다.

기억 - 병사는 언제나 바꿀 수 있다. 피해는 전투표에 피해 수치를 표시할 수 있다.

12.51 제거 피해 분배

병사가 제거될 경우 강국별로 최대한 동등하게 나눈다. 국가에 상관 없이 제거될 수 있는 병사가 남아있다면 리더는 제거되지 않는다. 제거결과를 나눠 입은 뒤에 남은 나머지는 사령관이 피해를 결정한다.

병사를 모두 제거하고도 제거결과가 남아 리더도 제거된다면 사령관은 맨 나중에 제거된다. 단, Napoleon의 경우는 어떤 상황이건 무조건 마지막에 제거된다.

프랑스의 다국적 군집단의 경우, 프랑스강국들과 동맹군 모두 피해를 최대한 나눈다.

Davout(4-6) 휘하의 프랑스 북부군, Murat(2-4) 휘하의 프랑스 남부군, Schwarzenberg(2-4) 휘하의 오스트리아군이 하나의 군집단을 이루고 있다. 2가 제거된다면 북부 강국과 남부 강국이 1씩 나눠 제거되고 이 때 남부 강국은 프랑스 남부군과 오스트리아군 중에 피해를 입힐 병사를 선택할 수 있다. 3이 제거된다면 세 번째 제거는 선택되어야 한다. 피해가 공유되기 위해 프랑스 북부군 1, 프랑스 남부군 1, 오스트리아 1의 제거 피해를 입어야 한다.

12.52 승자 결정

만일 한쪽의 모든 병사와 리더가 제거되었고 반대쪽은 남았다면, 제거된 쪽이 전투에서 진 것이며 돌파(Overrun, 12.8)가 발생한다. 이 경우가 아니라면 양측이 적의 공격에 의해 당한 제거와 혼란 개수의 합인 피해를 비교한다. 더 많은 피해를 입은 쪽이 패배해 후퇴한다. (구역(Zone)의 경우 후퇴하지 않아도 된다. 12.6)

- 피해가 같다면, 두 번째 전투라운드를 수행한다. 다시 전투이벤트카드부터 사용하고 주사위 개수 계산 후에 주사위를 굴려 결과를 비교한다.
- 두 번째 라운드도 무승부라면, 공격자가 전장(12.6)에 들어오기 전에 왔던 지역으로 후퇴한다. 전투는 특별한 이벤트(예:“승리냐 죽음이나”(Victory or Death, #104))가 발생하지 않는 한 두 라운드까지만 싸운다.

전투의 결과가 나왔고, 돌파가 발생하지 않았다면, 공격자와 방어자 양쪽 모두의 진형들에게 "Battle or failed Intercept" 마커를 놓는다. 이것은 이 진형들이 이번 Impulse동안 이동과 차단할 수 없다는 것을 의미한다. 이 마커는 활성화 강국의 Impulse가 끝날 때 제거된다.

12.53 혼란(Disrupt) 결과

두 번째 전투 라운드가 시작할 때, 남은 SP(군사력, 병사 숫자의 합계)와 리더의 수를 합한 것보다 더 많은 혼란피해를 입었다 해도 사령관의 전투능력, 이벤트, 국가보너스 등에 의해 주사위를 굴릴 수도 있다. 혼란피해는 병력 외의 것에 의한 전투주사위도 줄인다. 다만, 굴리는 전투주사위의 개수가 0보다 낮을 수는 없다.

다시 말해, 일단 먼저 굴려야 하는 전체 개수를 결정된 뒤, 혼란결과만큼 굴릴 개수를 줄이는 것이다. 기억 : 혼란 결과는 특정 유닛에게 걸리는 것은 아니지만 전투 주사위에 영향을 준다.

Davout(4-6)의 지휘를 받는 프랑스 북부군 군은 4SP를 이루고 있고 "해군 지원"(Naval Support, #51)이 발동된 상태(주사위+2)이며 사기는 "Elan du Gurre" 상태(사기보너스+2)이다. Davout는 전투 첫 라운드에 6개의 혼란피해를 입었다. 두 번째 전투 라운드에서는 이 상태로 총 6개의 전투주사위를 굴린다. 4 (Davout의 전투능력) + 4 (SP) + 2 (이벤트) + 2 (사기보너스) = 12 - 6 (혼란) = 6개

- 두 번째 전투라운드에서 모든 병사가 혼란되었다면, 리더의 제거 전에 혼란된 병사의 제거부터 해야 한다.
- 전투가 끝나면 혼란피해를 입은 유닛은 아무 영향이 없다. (예외 ; 참패, 12.7)

12.54 사기단계와 혼란

현재의 사기단계에 의해 전투/공성시에 추가로 피해를 입을 수 있다.

혼란에 대한 사기의 영향

사기단계	혼란이 제거로 되는 비율	나머지는 올림!
Les Grognaards	1 / 3	
Tu Felix Austria	1 / 2	
Saive Qui Peut	2 / 3	

전투 라운드가 끝날 때마다 적용된다. 단, 이 추가제거는 재편(Regroup Box)된다.

예를 들어, 제국의 사기단계가 Tu Felix Austria일 때 제국 진형이 5개의 혼란을 입는다면 3SP가 Regroup Box로 간다. 제국 사기단계가 Saive Qui Peut였다면 $5 \times 2/3 = 3 \frac{1}{3}$ 으로 올림해 4SP가 Regroup Box로 간다.

12.6 후퇴

승자는 전투 지역/구역에 그대로 남는다. 지역에서 패배한 쪽은 후퇴한다. 만일 구역에서 싸운 경우라면 패자는

후퇴하지 않고 그 구역에 그대로 남을 수도 있다.

후퇴해야 한다면 비활성 진형이 후퇴할 때는 가능한 경우 인접한 아군 지역/구역으로 후퇴한다.

- 방어진형은 여러곳으로 나뉘서 후퇴할 수 있다.
- 방어진형은 아군상태거나 제어하지 못하는 지역/구역으로 후퇴할 수 없는 경우, 적 진형이 있는 지역/구역도 아니고 적이 포위하고 있는 아군 요새도 아니라면 그곳으로 후퇴할 수 있다. 하지만 이 경우 손실이 발생한다. 이 손실은 다른 손실에 추가로 입는 것이다.
- 방어진형은 공격진형이 이동해 온 곳으로는 후퇴할 수 없고 바다를 통해서도 후퇴할 수 없다.

공격진형의 차단과 달리, 방어자가 차단으로 들어온 경우 반드시 차단해 왔던 지역/구역으로 후퇴할 필요는 없다. 전투 전에 먼저 들어온 것이기 때문이다.

공격진형이 후퇴해야 한다면 공격해오기 바로 전의 지역/구역으로 후퇴해야 한다. (그 지역이 적의 요새라면 그곳이 아군에 의해 포위 상태라야만 가능하다.) 만일 이벤트에 의해 하나 이상의 활성화진형이 차단해온 경우라면, 전투를 발생시킨 진형이 왔던 지역 외에 다른 차단해온 진형이 있던 지역/구역으로도 "모두 같이" 후퇴해갈 수도 있다.

12.61 후퇴시에 사기단계

전투에 의해 사기가 바뀔 수 있다. 만일 비활성(방어) 강국의 사기단계가 Saive Qui Peut라면, 전투 결과가 동틀일 때 무조건 패한 것으로 후퇴한다. 활성화 (공격) 강국의 사기단계가 Saive Qui Peut라면, 역시 전투결과가 동틀일 때 무조건 패한 것으로 후퇴한다. 양쪽 모두의 사기단계가 Saive Qui Peut 라면 전투 결과가 동틀일 때 활성화 진형이 후퇴해야 한다.

플레이북 38p에 사기의 효과가 정리되어 있다.

12.62 후퇴(Retreat)와 손실(Attrition)

후퇴는 손실을 발생시킬 수 있으며 이것은 즉시 처리해야 한다. 예를 들어; 강을 통해 후퇴(10.44)한다면, 초토화 지역으로 후퇴한다면(10.45), 제국이 습지(Marsh)를 통해 후퇴한다면 손실이 발생한다. 후퇴에 의한 손실은 전투 결과를 돌파(Overrun) 발생으로 바꿀 수 있고 (12.8), 참패(Rout) 발생으로 바꿀 수도 있다. (12.7) - 이것은 프랑스군이 겨울중에 베레지나강을 통해 후퇴하며 벌어졌던 일이다.

Barclay(1-4리더)와 4SP로 이루어진 러시아군이 전투에서 패배했다. 제국군은 혼란 두 개를 입혔고 차르군은 피해를 주지 못했다. 패한 차르군은 강을 통해 후퇴하며 입는 손실로 주사위 다섯 개를 굴렸다. 여기에 하나의 6이 나왔다. 이것은 세 번째의 피해(제거)로 계산된다. 결과적으로 3의 피해 차이로 패배했으므로 참패당했다. 손실에 의한 1 외에 참패에 의한 혼란의 제거로 추가로 2, 전체 3SP가 제거된다. Barclay와 1SP만이 살아남아 강을 건넌다.

12.63 후퇴할 수 없는 진형

진형이 후퇴할 수 없다면 돌파(Overrun)가 발생한다; 후퇴하지 못하는 진형은 재편된다.(Regroup Box로 간다.)

12.7 참패(Rout)

승자가 피해수치에서 3 이상의 차이로 승리했다면 (전투 라운드수와 후퇴 손실에 의한 피해 여부에 상관 없이) 적은 참패당한 것이다. (예외 : 참호에 있는 방어진형은 피해차이가 5 이상 나와 참패당한다.)

참패가 발생하면 다음이 발생한다.

- 참패당한 패자가 입은 혼란결과는 모두 제거가 된다.
- 참패가 발생시 승자는 전리품(Loot)을 얻을 기회를 가지고 이것에 의해 패배한 Camp는 사기단계가 떨어질 수도 있다.

참고로 이벤트에 의해 참패가 그냥 후퇴로 될 수도 있다. (예를 들어 “승리나 죽음이나”(Victory or Death, #104)같이) 이 경우 제거(주사위6) 결과만이 제거되고 전리품 굴림도 참패에 의한 Morale Loss 마커 추가도 없어진다.

어떤 이벤트는 참패 결과를 바꾸지는 못하나 혼란이 제거가 되는 숫자를 바꿀 수도 있다. (예 : “철면피“(Men of Bronze, #106))

플레이북 14쪽에 참패에 의한 사기의 영향이 자세히 나와 있다.

12.8 돌파(Overrun)

전투 결과 한쪽의 모든 진형이 제거되었다면 돌파가 발생한 것이다. 이것은 후퇴에 의한 손실(12.62) 결과 모두 제거되었다 해도 적용된다. 돌파를 발생시킨 활성진형은 남은 CP를 이용해 계속 이동할 수 있다. 돌파를 발생시킨 비활성진형은 이전에 "Battle or failed Intercept" 마커를 받지 않았다면 이번 Impulse동안 차단을 다시 수행할 수 있다.

12.81 플레이북 9.11에 돌파 발생시 사기에 미치는 효과를 참고하라.

12.82 Morale Loss 마커는 최악의 경우에 적용한다

군이나 군집단이 참패당해 후퇴하거나 돌파당했다면, Morale Loss마커는 최악의 경우만 적용해 받는다. 오직 한 경우의 Morale Loss 마커 받기만 적용한다.

플레이북 14쪽에 자세한 예시가 있다.

12.9 깃발 돌파

승자가 입힌 제거 결과가 패자를 모두 제거하고도 남는다면 (제거된 적이 하나뿐이라 해도) 승자는 CP를 사용하지 않고 공짜로 전투가 벌어진 지역에 깃발을 놓는다. 단, 해당하는 지역이 요새이거나 적의 참호가 있었다면 깃발돌파는 발생하지 않는다. (예외 : 초토화 지역은 적을 모두 제거하고 남은 제거 결과가 2 이상이라야 깃발돌파가 발생한다)

제국은 초토화지역인 Schlavii에서 Wittgenstein과 4SP를 6개의 제거로 전멸시켰다. 리더와 SP를 합쳐 5를 제거했으나 초토화지역에는 제거하고 2가 남아야 깃발돌파가 발생하므로 제거가 7개 이상 나와야 한다. 결국 이 지역에서는 깃발돌파가 발생하지 않는다.

참고 - 차르군과 제국군은 Depot(보급소)가 있는 지역에 적의 깃발이 놓여지거나, 제국군의 경우 차르군이 본토지역에 깃발을 놓을 경우 Morale Loss 마커를 받는다. 이것은 발생할 때마다 적용된다.

12.10 전투 전리품(Battlefield Loot)과 사기

전투 결과 적의 군이나 군집단을 전멸시키거나 참패시켰고 아군은 최소한 하나의 리더나 SP가 생존했다면, 승리한 진형을 제어하는 강국은 자원을 얻을 기회를 가진다.

- 군집단이 승리했다면 군집단의 사령관의 강국이 얻는다.
- 주사위 하나를 굴려 그 결과에 이번 전투 결과 제거한 적의 SP와 리더 숫자의 합만큼 더한다. (리더는 한 명당 1SP로 계산한다. 이것은 사령관인가 부관인가와는 무관하다.) 이 결과를 전투 전리품 표에 적용시켜라. 더 큰 규모의 적을 패배시킬수록 전리품, 즉 전투 노획품, 보급품, 견인용 가축, 서로간의 교환을 위한 포로 등등을 얻을 가능성이 높아진다. 이것은 자원으로 정리된다.

전투 전리품 표 (주사위 하나)

결과	효과	사기의 영향
6이하	주사위6이면 자원1 그 외에는 효과없음	자원을 받을 경우 패자는 사기하락 확인, 승자는 Morale Gain 마커를 하나 받고 사기 상승 확인 가능성 있음
7-11	자원 1 얻음	
12이상	자원 2 얻음	

- 전리품을 얻었다면 얻은 전리품 하나당 아군 Camp의 Morale Loss 마커 하나를 제거한다. Morale Loss 마커가 없다면 Morale Gain 마커를 얻는다.
- 전리품에 의해 패배한 쪽이 사기 확인을 할 경우, 먼저 전리품에 의한 Morale Loss 마커를 모두 받은 뒤에 사기 확인을 한다.
- 전리품으로 하나 이상의 자원을 얻은 뒤라면, 승자는 사기단계 상승의 기회(9.53)를 가진다.
- 어떤 이벤트는 전리품 주사위에 영향을 준다.

참고 - 특정 이벤트는 전리품 굴림을 여러 전투 라운드에 누적시킨다. “다른 날의 전투“(Another Day of Battle, #57), “승리나 죽음이나”(Victory or Death, #104), “죽을 때까지”(To the Death, #70) 같은 카드들이다. 추가로, 특정한 경우에 “죽을 때까지”(To the Death, #104)의 경우에 전리품 굴림을 두 번 할 수도 있다. (첫 라운드에 참패가 발생했고 두 번째 라운드에 적을 참패시키거나 완전히 제거한 경우) 이런 경우를 포함해 한 Impulse중에 두 번의 전투 결과 두 번의 사

기 저하가 발생할 경우 “응급 사용”(Emergency Recover)을 통해 Morale Loss 마커를 제거해 추가적인 사기 저하를 막을 수도 있다는 것을 기억하라. (9)

12.11 배치기동본부(Deployment Mobilization Centre Marker, DMC)에서의 전리품

적의 DMC를 제거했다면 전리품으로 자원 하나를 얻을 기회를 얻는다. DMC가 있는 지역에 적이 깃발을 놓는다면 그 즉시 지도에서 DMC 마커를 제거하라. 만일 DMC가 요새가 아닌 지역에 있었다면, 점령한 강국은 주사위 하나를 굴려 6이 나올 경우 자원 하나를 얻는다. 요새는 13.52를 참고하라.

13 요새(Fortress)

13.1 일반론

요새는 전투에 영향을 주지 않는다. 하지만 지역의 제어, 후퇴, 이동에 영향을 준다. 진형은 요새로 들어갈 수 없다. 요새의 제어는 적 진형의 존재와는 무관하다. 요새에 깃발을 놓기 위해서는 공성전에 성공해야 한다.

13.2 공성전(Siege)

공성은 전투와 비슷하나 몇가지 중요한 차이가 있다.

- 이벤트는 특별히 공성에 영향이 있다고 명시되어 있어야만 사용할 수 있다.
- 활성 공성자는 요새 지역에 적 진형이 없어야 공성전을 할 수 있고 포위군은 돌파가 발생하지 않은 전투를 수행하지 않았어야만 공성전을 수행할 수 있다.
- 공성전을 수행하는 데는 CP가 필요하지 않다. 공성전은 강국이 Impulse시에 카드나 자원을 사용하지 않았을 경우에도 가능하다. 즉, 카드가 없는 상태에서 자원도 사용하지 않아 패스한 경우에도 공성을 할 수 있다. 이것을 기억해 놓기 위해 “Siege to Resolve” 마커를 사용할 수도 있다.

13.21 군만이 공성을 수행할 수 있다.

요새에 적의 진형이 존재한다면 포위중(Besieged)인 것으로 해당 진형은 공성이 가능하다. 단, 한 요새에 대한 Impulse에 하나의 군만이 한번만 공성을 수행할 수 있다. (13.36에 군집단의 공성을 참고하라) 다른 진형 단위로는 공성을 수행할 수 없다.

리더가 없는 병사, 즉 보병, 기병, 포병 또는 이들만의 조합으로는 공성전을 수행할 수 없다. 군이 존재해 공성을 할 수 있는 곳에 "Siege Resolvable" 마커를 놓아 공성전이 가능함을 표시할 수도 있다. (반대편에 "Battle or Failed Intercept"가 되어 있다.)

13.22 공성 라운드

요새는 순서나 우선권이냐에 무관하게 한 Impulse당 한번만 공성전을 할 수 있다. 하지만 한 공성전은 여러개의 라운드로 나뉜다; 모든 라운드에 요새 방어자는 고유의 방어능력을 가진다. 요새의 방어능력은 그 자체로 또한 한 Impulse에 이루어지는 공성전에 가능한 최

대 라운드숫자이다. 하나의 군만이 공성을 수행할 수 있는 것을 기억하라.

예를 들어, 방어능력이 4인 Königsberg는 공성전시 최대 4라운드만 진행 가능하다.

13.23 공성시 이벤트 카드

공성시 사용 가능한 전투 카드는 제한적이다. 전투카드에 특별히 공성시 사용할 수 있다고 되어 있어야 사용할 수 있다. 요새의 소유자는 그 지역에 아군 진형이 없다 해도 공성전에 사용할 수 있는 전투카드를 사용할 수 있다.

13.3 공성 해결

13.31 공성 주사위

요새는 방어능력만큼 주사위를 굴린다. 국가 보너스는 공성자만 적용되고 요새에는 적용되지 않는다. 요새의 힘은 바뀌지 않는다. 공성자의 주사위는 전투시와 같은 숫자를 굴린다. (12.2)

특별 규칙 : Riga - Riga는 제국Camp가 포위할 경우 특별한 규칙이 적용된다. 방어자에게 특별한 이점을 주는 것으로, 제국군이 Riga에 공성전을 수행할 경우, 굴리는 전투주사위의 개수가 절반(올림)이 된다. 단, 카드 이벤트에 의한 추가에는 영향이 없다.

역사적 배경 : 북구의 지브롤타로 불리는 리가는 지형적으로 러시아가 방어하기 유리한, 건너기 힘든 반도지형이고 러시아와 영국 함대에 의한 지원까지 받았다.

Napoleon(5-8)이 8SP와 함께, 사기가 Elan du Guerre 인 상태로 Riga에서 공성전을 수행한다. 공성 첫라운드에 프랑스는 "12파운드포"(Twelve Pounders, #7)를 사용해 요새에 먼저 주사위 4개를 굴린다. 그리고 공성전 라운드에 주사위 두 개를 추가하는 “해군 지원”(Naval Support, #51)도 사용했다. 군 자체의 주사위는 사기로 +2, 리더 능력으로 +5, SP로 +8되어 15개이나 Riga를 공격하는 프랑스군이므로 절반(올림) 계산해 8개가 된다. 여기에 이벤트에 의한 +2로 공성 첫라운드에 주사위 10개를 굴린다.

13.32 공성 해결

공성은 다음 두 조건이 모두 성립해야 성공한다. (a) 공성라운드 전체에 누적된 “6”(명중) 결과 개수의 합이 요새의 방어능력 이상이다. 그리고 (b) 공격 진형은 최소한 군의 사령관이라도 생존해 있어야 한다. 요새에 대해 굴린 주사위 “5”는 무시된다.

13.33 다음 공성라운드

만일 공성라운드 결과 아직 요새가 점령되지 않았다면, 공성자는 남은 혼란되지 않은 SP와 함께 계속 공성라운드를 진행할지를 결정해야 한다. 단, 이것은 다음 두 조건이 모두 만족해야 가능하다. (a) 방금 공성라운드에서 공성자가 굴린 “6”의 개수가 요새가 굴린 “5”와 “6”의 개수보다 많아야 한다. (같아도 안된다) 그리고 (b) 새 공성라운드가 요새의 방어능력을 넘어가면 안된다.

(13.22) 특정 카드는 공성라운드를 추가로 가능하게 한다. 요새의 방어능력은 라운드수와 공성자의 피해 결과에 상관없는 고정값이다.

공성자는 주사위 하나, 또는 플레이참조표 #1에 전투표의 피해표를 이용해 공성자가 굴린 "6"의 누적된 개수를 표시할 수 있다. [주사위가 많을 경우 "6"이 나온 주사위를 따로 빼놓아 표시할 수도 있습니다.]

13.34 공성시 포위군의 후퇴와 적 요새 점령

공성 진형은 이벤트에 의한 경우(예 : "날짜 낭비"(A Wasted Day, #74)) 외에는 후퇴하지 않는다. 공성 진형은 이유를 막론하고 공성전에 의해서는 참패당하지 않는다. 공성 진형은 Camp의 사기에 영향을 받는다. (12.54) 점령된 요새에는 비용을 내지 않고 바로 깃발을 놓아 요새의 소유주가 바뀌었음을 표시한다. 요새에 대해 성공한 공격은 다음 Impulse에 아무 영향을 주지 못한다.

13.35 공성 종료

공성이 종료되면, "Battle or failed Intercept" 마커를 놓는다. 단, 공성돌파(Siege Overrun, 13.42)가 발생한 경우는 예외로, 계속 이동할 수 있다. 플레이어북 14쪽에 공성 해결의 예가 나와 있다.

13.36 군집단의 공성

다국적 군집단의 하위군은 자국의 Impulse중에 공성전을 수행할 수 있으나 군집단으로부터는 아무런 지원을 받지 못한다. 강국과 국가가 동일한 군집단의 경우에는 공성라운드가 넘어갈 때 소모된(제거, 혼란을 입은 SP) 병력만큼을 군집단에서 지원받을 수 있다. 단, 이것은 공성군 사령관의 지휘력을 넘어가게 받을 수 없다.

13.4 이동에 대한 요새의 효과

13.41 적 요새 포위

포위되지 않은 적 요새로는 후퇴나 회피를 할 수 없다. 이것은 후퇴나 회피로는 적 요새를 포위할 수 없으며 이미 포위한 아군 진형이 있어야만 그 지역으로 후퇴나 회피를 할 수 있다는 의미이다. 적 요새에서 이동, 후퇴, 회피, 차단을 수행할 경우에는 반드시 인접한 아군 지역 또는 제어하지 못하는 지역으로만 이동할 수 있다. (10.5를 보라.)

13.42 공성돌파(Siege Overrun)

공성전을 수행하는 진형은 공성 결과 공성돌파가 발생하지 않는 한 이번 Impulse중에 더 이상의 이동을 할 수 없다. 공성돌파는 다음의 경우 발생한다.

- 공성군이 공성라운드 전체를 통해 요새의 방어력보다 더 많은 명중이 나온 경우
- 공성군이 요새의 방어력보다 적은 수의 라운드에 요새를 점령한 경우

예1 : Königsberg의 방어력은 4이다. 공성군이 공성 1, 2, 3 라운드 중 하나에서 요새를 점령했다면 공성돌파가 발생한다.

예2 : Brest의 방어력은 2이다. 공성군은 전체 2개 이상의 명중을 내야 점령한다. 1라운드에 2개 이상의 명중이 나왔다면 공성돌파가 발생하며 점령한다. 첫 라운드에 하나의 명중이 나왔다면, 하나만 명중이 나와도 점령이므로, 두 번째 라운드에서 둘 이상의 명중이 나온다면 역시 공성돌파가 발생한다.

- 공성돌파가 발생하면, "Siege Resolvable" 마커 (10.53)는 제거한다. 만일 공성돌파가 발생하지 않았다면, 마커를 뒤집어 "Battle or Failed Intercept"면이 나오게 한다.

13.5 사기(Morale)와 약탈품(Sack and Pillage)

13.51 요새 점령

요새를 점령했다면

- 승자는 자신의 Camp에 있는 Morale Loss 마커 하나를 제거하라. Morale Loss 마커가 없다면 대신 Morale Gain 마커 하나를 얻는다.
- 차르군의 요새가 점령당했다면 차르군은 요새의 방어력만큼 Morale Loss 마커를 받는다.
- 제국군의 요새가 점령당했다면 제국군은 Morale Loss 마커 하나를 받는다.

13.52 약탈품

개발자 참고 : 점령된 요새에는 기본 보급품을 얻는 경우가 있지만 러시아인들은 도시를 점령할 때 종종 군기를 잃었다.

요새를 점령한 측은 주사위 하나를 굴리고 약탈표를 참고하라. 공성자는 주사위의 결과에 요새의 방어력에서 공성라운드 숫자를 뺀 만큼의 숫자를 더한다. 예를 들어 공성1라운드에 요새를 점령한 경우 방어력2요새라면 1을 더하고 방어력4요새라면 3을 더한다.

약탈품 표 (주사위 하나)

주사위 수정값	결과
5 이하	효과 없음
6 이상	성공 : 자원 2개 얻음

결과가 6 이상이라면, 공성자는 자원 2개를 얻는다. 그리고:

- 점령한 요새가 DMC(배치기동본부, Deployment Mobilization Centre Marker)라면 하나의 자원을 추가로 얻는다. 그리고;
- 그 요새에 Sacked 마커를 놓는다. 이 요새는 다시 점령해도 약탈품굴림을 하지 않는다. (이미 남은 게 없으므로)
- 차르군이 자원을 얻었다면, 손실굴림을 한다. 이 굴림에는 약탈품으로 얻은 자원을 사용해 절반만 굴리기를 할 수 없다. 다른 자원으로는 할 수 있다. 이 굴림에서 입는 피해는 제거하지 않고 Regroup Box로 간다.

참고 - 전투 전리품과 달리, 약탈품은 사기에 영향을 미치지 않는다.

굴림 후 수정 결과가 6 미만이라면, 아무 일도 일어나지 않는다. 요새는 소유자가 바뀐 채로 유지된다. Sacked 마커가 없다면 다시 점령한 플레이어는 다시 약탈품굴림을 한다.

14 손실(Attrition)

14.1 손실 해결

어떤 경우이건(카드 사용, 또는 규칙-10.4같은) 손실을 입는다면, 손실을 입는 진형은 리더의 수와 SP를 합친 만큼 개수의 주사위를 굴린다. 게임 1턴과 2턴이라면, 주사위를 굴린 결과에 나온 6의 개수만큼 SP를 제거한다. 3턴과 4턴이라면 14.6에 “겨울의 손실” 부분을 참고하라.

사령관이, 또는 사령관이 없다면 영향을 받는 강국이, 제거할 병력을 선택한다. 하지만 리더는 (국가에 상관 없이) 병사가 남아있다면 손실로 제거될 수 없다.

손실의 제거는 전투 결과에는 포함되지 않는다. 단, 이벤트에 의한 경우, 또는 돌파나 참패의 발생에는 영향을 준다. 차단(11.1)과 회피(11.6)의 성공도 이동에 의한 손실을 입는다. 예를 들어, 제어하지 못하는 지역에서 적 지역으로 회피하면 손실이 발생한다. 하지만, 차단과 회피는 CP를 사용한 이동이 아니므로 강행군(Force March)에는 계산되지 않는다.

리더만 남았다면 손실의 대상이 될 수 있지만, 사령관은 손실의 제거 대상으로 마지막으로만 선택 가능하다. 단, Napoleon은 어떤 경우라도 손실의 마지막 제거 대상이 된다.

14.2 Depot(보급소), 초토화지역, DMC와 손실

다음의 경우 손실굴림하는 주사위의 절반을 빼고 굴린다.

- 초토화지역이 아닌 아군 Depot 지역이라면
- 아군 DMC 지역이라면

이 효과는 누적된다. 초토화지역이 아니면서 아군 Depot이자 아군 DMC 지역이라면 두 번 절반이 줄어든다. 줄어드는 절반은 올림한다. 여러번 굴릴 경우는 14.3을 참고하라.

예 : Moscow를 프랑스가 제어하고 있고 프랑스 남부군 DMC가 존재한다. Napoleon과 8SP의 군이 손실을 입는다. 프랑스 북부군은 2개의 주사위만을 굴린다 - Depot인 Moscow에 의한 절반인 4.5이므로 5개가 줄어 4개가 된다. 여기에 DMC에 의해 절반이 되어 4의 절반인 2개가 된다.

개발자 참고 : DMC 마커는 병참 자원이 모이는 지역을 표시한다. 다수의 소, 말, 노새 등이 끄는 짐마차 행렬이 이 지점에 모인다. 이것은 초토화 지역이라도 손실을 줄일 수 있는 이유이다.

14.3 누적된 여러번의 손실 확인

모든 손실 수정은 누적된다. 손실을 한번에 여러 번 입는다면, 손실 제거 전에 모두 한번에 굴린다.

리더 하나, 보병 셋, 기병 하나 - 총 5SP - 인 진형이 두 번의 손실을 입었다. 리더 하나에 5SP로 한번의 손실당 6개이므로 결과적으로 12개의 주사위를 굴린다.

만일 이 진형의 상황에서 현재의 손실 단계가 Problematic라면, 14개의 주사위를 굴린다; 리더 하나, 5SP, 그리고 Problematic에 의한 하나 추가; 한번에 7개로 두 번이므로 14개이다.

손실을 해결할 때, 일단 먼저 굴릴 주사위의 개수를 결정한 후에(14.41의 제국의 손실 단계에 의한 추가를 포함해) 주사위수를 줄이는 적용을 한다. 이 손실단계에 의한 추가는 내림 계산을 한다. 이것과 14.4는 절반을 내림 계산하는 예외사항이다.

14.4 제국 손실 수정

14.41 제국 손실 단계(Level of Imperial Attrition)

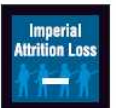
제국 진형은 특정 이벤트에 의해 추가적인 손실을 입을 수 있다. 예를 들어 “식량배급”(Distribute Rations, #78)이나 “제국군의 굶주림”(Imperious Hunger, #86) 같은 카드는 부수적인 수정이 없는 한 게임의 남은 기간동안 제국의 손실에 영향을 준다. 제국 손실 단계는 제국 손실 표에 표시한다. 이 표는 제국Camp만 적용되며 총 6단계로 이루어져 있다. 이벤트에 의해 또는 손실 Loss 마커의 누적(14.42)에 의해 손실단계가 떨어지면, 제국군은 손실에 추가적인 주사위를 굴린다. 이 추가 주사위는 내림 계산을 한다.

Davout와 4SP로 이루어진 제국 진형에 손실이 발생했다. 일반적으로는 주사위를 5개 굴린다. 여기서 나온 6 하나당 하나가 제거된다. 하지만 제국손실단계가 Difficult라면, 굴리는 손실주사위 세 개당 하나의 주사위를 추가로 굴려야 하고, 결국 하나의 주사위가 추가된다. (5/3 은 1 2/3 이므로 내림계산해 1 추가) 따라서 6개의 주사위를 굴린다. 여기에 지금이 3턴이나 4턴(겨울)이라면, 6만이 아닌 5의 결과에도 손실을 입는다. (14.61)

제국의 사기와 손실은 서로 연결된다. (14.48)

14.42 제국손실Loss마커(Imperial Attrition Loss Markers)

다음 경우에 제국손실Loss 마커를 지도상의 놓는 곳에 놓아라.



- 프랑스나 동맹군(오스트리아나 프로이센) SP나 리더가 손실에 의해 제거시. 또는
- 프랑스나 동맹군(오스트리아나 프로이센) SP나 리더가 전투나 공성전에 의해 제거시.

예 : 프랑스가 손실에 의해 3SP를 잃었다. 제국은 제국 손실Loss 마커 3개를 받는다.

14.43 제국 손실 단계 떨어짐 발생

제국 손실 단계는 Impulse중과 게임 턴의 손실단계 부분에서 떨어질 수 있다.

Impulse중에 - 제국이 제국손실Loss 마커를 9개 이상 가지고 있다면 다음을 수행한다.

- 제국손실Loss 마커 9개를 버린다. 나머지는 그대로 남는다. 그리고
- 제국손실단계가 하나 낮아진다. 예를 들어, Difficult였다면 Harsh가 된다.
- 손실표에 나온 만큼 제국은 Morale Loss 마커를 받는다. 이것에 의해 사기가 낮아질 수도 있다. (9.2, 9.4)

게임 턴의 손실단계 - 제국은 제어하지 못하는 지역에 있는 모든 진형이 손실을 입은 후(4.3)에, 프랑스 북부군이 주사위 두 개를 굴린다.

- 주사위 굴림 결과가 제국손실Loss 마커의 개수 이상이라면, 아무 일도 없다.
- 주사위 굴림 결과가 제국손실Loss 마커의 개수보다 적다면, 제국 손실 단계는 하나 떨어진다. 그리고 제국 손실Loss 마커를 최대 9개까지 제거한다. 9개를 넘어 남은 제국손실Loss 마커는 다음 턴에 그대로 남는다.

14.44 손실단계 하락 제한

만일 한 Impulse에 한 단계보다 많이 손실단계가 떨어진다면 제국 Camp 중에 한 강국은 즉시 사기단계를 회복하기 위해 CP(14.46)나 자원(16.51)을 사용해 두 번째부터의 손실단계 저하를 막을 수 있다. 이것은 사기의 긴급 회복과 같은 방식으로 수행한다. 이 카드의 사용은 반응(Response)이벤트로 사용한 것과 같게 인정한다. 5.23을 참고하라. 응급사용은 조건이 성립하면 한 Impulse에 여러 번 수행될 수도 있다.

제국손실단계가 가장 아래인 "Crippling"인 상황에서 다시 손실단계 저하가 발생했다면, 대신 제국의 사기단계가 하나 떨어진다. 제국 손실 단계는 "Crippling" 아래로는 내려가지 않는다.

14.45 손실단계 상승 제한

제국 손실 단계는 한 Impulse나 한 턴의 종료시에 한 단계 이상 올라갈 수 없다. (14.47을 보라) 만일 두 번째 제국손실단계의 상승이 발생할 상황이라면, 손실 Gain마커를 (최대 3개까지) 남겨놓아라. 예외 : "식량배급"(Distribute Ration, #78)과 Retreat from Moscow 규칙(19.7)은 한번에 하나 이상의 상승을 가능하게 한다.

14.46 제국손실Loss마커 줄이기

다음과 같은 방법으로 제국손실Loss 마커를 제거할 수 있다.

- 자원 하나 이상을 사용(16.51)
- 1CP를 사용해 주사위 하나를 굴려 5나 6이 나오면 하나의 제국손실Loss 마커를 제거한다. 만일 제국손실 Loss 마커가 없다면, 대신 제국손실Gain마커를 받는다.

중요 - 다음에 의해 제국손실단계의 상승은 제한된다.

• 이미 제국손실단계가 최상인 Normal 상태라면 Impulse 종료시에 손실Gain마커를 3개까지만 남겨놓는다. 그 이상 가지게 된 Gain 마커는 제거한다.

• 한 Impuse중에 이미 한번 제국손실단계가 올라갔다면 역시 3개까지만 남겨놓고 나머지는 버린다.

이 부분을 제외하면 자원이나 CP를 사용해 제국손실 Loss마커를 줄이는 데의 제한은 없다.

14.47 제국손실단계 상승

만일 제국Camp가 손실Gain 마커를 4개 이상 가지고 있다면, 제국손실단계가 한 단계 오르고 4개의 제국손실Gain 마커를 제거한다.

- 손실단계의 변화에 의해 제국은 Morale Gain 마커를 받을 수 있다. 이동해간 단계의 숫자만큼 받는다.
- 이벤트에 의해 손실단계가 변했을 경우 손실Gain 마커나 손실Loss 마커의 개수는 변하지 않는다.

14.48 제국손실과 제국사기

제국손실단계의 변화는 제국사기단계의 변화를 초래할 수 있다. 다음 표를 참고하라.

제국 손실과 사기 표

손실단계	Morale Loss 마커	가능한 최대 사기단계	손실주사위
Normal	-1	Elan du Guerre	SP와 리더당 주사위 하나
Problematic	±2	Elan du Guerre	주사위 4개당 당 1개 추가
Difficult	±3	Vive L'Empererur	주사위 3개당 당 1개 추가
Harsh	±3	Vive L'Empererur	주사위 2개당 당 1개 추가
Severe	±4	Marchez Vous	주사위 1개당 당 1개 추가
Crippling	±6	Les Grognards	주사위 1개당 당 1개 추가

내림 계산하고 어떤 경우에도 손실굴림시 최소 하나는 굴려야 한다. 예를 들어, Difficult에서 리더1과 7SP과 손실을 입으면 10개를 굴린다. (기본 8개에 8개의 1/3 내림 2개) Difficult에서 리더1과 1SP라면 2개를 굴린다. (기본 2개에 2개의 1/3은 0개)

예를 들어, 제국의 사기단계가 Elan Du Guerre이고 제국손실단계가 Harsh라면 제국의 사기단계는 오를 수 없다. 같은 이유로 제국의 사기단계가 Vive L'Empereur인데 손실단계가 Severe가 되었다면 사기 단계는 즉시 Marchez-vous가 된다. 이 사기단계의 제한은 무조건 적용되며 CP나 자원을 사기에 사용해 올리기도 할 수 없다. 먼저 제국손실단계부터 올린 뒤에야 사기를 올릴 수 있다.

제국사기단계의 변화는 또한 제국이 사기Loss 마커를 받거나 빼게 한다. 받거나 빼는 수는 표에 나와 있는 대

로이다. 예를 들어, 손실단계가 Crippling에서 Severe로 되었다면 4개의 제국의 사기 Loss 마커를 제거한다.

위아래 양 끝만은 +나 - 하나만 있다. 제국손실단계가 Problematic에서 Normal이 되었다면 하나의 사기Loss 마커를 제거한다. 손실단계가 Severe에서 Crippling으로 되었다면 6개의 사기Loss 마커를 받는다.

14.5 제국사기

손실단계가 떨어지면 사기Loss 마커를 받는다. 손실단계가 올라가면 사기Gain 마커를 받는다. 이것은 사기 Loss 마커가 없어도 적용된다. (9.51)

14.6 겨울 손실

14.61 겨울 손실의 효과

게임의 3턴 또는 4턴에는 양 Camp 모두에 겨울 손실 규칙이 적용된다.

- 주사위 굴림 결과의 5와 6마다 손실이 발생한다. (6만이 아니다!)
- 단, 5에 의한 손실은 제거하는 것이 아닌, Regroup Box로 간다.

14.62 특별한 Must Play 카드의 제국손실

특정한 제국의 Must Play 카드는 겨울 손실에 특별한 효과를 가진다. 이것에 관련된 카드는 이 규칙을 참고해야 한다.

이 규칙이 적용되는 카드는 이벤트에 의해 제거할 때 따로 모아놓는다. (#33이나 #36의 1턴 사용 같이 제거되지 않는 경우는 아니다.) 이렇게 제거된 카드마다 모든 플레이어가 잘 알 수 있도록 표에 특별 마커를 놓아라. 예를 들어, “악마에게 치러야 할 댓가”(Pay the Devil His Due, #33)의 경우 1턴에 사용하면 텍에 돌아가지만 이후에 사용했다면 따로 모아놓아라.

- 3턴 전의 간기(Interphase)에, 다음 턴을 위해 카드를 준비할 때(카드섞고 받기 단계, 17.41), 이 특별한 Must Play 카드 중 절반을 텍에 섞어 넣고 진행한다.
- 4턴 전의 간기에, 다음 턴을 위해 카드를 준비할 때(카드섞고 받기 단계, 17.41), 이 특별한 Must Play 카드 모두를 텍에 섞어 넣고 진행한다. 3턴중에 나와 사용한 카드도 여기에 포함된다.

효과 - 겨울턴(3, 4턴)에 이 카드 중 하나가 사용된다면, 차르Camp의 플레이어 한명은(두 플레이어라면 주사위를 굴려 높은 쪽이) 하나의 지역이나 구역을 선택해 그 지역의 제국 진형은 14.61의 규칙대로 손실을 입는다. 카드는 이렇게 사용되고 버려진다.

기억 - 이 특별한 Must Play 카드는 일단 Must Play 카드 자체의 이벤트가 발생된 다음에 이런 식으로 사용된다.

참고 - “엄청난 실수”(A Great Blunder, #29)나 “평화는 없다”(No Peace, #36)의 경우는 4턴이 될 때까지 이벤트로 사용되지 않았다면 자동으로 특별한 Must Play 카드 사용으로 바뀐다. 이 경우는, 이 카드는 4턴

에 발동되면 효과가 없는 것과 마찬가지로 때문에 대신 제국의 겨울 손실의 효과가 있게 된다. 이것은 규칙 19.7에 의해 Retreat of Moscow가 발동되었을 경우 “항복은 없다”(No Surrender, #34)에도 적용된다.

15 해상이동(Sea Movement)

15.1 일반론

러시아 1군만이 해상으로 이동할 수 있다. 해상이동은 두가지 방식이 있다. 해상수송(Convoy)과 해상기습(Amphibious assault)이다.

15.2 해상수송(Convoy)

해상수송은 리더나 병사들이 바다를 통해 수송되는 것이다. 해상수송은 한번에 리더와 병사를 합쳐 최대 다섯 명까지 갈 수 있다. 예를 들어, 한번의 수송으로 리더 둘과 3SP가 이동할 수 있다.

해상수송하는 진형은 지상이동과 조합해 이동할 수 없다. Impulse가 시작할 때 한 아군 항구에 있어야 되고 Impulse가 끝날 때 다른 아군 항구에 있어야 된다.

러시아 1군은 한 Impulse당 한번의 해상수송을 할 수 있다. 해상수송에는 리더 하나나 1SP당 1CP가 필요하다.

Kutuzov와 기병 둘(4SP)을 이동하는데 총 5CP가 소모된다.

포위된 아군 요새로의 해상수송은 방어자가 회피에 성공하지 않는 한 즉시 전투를 발생시킨다. 아군이 포위한 요새로의 이동은 해상기습(15.3)이다. 참고:해상기습은 이벤트카드 “혼블로워-영국해군의 지원”(Hornblower, #21)에 의해서만 가능하다.

15.3 해상기습(Amphibious Assault)

해상기습에는 이벤트카드 “혼블로워-영국해군의 지원”(Hornblower, #21)을 이벤트로 사용해야 가능하다.

해상기습은 제어하지 못하는, 또는 적이 제어중인 항구로 이동하는 것 외에는 해상수송과 같다. 5명까지 가능하고 지상이동을 할 수 없는 것등...

공격가는 진형은 항구로부터 해안포대의 공격을 받는다. 2개의 주사위를 굴린다. (단, 요새항구라면 4개를 굴린다.) 이 굴림을 일반적인 전투피해와 같이 처리한다. (5는 혼란, 6은 제거) 살아남은 리더와 병사들은 항구에 들어간다. 해안포대는 더 이상 공격하지 못한다.

- 만일 적 진형이 존재한다면, 방어측은 후퇴하거나 전투를 수행한다. 해안포대에 의한 공격은 전투나 공성 1라운드의 피해에는 추가되지만 더 이상의 주사위는 추가되지 않는다.
- 해상기습한 병력이 후퇴해야 한다면, 출발했던 항구로 되돌아가며 손실을 입는다. 예외 : 6.34(공격자 차단)에 의해, 아군에 추가로 합류하는 경우 제외
- 해상기습해간 요새를 포위했거나 이전에 아군병력이 이미 포위한 상태였다면, 지상을 통해 적의 요새로 이동한 것과 같게 인정하고 처리한다.

16 자원

16.1 일반론

자원은 전투의 결과 얻게 된 추가적인 보급품과 다른 전쟁에 유용한 자원 등을 표시한다. 강국은 얻은 자원을 여러 가지 방법으로 사용할 수 있다; 카드의 구입, 사기 상승, 손실 줄임, 참호 생성, (차르군은) 초토화지역 만들기 등. 강국은 자원을 사용하는 대신 추가적인 승점을 위해 남겨놓을 수도 있다.

16.2 자원 받기/쓰기

강국은 다음 방법으로 자원을 얻는다.

- 간기중에 제한 이상으로 카드를 가지면 두개(17.43)
- 이벤트에 의해. 예를 들어 “제국의 증여”(Imperial Largesse, #58)같이
- 전투전리품으로 하나 또는 두 개(12.10)
- 요새약탈품으로 두 개(13.5)
- 적의 DMC를 점령하면 하나(12.11)
- "Will to Fight?"마커를 추가로 받을 경우 하나 (게임 중에 두 개까지 가능, 19.81)
- 간기중에 각 강국은 두개
- 간기중에 Depot(보급소)를 제어하고 있다면 각 하나. 이것은 적의 Depot를 제어하는 경우도 포함된다. 제국군은 Warsaw를 북부군과 남부군이 동시에 제어하고 있고 차르군은 Moscow를 1군과 2군이 동시에 제어하고 있는데 이 Depot의 자원은 둘의 합의하에 한 강국이 가진다.
- 첫번째 간기(2턴 전)의 제국이 배치할 때 특별 자원에 의해, 또는 Retreat of Moscow 규칙(19.7)이 발동에 의해(4턴 전), 제국Camp는 그 간기에만 2개의 자원을 추가로 받는다. 이 자원은 제국 북부군이 가져갈 강국을 결정한다.

16.3 자원을 사용해 카드 받기

강국은 그 강국의 Impulse중에 자원 2개를 사용해 본토카드가 아닌 카드 한 장을 받을 수 있다. 자원 자체는 핸드제한이나 우선권 능력에 영향을 주지 않는다. 자원은 또한 “+”카드의 사용 대신에 하는 것이다. (카드의 보유 여부는 관계 없다.)

카드가 없는 강국은 패스하거나 자원 두 개를 사용해 카드를 받을 수 있다. 하지만 턴의 Impulse를 마지막으로 수행하는 강국이 다른 강국에 카드를 쥐서 연장된 Impulse를 할 경우에는 자원으로 카드를 받을 수 없다.

자원 두 개를 사용해 카드를 받는 것과 “+”카드의 사용은 한 Impulse에 둘 다 할 수 없다. 자원 사용은 “+”능력의 사용으로 인정된다. [따라서 카드 받기도 한 Impulse에 한 장만 가능합니다.]

자원 사용으로 카드 받기의 예

하나 : 한 Impulse에 자원 두 개를 사용해 카드 한 장을 받고 “+”가 아닌 카드 한 장을 사용할 수 있다.

둘 : 카드를 사용하고 자원 두 개를 사용해 카드를 받은 뒤 다시 카드를 사용할 수 없다.

셋 : 손에 카드 두 장이 있고 자원 둘을 가지고 있다. 자원을 사용해 카드 한 장을 받았다. 이제 핸드에 3장의 카드가 있다. 이제 세 장 중에 “+”가 아닌 카드 한 장을 사용할 수 있다.

16.4 손실 감소 사용

한 강국은 자원 하나를 자신 또는 동맹국의 손실굴림 하나에 사용해 손실에 의해 굴리는 주사위의 개수를 줄인다. 여러개의 자원을 사용해 효과를 누적시킬 수도 있다. 예를 들어, 자원 두 개를 사용해 주사위를 두 번 절반반으로 할 수 있다. 자원 사용은 주사위를 굴리기 전에 해야 한다. [절반을 줄이기입니다!]

예 : 군집단이 손실로 15개의 주사위를 굴린다. 자원 하나를 사용하면 7개가 된다. 자원 두 개를 사용하면 3개가 된다.

16.5 다른 자원 사용 방법

다음 방법으로도 자원을 사용할 수 있다; 제국손실Loss 마커 제거(제국손실Gain마커 받기와 제국손실단계 올리기), 사기Loss마커 제거(사기Gain마커 받기와 사기단계 올리기), 참호 만들기, 그리고 차르군은 초토화지역 만들기를 할 수 있다.

16.51 제국손실Loss마커 제거

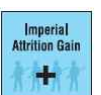
제국 강국들은 자국의 Impulse중에 자원을 사용해 손실 Loss마커를 제거할 수 있다. 자원 하나를 사용하면, 그 강국은 주사위 8개를 굴린다. 주사위 결과의 5와 6의 개수만큼 제국손실Loss 마커를 제거한다. 이 사용은 미리 몇 개를 사용한다는 선언을 할 필요가 없다. 이 자원 사용은 한 Impulse중에 한번만 할 수 있다. 단, 한번 하는데 자원 사용 개수의 제한은 없다. [즉, 한 Impulse중에 이 행동을 하고 다른 행동을 한 뒤에는 다시 이 행동을 할 수 없다는 겁니다.]

예 : 북부군이 자원을 사용해 사기Loss마커를 제거하기로 결정했다. 일단 하나를 사용했으나 5나 6이 하나도 안나왔다. 다시 자원 하나를 더 사용하기로 결정했다. 두 번째 주사위 8개의 굴림에도 안나왔다. 3번째로 사용하기로 결정했고 이 굴림으로 사용을 끝냈다. 이번 Impulse에는 다시 자원을 사용해 손실Loss 마커 제거를 시도할 수 없다. (단, 긴급회복(14.44)의 경우는 예외이다.)

한 강국이 자원을 사용해 제국손실Loss 마커를 제거한다 해도, 동맹국은 자국의 Impulse중에 자원을 사용해 손실Loss 마커를 제거할 수 있다.

16.52 제국손실Gain마커 얻기

만일 제국이 16.51의 규칙대로 제국손실Loss 마커의 제거할 경우, 제국손실Loss 마커가 없다면 제거하기에 부족한 만큼 제국사기Gain 마커를 받는다.



- 제국손실Loss마커와 제국손실Gain마커는 서로간에 1:1로 상쇄된다.
- 제국의 손실단계가 Normal이라 해도, 제국손실Gain 마커를 받을 수 있다면 3개까지 보유할 수 있다. 초과분은 Impulse가 종료될 때 버려진다.

16.53 제국손실단계의 상승

제국손실단계가 Normal이 아닌 상황에서 제국사기Gain 마커를 4개 이상 가지고 있다면, 4개의 사기Gain 마커를 제거하고 제국손실단계를 하나 올린다. 최대 Normal까지만 가능하다.

지역 - 제국손실단계는 한 Impulse나 한 턴종료단계(4.3, 14.45)당 한 단계 이상 올라갈 수 없다.

16.54 사기Loss 마커 제거

강국은 Impulse동안 자원을 사용해 자국 Camp의 사기Loss 마커를 제거할 수 있다. 반드시 주사위 굴림 전에 자원 사용을 결정해야 한다. 자원 하나를 사용하면, 주사위 8개를 굴려, 여기에 나온 주사위 5와 6의 개수만큼 사기Loss 마커를 제거한다.

만일 제거할 사기Loss 마커가 없다면 부족한 만큼 사기Gain마커를 받는다.

- 사기Loss 마커와 사기Gain 마커는 서로간에 1:1로 상쇄된다.
- 만일 Camp의 사기가 최상인 Elan du Guerre 상태라면, 사기Gain 마커는 최대 4개까지 보유할 수 있다. (9.53) 초과분은 Impulse가 끝날 때 제거된다.

16.55 자원 하나 이상 사용하기

한 Impulse에 16.54에 의한 자원을 사용하는 개수의 제한은 없다. 자원의 사용은 각각 개별적으로 하는 것이다. 자원 사용 개수를 미리 선언할 필요는 없다.

16.56 참호(Entrenchment) 건설

강국은 자원 하나를 사용해 아군인 군이나 군집단, 또는 4SP 이상의 병력이 있는 아군 지역에 참호를 놓을 수 있다. 이 자원사용은 자국의 Impulse중에만 가능하고, 진형을 하나라도 이동하기 전에 해야 한다. 참호 만들기에 그 외의 제한은 없다. 12.45에 참호의 전투 효과가 나와 있다.

16.57 자원을 사용해 초토화지역 만들기

1턴의 2라운드부터, 차르군은 순서Impulse중에(우선권 Impulse는 안됨) 아무 때나 자원 하나를 사용해, 차르군이 제어하고 있으며(제국 진형도 없어야 한다) 두 지역 거리 안에 제국 진형이나 깃발이 존재하는 지역에 초토화 마커를 놓을 수 있다. 이 때 차르군의 진형은 없어도 된다. 하지만, 인접한 지역에 있는 제국의 군이나 군집단이 차단을 수행할 수 있는 지역에는 놓을 수 없다. (인접지역에 있는 군이나 군집단에 "Battle or failed Intercept" 마커가 있거나, 기타 이유로 차단을 할 수 없다면 초토화마커 놓기를 막을 수 없다.) 초토화 마커가 놓여진 지역은 "초토화지역"이라고 부른다.

차르군이 Staraya Russa를 제어하고 있지만 그곳에 아무 진형도 없다. Cholm, Novgorod, Tver 중에 한 곳에 제국의 군이 없다면(다시 말해 Staraya Russa로 차단하러 갈 수 있는 제국의 군이 없다면) 초토화마커를 놓을 수 있다. Chudovo은 강길로 연결되어 있으므로 그곳에 있는 제국군은 차단을 할 수 없다. (제국이 "에블레장군의 공병대"(General Elbe's Pontooniers, #3)를 반응이벤트로 사용하면 바꿀 수 있다!)

- Kutozov가 지도에 나올 때까지, 차르군은 한 순서 Impulse당 하나의 자원만을 사용할 수 있다. 이 제한에 이벤트에 의한 사용은 제외된다.
- 일단 Kutozov에 지도에 한번이라도 나왔었다면, 그가 어떻게 되었는가에 상관 없이, 한 Impulse중에 만들 수 있는 초토화지역의 수는 제한이 없다.

16.58 초토화지역의 효과

초토화지역은 다음의 효과를 가진다.

- 해당 지역에 들어간 진형은, 이유를 막론하고, 즉시 손실을 입는다. (제국군, 차르군 모두에게 적용된다.)
- 초토화 지역에 깃발을 놓는데 2CP가 필요하다.
- 깃발둘파로 CP를 사용하지 않고 깃발을 놓을 경우, 제거 결과가 적의 리더와 SP의 수보다 2 이상 높아야 한다. (12.9)
- Key지역이라면, 한 Impulse당 1SP나 리더 하나만을 만들 수 있다. (둘 다 하나씩이 아닌 전체적으로 하나) 단, 이것은 재편된 유닛의 배치(6.32)에는 영향을 주지 않는다.

16.6 자원과 승리

게임이 종료될 때, 사용되지 않은 자원은 0.5점의 승점을 준다. (20.2) 플레이어간의 승점이 같다면, 사용하지 않은 자원이 많은 플레이어가 승리한다. (20.1) 예외 ; Retreat from Moscow가 발동되었다면(19.7) 게임 종료시에 사용하지 않은 제국의 자원은 1점의 승점을 준다.

17 간기(Imterphase)

이 부분은 이미 게임이 종료(19)되지 않았다면, 다음 턴을 준비하는 턴이다. 간기중에는 이벤트나 차단을 수행할 수 없다. 간기는 다음 3단계로 이루어진다.

- 자원(17.1)
- 증원(17.2)과 전략배치(17.3)
- 다음 턴 카드 준비(17.4)

17.1 간기 자원(Interphase Resource)

네 강국은 각각 16.2의 마지막 세 가지 규칙에 의해 자원을 받는다.

17.2 증원(Reinforcement)

Impulse표의 현재 강국의 다음 순서대로 [마지막으로 Impulse를 수행한 강국의 다음 강국부터] 각 강국은 증

원을 받아 게임에 놓이지 않은, 또는 Regroup Box에 있는 병사와 리더를 생산한다. 강국은 증원으로 받은 CP를 사용하고 싶은 조합으로 사용할 수 있다.

각 강국은 생산 또는 배치의 규칙대로 CP를 사용해 병사나 리더를 생산할 수 있다. 6.1의 생산과 6.2의 배치 규칙을 참고하라.

강국이 증원에 의한 생산을 할 때는 포위되지 않은 아군이 제어하는 자국의 본토Key지역, 또는 적 병력(동맹 포함)이 없는 본토구역 한곳에 모두 놓는다. 병력을 놓을 때 배치시작마커를 놓아 놓는 지역을 표시하라. 만일 한 강국이 마커를 놓을 수 있는 곳이 없다면, 대신 동맹 강국의 지역에 마커를 놓을 수 있다.



재편된 유닛을 배치할 때는 포위되지 않은 아군 본토 Key지역이나 적이 없는 아군 본토구역 외에도 (6.32에 배치의 규칙대로) Supply Train이나 DMC에도 놓을 수 있으며 여러 곳에 나눠 배치할 수도 있다.

추가로, 각 강국은 2턴 전의 간기에 DMC 마커 하나를, 3턴 전의 간기에 두 번째 DMC 마커를 놓을 수 있다. (강국당 2개까지 놓는다.)



- 앞서의 턴중에 제거된 DMC는 간기중에 강국당 하나를 자동적으로 놓는다. [위에 설명한 놓는 것에 추가로 놓는 것입니다.]
- 강국은 지도 끝(차르군은 동쪽, 제국군은 서쪽)의 아군 구역과 아군 지역으로 연결된 아군이 제어하는 지역에 DMC를 놓을 수 있다. 한 지역에 하나의 DMC만을 놓을 수 있다.
- DMC는 재편된 병력의 배치(6.32), 전리품(12.11), 손실(14.2)에 영향을 준다.

17.21 제국 증원

두 제국 강국은 각각 다음의 증원 CP를 받는다.

제국 증원표

각 제국 강국마다 받는 증원 CP			
경 우	2턴 전	3턴 전	4턴 전
자동 증원	16	10	6
오스트리아 증원 (단, 오스트리아가 중립 아님)	4	4	2
프로이센 증원 (단, 프로이센은 반란 아님)	2	2	2

• 프랑스 증원은 동맹국에게도 사용할 수 있다. 단, 동맹국 증원은 프랑스에 사용할 수 없다.

17.22 차르군 증원

차르군은 각각 다음과 같이 증원CP를 받는다.

- 먼저 자동으로 7CP를 받는다.
- 강국이 제어중인 Key지역당 1CP를 받는다.
- 강국이 제어중인 Depot(보급소)당 1CP를 받는다.

1턴이 종료되었을 때, 차르2군은 Minsk와 Brest를 제국군에게 점령당했다. 2군은 Moscow에서 2CP(Key와

Depot), Kiev에서도 같은 이유로 2CP, Kharkov, Voronezh, Ruazan에서 각각 1CP를 받는다. 결과적으로 기본 7CP에 Key와 Depot로 7CP를 받아 총 14CP의 증원을 받는다.

17.3 전략배치(Deployment)

한 강국이 증원을 끝내면, 다음 강국이 증원하기 전에 즉시 전략배치를 할 수 있다.

17.31 일반론

Impulse표 순서대로 다음 순서Impulse를 수행하는 강국부터, 한 본토 Key지역 또는 구역을 Troop Deployment Magazine 마커로 표시해 그곳에 있는 병력을 배치할 수 있다. 병사만 있다면 리더가 있는 것으로 가정한다. 전략배치 이동은 증원(17.2) 직후에 한다. 제국 강국은 동맹군도 전략배치할 수 있다.

지상을 통한 전략배치는 다음을 조합한다.

- 아군 지역, 그리고
 - 적 진형이 존재하지 않는 아군 구역
- 어느 쪽이건 적의 군이 차단할 수 없는 곳이어야 한다.

2턴과 3턴 전에는 8지역/구역까지는 문제없이 갈 수 있다. 그 이상으로 갈 수는 있지만 8번의 이동을 넘는 이동마다 손실이 발생한다. (17.33에 전략배치시에 손실의 다른 경우가 있다.)

전략배치중에는

- 이동하는 중에 있는 병사나 리더를 포함시킬 수 없다.
- 전략배치를 시작할 때 Troop Deployment Magazine 마커가 있는 지역/구역의 병사나 리더만을 놓아두고 갈 수 있다. 조각들은 각각 배치된다는 것을 기억하라.
- 이동시 CP가 소모되지 않는다. (그러므로 “진흙, 진흙, 더 진흙”(Mud, Mud and More Mud, #38)같은 이벤트에 영향을 받지 않는다.)

17.32 4턴 전의 겨울에 전략배치

쿠투조프에는 4턴이 시작하기 전에 엄청나게 혹독한 겨울이 오므로, 양 Camp 모두 손실 없는 전략배치에 제한이 간다.

- 러시아의 병사/리더는 6지역/구역을 손실없이 이동한다. 그 이상의 이동은 손실이 발생한다.
- 제국의 병사/리더는 4지역/구역을 손실없이 이동한다. 그 이상의 이동은 손실이 발생한다.

다른 규칙은 17.31과 같다. 예를 들어, 지역이나 구역을 통한 이동 제한은 똑같다.

17.33 전략배치시의 손실

17.31과 17.32의 제한 외에도 전략배치시의 손실이 발생할 수 있다.

- 초토화지역에 들어갈 때 (생산, 이동에 무관)
- 제국군이 습지(Marsh)를 통해 이동할 때

17.34 차르 1군의 해상수송 전략배치

차르1군은 해상수송(15.2)을 통해 전략배치 할 수 있다. 이 때 시작 항구에 아군의 본토Key지역이고 포위되지 않았어야 하며 Troop Deployment Magazine 마커를 놓아야 한다. 목표 항구에는 적이 없고 (이론적으로) 적이 차단할 수도 없는 지역이라야 한다. 러시아1군은 이 전략이동을 할 때 다른 방식의 전략이동을 조합할 수 없다. [즉, 출발항구에서 도착항구로 이동하고 끝]

17.35 재편되어 배치된 조각의 전략배치 제한

Regroup Box에서 아군 Key지역/구역 또는 DMC나 Supply Train Merker를 통해 배치된 유닛은 Troop Staging Magazine 마커의 영향을 받지 않는다. 이들은 지도에 배치되고 이동이 끝난다.

17.36 리더의 전략적 이동

강국이 전략배치를 종료한 후, 자국의 아군 리더를 전투에서 제거된 것과 같이 스스로 제거할 수 있다. (12.10의 전리품굴림은 없다.) 이 리더는 다음 턴에 바로 다시 만들 수 있다.(6.1) 예외 : Napoleon(5-8)은 이렇게 전략적 이동을 위해 제거될 수 없다.)

플레이 참고 : 강국이 증원과 전략배치를 끝낸 후에, Impulse표의 다음 순서대로 다음 강국이 증원과 전략배치를 수행한다. 그리고 카드를 준비한다. (17.4) 이것은 웰링턴과 다른, 나폴레옹위와 비슷한 부분이다.

17.4 다음 턴을 위한 카드 준비

이 부분은 다음 단계로 나뉜다.

- 카드 섞고 받기(17.41)
- Mulligan 후 사용하지 않은 카드 처리(17.42)
- 제한을 넘는 카드(17.43)
- 본토카드(17.44)

17.41 카드 섞고 받기

버린 카드를 포함한 모든 카드(본토카드는 제외!)를 섞는다. Impulse표의 다음 플레이어부터 순서대로 (Impulse를 마지막으로 수행한 강국 다음의 강국부터), 각 강국은 카드를 5장씩 받는다. 만일 다음 턴이 겨울 턴이라면(다음턴이 3턴 또는 4턴이라면) 특별 Must Play 카드도 넣어섞는다. (14.62)

17.42 Mulligan과 사용하지 않은 카드

Impulse표의 다음플레이어부터 순서대로, 각 강국은 받은 카드에서 Mulligan(2.8)을 수행할 수 있다. Mulligan을 끝낸 플레이어는, 전턴에 사용하지 않고 남은 카드가 있다면 그 카드들을 다음과 같이 처리한다. 사용하지 않은 카드의 절반을 무작위로 버려 텍에 넣고 섞은 뒤 버린 만큼 카드를 받는다. 그리고 이 카드들을 받은 카드와 합친다.

17.43 제한을 넘는 카드

각 강국은 카드를 6장까지만 가질 수 있다. 6장이 넘는다면 무작위로 초과한 카드의 절반을 버리고, 그 강국은

자원 두 개를 받는다. 버린 카드의 장수와 상관 없이 무조건 2개만 받는다. 무작위로 버리므로 Must Play 카드가 버려질 수도 있다. 여기서 버린 카드는 텍에 넣고 섞는다.

처리하고도 이 강국의 핸드스가 6장이 넘는다면 6장이 되도록 카드를 버린다. 이 때 버리는 카드는 선택할 수 있고 버린 카드의 CP만큼 증원이나 사기/손실 Loss 마커 제거 주사위굴림에 사용할 수 있다. 이후 핸드의 카드가 5장 이하로 줄었을 경우 핸드제한은 5장이 된다.

- 강국이 받은 CP 중에 사용하지 않고 남은 것은 버려진다.

예를 들어 5CP 카드를 버리고 2SP를 생산하면, 나머지 1CP는 Regroup Box의 유닛 배치, 사기/손실Loss 마커 제거에 사용하지 않는 한 버려진다.

- 이 증원은 한 아군 본토 Key지역이나 구역에 해야 한다. 그리고 이 증원병력은 전략배치를 할 수는 없다.
- Must Play 카드는 증원을 위해 버릴 수 없다.

카드 초과시의 예

- 턴 종료시에 제국 북부군이 4장의 카드를 남겼다. 17.42대로 4장 중에 2장을 무작위로 버리고 텍에서 2장을 받아 다시 4장으로 만들었다.
- 4장 중에 절반인 2장을 버리고 자원 2개를 받는다.
- 남겨진 2장을 따로 보관하고 일반적인 규칙대로 카드 5장을 받고 Mulligan을 하지 않았다.
- 핸드스를 합쳐 이제 카드는 7장이 되었다. 6장이 되도록 카드 한 장을 선택해 버리고 이 CP를 증원을 위해 병력을 생산하거나 사기/손실 제거를 위해 주사위를 굴릴 수 있다.
- 이제 프랑스 북부군은 본토카드 외의 카드를 6장 보유하고 다음 턴을 시작한다.

17.44 본토카드

각 강국은 버린 카드를 포함한 본토카드를 섞고 다음과 같이 수행한다.

- “마르쉐 대대”(Battalions du Marche, #9)와 -아직 제거되지 않았다면- “고참 근위대 사단 출전”(My Old Moustaches, #1)을 제국 본토카드에서 분리한다. 참고:#1가 제거되면 “비스툴라 군단”(Vistula Legion, #10) 역시 제거된다.

· 만일 “고참 근위대 사단 출전”(My Old Moustaches, #1)이 제거되지 않았다면 프랑스 북부군은 이 카드를 가져가고 제국본토카드 두장을 추가로 받는다. 제거되었다면 그냥 제국본토카드 두장만 받는다.

- 프랑스 남부군은 “마르쉐 대대”(Battalions du Marche, #9)를 가져가고 제국본토카드 두장을 추가로 받는다.

· 차르군 강국은 각각 차르본토카드를 2장씩 받는다. 예외:4턴 전의 간기에는 각 차르군 강국은 차르본토카드를 3장씩 받는다.

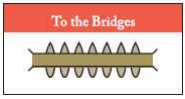
우선권이 발동하지 않았다면, Impulse표의 순서대로 새 턴을 시작한다.

18 특별규칙

18.1 규칙 위반

만일 게임중에 규칙을 잘못 적용했다면 다음 강국이 카드를 사용한 후에는 맞는 플레이를 한 것으로 인정한다.

18.2 제국의 첫 턴 기습과 특별한 이동을 위한 다리



이것은 첫 번째 시나리오의 1턴에서만 사용된다. 플레이북의 15쪽에 자세하게 나와 있다.

19 게임 종료

19.1 서든데스 게임 종료

다음의 경우 게임은 즉시 종료된다.

- 한 Camp의 사기가 Sauve Qui Peut보다 아래로 내려가면 그 순간 상대 Camp가 게임에서 승리한 것이다. (9.22) 이것은 어느 때라도 적용된다.
- 러시아의 정복 / 제국의 패배 주사위 굴림 결과로 게임이 끝날 수도 있다. (19.5) 2턴 이후에는 평화주사위 굴림도 적용된다. (19.6)

모든 서든데스 승리는 발생한 순간 게임이 종료된다. 당연히 사용하지 않은 카드가 남아 있을 수도 있다.

19.2 러시아 정복 서든데스

19.21 차르군의 Will to Fight? 에 의한 러시아 정복

Will to Fight?의 처리 결과 러시아 항복/제국군 패배가 발생하면 게임이 종료된다. (19.8)

19.22 1턴과 2턴에 러시아 정복에 의한 서든데스

1턴과 2턴의 경우 제국 Camp는 다음 조건에 의해 서든데스 승리를 한다.

- Moscow와 St.Petersburg 두 곳 모두에 제국의 깃발을 놓음. 또는
- 제국이 2턴의 잠재적 러시아정복/제국패배 주사위 굴림(19.5)까지 포함해, 러시아 정복 굴림에 주사위의 결과에 따라 러시아가 정복될 가능성이 있는 경우로 세 번째 주사위 굴림인 경우.

예 : 1턴이 끝나고 제국이 St.Petersburg를 보유하고 있어서 러시아 정복의 기회를 가진다. 정복굴림이 실패해 2턴으로 간다. 2턴중에 차르군을 전멸시킬 때 “천둥같은 발굽들”(Thunder of Hooves, #50)이 발동되었고 "Will to Fight?" 마커를 받아 러시아 정복 기회(19.82)를 가졌으나 역시 굴림에 실패했다. 이 주사위 굴림도 러시아 정복의 가능성이 인정되어 두 번째 굴림이 된다.

세 번째 러시아 정복 굴림으로, "Will to Fight?" 마커에 의한 경우(19.8)이건, 턴 종료시의 굴림(19.5)에서 러시아가 정복될 가능성이 있는 경우이건, 러시아 정복이 가능한 정복굴림을 한번이라도 더 굴리면 제국은 서든데스로 승리한다.

3턴 이후로는, 이 승리조건 두가지는 무시된다.

19.23 3턴과 4턴의 러시아 정복 서든 데스

3턴이 시작한 후에는, 러시아가 제어하는 Key 지역이 한곳도 없다면 러시아의 정복 서든 데스가 성립한다. 차르군 제어표를 사용하는 것을 추천한다.

19.3 제국 패배 서든데스

2턴부터, 만일 차르군이 제국의 순서Impulse가 끝난 순간 14개 이상의 Key 지역을 제어하고 있다면, 즉시 제국 패배로 게임이 종료된다. 지도 오른쪽 위에 차르군이 제어하는 Key지역의 수를 "Key Controlled" 마커로 표시하라. 선택사항으로, 제국 역시 "Key Controlled" 마커를 사용할 수 있다. 참고로 러시아 지역에 있는 전체 Key 지역은 총 13지역이다.

19.4 다른 게임 종료 조건

서든 데스가 나지 않는다면, 다음에 의해 게임이 종료될 수도 있다.

- 턴의 정복&평화 굴림 단계에서, 굴림 결과가 잠재적 러시아 정복이나 잠재적 제국 패배로 결정될 경우 (19.5)
- 2턴이나 3턴 종료시의 평화&승리 단계에 평화주사위 굴림이 성공할 경우 (19.6)
- 4턴의 평화&승리 단계에 도달한 경우 (20)

19.5 잠재적 러시아정복/잠재적 제국패배

턴의 이 부분에서, 또는 차르군에 "Will to Fight?"가 발동한 경우(19.8), 프랑스 북부군이 주사위 하나를 굴리고 다음의 목록대로 주사위값을 수정한다. 이 결과에 의해 잠재적 러시아정복, 또는 잠재적 제국패배가 발생해 게임이 종료될 수도 있다. 이렇게 게임이 끝났을 때 승리한 Camp의 강국을 플레이어 한명이 하나씩 제어하고 있다면, 개인승리자를 위해 규칙20대로 개인별로 승리자를 결정하라.

- 만일 결과가 9 이상이고, 제국이 Moscow나 St.Petersburg 두 곳 중 한 곳을 제어하고 있다면, 러시아는 정복된 것으로 제국이 승리한 것이다.
- 만일 결과가 -3 이하라면, 제국이 패배한 것으로 차르군의 승리이다.
- 위 두 경우가 아니라면 게임은 계속된다.

수정사항은 여러개가 동시에 적용될 수도 있다. 굴릴 필요도 없을 수도 있다.

정복/패배 수정표

수정	상 황
+1	제국이 제어하는 차르군 Depot(보급소)마다
+1	제국이 Moscow를 제어하고 있다면
+1	제국이 St.Petersburg를 제어하고 있다면
+1	제국 사기단계가 Elan du Guerre라면
+1	차르군 사기단계가 Les Grognards라면
+2	차르군 사기단계가 Tu Felix Austria라면
+3	차르군 사기단계가 Sauve qui Peut라면
+?	차르군 Key제어표 바로 아래의 항복굴림 수정 목록에 맞는 숫자 (예:차르군이 Key지역을 3개만 제어중이면 +2)
+?	이벤트에 의한 수정
-1	제국이 제어하지 못하는 제국 본토Key 지역과 Depot 지역 (예:오스트리아가 중립이면 -2, Warsaw를 제어하지 못하면 -2)
-1	제국 사기단계가 Les Grognards라면
-2	제국 사기단계가 Tu Felix Austria라면
-3	제국 사기단계가 Sauve qui Peut라면
-1	제국 손실단계가 Harsh라면
-2	제국 손실단계가 Severe라면
-3	제국 손실단계가 Crippling라면
-3	Napoleon이 지도에 없다면 (제거만이 아닌 Regroup Box에 있어도 적용됨)
-?	이벤트에 의한 수정

19.6 평화주사위

만일 서든데스 승리가 일어나지 않는다면 턴2와 턴3의 종료시에 한명의 플레이어 - 전원이 동의한 - 가 주사위 하나를 굴린다. 이 주사위 결과가 6이라면, 평화가 이루어진 것으로 게임은 즉시 종료된다. 이렇게 게임이 종료되면 규칙20에 의해 Camp별로 승점을 계산한다. 승리한 Camp를 두 플레이어가 하고 있다면 개인승리자를 결정한다.

예외 - 누군가 “평화는 없다”(No Peace, #36)를 Impulse중에 사용했다면, 그 Turn에는 평화주사위를 굴리지 않는다.

참고 - 평화주사위는 1턴 종료후에는 굴리지 않는다. 1턴 후에는 평화가 이루어지지 않는다.

19.7 제국의 전략 목표 조정(Moscow에서의 후퇴)

중요 - 이 규칙은 제국에게만 적용되는 규칙이다.

• 턴 종료시에 Moscow나 St.Petersburg 중 한곳이라도 프랑스나 제국 동맹군이 제어하고 있는 경우. 몇 턴 인가는 상관 없다. 또는

• 제국이 차르군 Will to Fight 마커 (19.8)를 얻은 경우, 제국은 이 규칙을 적용시킬 수 있다. 이 경우 “Retreat



from Moscow Rule 19.7 Has been triggered" 마커를 3턴에 놓아 이 규칙이 발동함을 기억해 놓아라.

19.71 만일 제국Camp가 3턴 종료 후에 이 규칙을 적용할 수 있으며, 게임이 서든데스나 평화굴림 등으로 끝나지 않았다면, 간기(17)의 수행 전에 프랑스 북부군은 이 규칙을 발동시킬지 선택한다.

19.72 제국은 다음 둘 중에 하나를 선택한다.

a) 제국 정복 규칙을 그대로 적용한다. 또는

b) 전략적 철수를 선택해, 1813년의 전쟁을 준비한다.

19.721 전쟁의 지속

러시아의 정복을 선택했다면, 게임은 규칙 20대로 일반적으로 적용된다. (서든데스가 먼저 발동하지 않는 한) 이 경우 4턴 전의 간기를 그대로 수행한다.

19.722 통합("The Retreat From Moscow")

1813년의 전쟁을 준비할 경우, 다음을 즉시 수행한다.

• 제국Camp는 자원 2개를 받는다.

• 차르군의 사기단계가 하나 오른다. 차르군의 Morale Loss 마커를 모두 제거한다. Morale Gain 마커에는 영향이 없다. 차르군의 사기가 이미 최상(Elan du Guerre)라면 대신 차르Camp는 자원 하나를 얻는다.

• 제국 손실 단계가 두 단계 오른다. (각 단계마다 사기 Gain마커를 그대로 받는다.) 그리고 제국 손실 Loss 마커를 모두 제거한다. 손실Gain마커에는 영향이 없다. 손실단계가 오를 수 없다면, 제국Camp는 오를 수 없는 단계당 자원 하나를 얻는다.

그 뒤에 간기(17)를 수행한다. 4턴의 각 제국 강국은 첫 번째 Impulse에;

• Moscow, St.Petersburg, Kiev 중에 한 곳이라도 제어하고 있다면, 반드시 4CP를 “+”능력의 사용으로 받는다. 이 경우 “+”가 아닌 카드는 사용할 수 있지만, 자원 2개로 카드 받거나 “+”카드의 사용은 할 수 없다.

• 4CP를 사용할 때, 먼저 Moscow, St.Petersburg, Kiev에 있는 진형 중 한 곳에 사용해야 한다. 이 진형은 반드시 해당 지역에서 나가야 한다. 이 CP는 이동과 깃발놓기에만 사용할 수 있다. 4CP를 모두 사용했을 때, 위의 세 지역에는 프랑스의 진형이 없어야 한다. 4CP의 사용으로 할 수 없다면, 추가로 CP를 사용해 반드시 세 지역에 프랑스 진형을 없애야 한다.

• 위의 이동을 수행하면, 해당 지역의 제국 깃발, DMC, 참호는 모두 제거되고 해당 지역을 돌려받은 차르 강국은 자원 하나를 얻는다. 이 자원은 제국 진형이 빠져나가는 즉시 얻는다. St.Petersburg의 경우 1군, Kiev는 2군, Moscow는 차르군 둘 중에 하나가 합의 하에 자원 하나를 얻는다. 동의를 되지 않으면 주사위를 굴려 높은 쪽이 가져간다. 동물이면 다시 굴린다.

• 이 후퇴에 차르군 진형으로 포위되어 후퇴할 곳이 없

다면, 인접지역 중 한 곳을 공격한다. 이 공격에서 제국진형이 패했다면, 원래 지역으로 후퇴하는 것이 아닌, 비활성 진형의 후퇴 규칙을 적용한다. 이것은 12.6의 후퇴규칙의 예외이다. 만일 그래도 후퇴할 수 있는 지역이 없다면, 돌파가 발생한 것으로 제국 진형은 모두 Regroup Box로 간다.

- 제국 강국이 4턴의 첫 Impulse를 수행하고 Moscow, St.Petersburg, Kiev에 진형이 없는 상황이 되면, 이 세 지역에 제국 진형은 들어갈 수도, 깃발을 놓을 수도 없다.

19.723 추가로, 러시아에서의 후퇴를 선택하면, "Will to Fight?" 규칙(19.8)에 의한 서든데스는 성립하지 않는다. 4턴에 차르 강국은 본토카드를 3장씩 받는다는 것을 기억하라. (17.44)

19.8 차르군 Will to Fight - 제국의 서든데스 승리 가능성

19.81 차르군 Will to Fight? 마커

게임을 시작할 때의 설정대로 차르군 Will to Fight? 마커를 사기단계 부분에 놓는다. (예: Les Grognards, Tu Felix Austria, Sauve Qui Peut에 하나씩)

- 차르군 사기가 Will to Fight? 마커가 있는 곳에 도달하면 턴표의 3턴에 "Retreat from Moscow Rule 19.7 Has Been Triggered" 마커를 놓아 Retreat from Moscow(19.7)가 발생할 수 있도록 해준다.
- 만일 "Retreat from Moscow Rule 19.7 Has been triggered" 마커가 이미 턴 표에 놓였다면, 제국 Camp는 자원 하나를 얻는다. 자원이 더 적은 강국이 얻는다. 동률이라면 주사위를 굴러 더 높게 나온 강국이 받는다. (동률은 재굴림) 차르군 Will to Fight? 마커는 제거된다.

일단 발생하면, 19.82의 제국 서든데스 규칙을 확인하라.

19.82 차르군 Will to Fight? 마커에 의한 서든데스 게임 종료 가능성

Impulse중에 사기가 차르군 Will to Fight? 마커가 있는 곳까지 갔다면, 다음을 수행하라.

- a) 제국 강국은 Impulse의 얻은 때, 또는 그 Impulse 종료시에 주사위 8개를 굴린다. 여기서 나온 4, 5, 6의 개수만큼 제국의 Morale Loss 마커를 제거, 또는 Morale Gain 마커를 얻는다. 이 처리 후에 제국에 Morale Gain 마커만 남게 되고 이번 Impulse중에 제국의 사기가 오르지 않았었다면, 제국 북부군이 제국의 사기 상승(9.53)의 기회를 가진다.
- b) a 후에, 만일 제국의 사기가 차르군의 사기보다 한 단계 이상 높다면, c를 수행한다. 높지 않다면 이 과정을 끝낸다.
- c) 제국의 사기가 차르군의 사기보다 높다면, 즉시 19.5의 잠재적 러시아정복/ 잠재적 제국패배를 확인한다.

순수한 주사위의 숫자가 6이라면, 즉시 제국의 승리로 게임이 종료된다! 그렇지 않다면, 제국이 러시아의 수도 중 한 곳을 점령해야 한다는 것 외의 규칙을 그대로 적용한다. 계속 싸우기로 되었다 해도, 19.22의 러시아 정복 서든 데스 규칙에 정복 굴림을 한 번 한 것으로 인정한다.

개발자 참고 : 예, 이것은 주사위에 6이 나오지 않는 한, 제국 서든 데스가 쉽게 일어나지는 않는다는 것을 의미합니다.

만일 서든데스가 발생했는데 제국 Camp를 두 플레이어가 플레이하고 있었다면, 개별승리 결정을 위해 20.5에 의해 승점을 계산한다.

20 승리

20.1 일반론

제국은 러시아의 정복(19.2), 또는 Tsarist Will to Fight?의 결과(19.8)에 의해 서든데스 승리할 수 있다.

차르군은 제국의 패배 또는 Key지역 14곳 이상 제어(19.3), 또는 Tsarist Will to Fight?의 결과(19.8)에 의해 서든데스 승리할 수 있다.

어느 한쪽 Camp의 사기가 Sauve Qui Peut 아래로 내려가면 상대 Camp가 승리한다.

위의 방법 외에 게임이 종료되면, 승점을 계산하여 승리자를 결정한다. 강국 넷은 각각 자국의 승점을 계산한다. 제국 강국 둘의 승점의 합과 차르 강국 둘의 승점의 합을 비교한다. 더 높은 Camp가 승리한다. 동점이라면 20.4를 참고하라.

20.2 기본 승점

각 강국은 보유하고 있는 자원 하나당 0.5점(그대로 계산)를 받는다. (예외 : 16.6, 19.7) 그리고 자국이 제어하는 Key지역과 Depot지역은 각각 하나당 1점을 받는다. Key지역이자 Depot 지역인 경우는 2점으로 계산된다.

다음 다섯 가지 경우는 예외사항이다.

- 제국군이 Warsaw를 제어하고 있다면, 제국 강국은 각각 1점씩 얻는다. 차르 강국이 Warsaw를 제어하고 있다면 Key와 Depot 둘을 모두 적용받아 2점을 얻는다.
- 차르군이 Moscow를 제어하고 있다면 차르 강국은 각각 1점씩만 얻는다.
- 제국 강국이 Moscow를 제어하고 있다면 2점을 추가로 받는다. 결과적으로 Key 1점, Depot 1점, 추가 2점으로 총 4점을 받는다.
- 제국 강국이 St. Petersburg를 제어하고 있다면 2점을 추가로 받는다. 결과적으로 총 4점을 얻는다.
- 제국 강국이 Kiev를 제어하고 있다면 1점을 추가로 받는다. 결과적으로 총 3점을 얻는다.

20.3 추가 승점

네 강국은 그 강국만의 점수 계산을 한다. 이것은 Key, Depot, 자원에 의한 점수에 추가로 받는 것이다.

20.31 프랑스 북부군

- 프로이센 반란 없음 - 프로이센이 반란상태가 아니라면 프랑스 북부군은 1점을 얻는다.
- 발틱 항구 - 프랑스가 Baltic해의 항구를 제어하고 있다면 점수를 얻는다. 전체 10개의 항구가 있고 점수는 아래의 표에 있다.



역사적 참고 - 발틱해는 쿠투조프 시대에 좋은 수익의 원천이었다. 또한, 나폴레옹을 러시아에서 몰아내기 위한 영국의 재정 지원을 받기에 더 가까운 도시들이었다.

20.32 프랑스 남부군

- 오스트리아 중립 아님 - 오스트리아가 중립상태가 아니라면 프랑스 남부군은 1점을 얻는다.
- 프리피아트 습지 - 프랑스가 프리피아트 습지대의 지역을 제어하고 있다면 점수를 얻는다. 전체 9개의 지역이 있고 이곳은 중앙의 Pinsk와 이곳에서 연결된 8개 지역들이다. 점수는 아래의 표에 있다.



역사적 참고 - 프리피아트 습지대는 자원의 원천만이 아닌, 도둑, 코사크, 암시장, 반란군, 강의 해적 등 각종 쓰레기들이 숨어있는, 발칸반도에 영향을 줄 수 있는 지역이었다; 거대한 습지대에 있는 도시, 마을, 교역로의 제어는 프랑스제국, 오스트리아, 러시아, 폴란드 등의 제국에게 활력과 안정을 가져다주었다.

4턴 제국 특별 추가 승점 - 4턴이 끝났고, 차르군이 자동승리하지 못했으며 제국Camp가 19.7의 Retreat from Moscow를 발동시켰다면, 본래 제국 영토인 경계부의 Key지역과 Depot(보급소) 지역은 승점을 2점 더 준다. 이것은 나폴레옹이 1813년의 계획에서 공,방에 유리한 위치를 방어하는 데 성공한 것이다. 예를 들어, Warsaw는 제국에 6점을 준다. 단, 프랑스 북부군과 남부군의 플레이어가 따로라면 각각 3점씩 나눠받는다. 차르군의 승점에는 변화가 없다. 추가로, 제국이 사용하지 않고 남은 자원은 1점(0.5점이 아님)을 준다. 자세한 것은 플레이북의 VP 계산을 참고하라.

20.33 러시아 1군

- 오스트리아 중립 - 오스트리아가 중립상태라면 러시아 북부군은 1점을 얻는다.
- 프로이센 반란 - 프로이센이 반란상태라면 러시아 북부군은 1점을 얻는다.
- 발틱 항구 - 러시아가 Baltic해의 항구를 제어하고 있다면 점수를 얻는다. 전체 10개의 항구가 있고 점수는 아래의 표에 있다.

20.34 러시아2군

- 오스트리아 중립 - 오스트리아가 중립상태라면 러시

아 남부군은 1점을 얻는다.

- 프리피아트 습지 - 러시아가 프리피아트 습지대를 제어하고 있다면 점수를 얻는다. 점수는 아래의 표에 있다.

20.4 동틀시 승자 결정

- 모든 승점 계산을 한 뒤에 차르군과 제국군의 승점이 같다면 보유 자원이 더 많은 Camp가 승리한다.
- 자원도 동틀이라면 사기가 더 높은 진형이 승리한다.
 - 사기까지도 같다면, 제국의 손실단계를 확인한다. 손실단계가 Severe이거나 Crippling이라면 차르군이 승리한다. 그렇지 않다면 제국군이 승리한다.

20.5 개인승리

만일 이긴 Camp에 플레이어가 둘이라면 각각 제어하는 두 강국 중에 승점이 더 높은 강국의 플레이어가 개인 승리한다. 승점이 동틀이라면 보유 자원이 더 많은 플레이어가 승리한다. 이것 역시 같다면 Impulse표 순서가 더 늦게 돌아오는 강국이 승리한다.

인격분할게임(2.33)이라면, 이긴 Camp의 강국 둘의 점수만을 비교한다.

[원래 매뉴얼은 반드시 개인승리자를 결정하라고 되어 있습니다만 굳이 개인승리자를 결정하지 않고 공동승리를 결정할 수도 있습니다.]

발틱 항구 추가 승점

제어하는 항구수	추가 승점
1 - 4	0
5 - 6	1
7 - 8	2
9 - 10	3

프리피아트 추가 승점

제어하는 지역수	추가 승점
1 - 2	0
3 - 4	1
5 - 6	2
7 - 8	3
9	4

플레이북(Play Book)

3장 : 쿠투조프 플레이의 예(14-15p)

이 부분은 쿠투조프의 특별한 상황에 대한 예이다.

9.11 사기 잃음(Morale Loss) 예

제국의 사기가 Saive Qui Peut이고 Morale Loss 마커 하나를 가지고 있다. Mstislavl에 있는 Napoleon이 이끄는 군집단이, Smolensk에서 공격해오는 러시아 1군에 대해 (프랑스깃발을 놓은) Gomel로 회피시도를 했으나 실패했다. 이 시도 자체에 의해 제국은 Morale Loss 마커 4개를 받는다.

- 회피시도 자체에 의해 1개
- 군집단의 시도이므로 1개 추가로 총 2개
- Napoleon이 시도했으므로 2배가 되어 4개

제국은 전체 Morale Loss 마커가 5개가 되었다.

프랑스 대군단은 Mstislavl에서 전투를 벌인다. 차르군은 2칸 범위 지역 차단 카드를 사용해 Gomel을 통해 추가로 병력 지원이 되었다. 적이 공격해온 지역으로는 후퇴할 수 없으므로 결국 Mstislavl에서 Gomel로 후퇴할 수 없다. (12.6) Mstislavl에서의 나머지 인접 지역에는 모두 차르군의 SP가 존재한다.

전투 결과는 동률이다. 양쪽은 똑같이 하나의 명중을 냈다. 현재 제국의 사기인 Saive Qui Peut에서는 동률일 경우 무조건 패배이다. 또한 사기 때문에 혼란 결과의 2/3은 재편으로 간다. 프랑스군은 Orsha로 후퇴하기로 결정했는데 이 때 차르군이 “다리 파괴”(Bridges Destroyed, #20)를 후퇴하는 길에 반응이벤트로 사용해 후퇴하지 못하게 했다. 제국의 모든 생존 병력은 재편된다.

이 결과 군집단은 전멸된 것으로(돌파 발생) 제국은 추가로 8개의 Morale Loss 마커를 받는다.

- 돌파에 의해 3개
- 군집단이므로 1개 추가로 4개
- Napoleon이 연관되어 있으므로 두배가 되어 8개

최악의 경우만 적용되므로 후퇴나 참패에 의해 받는 것은 적용되지 않는다.

결과적으로 제국은 총 13개의 Morale Loss 마커를 가지게 되었다. 이 때 차르군은 전리품 굴림을 해야 하지만 할 필요도 없다. 전리품 이전에 제국이 Morale Loss 마커를 받은 상황에서 마커가 9개를 넘게 있으므로 사기 저하 확인을 해야 되고 12개 이상이므로 주사위를 굴려도 무조건 실패한다. 결국 제국은 사기가 Saive Qui Peut 아래로 내려갔으므로 9.22에 의해 제국Camp의 자동승리로 게임이 종료된다.

11.2 다중 차단 예.

차르군 포병이 Yarolav에, Kutuzov의 군이 Kaluga에, Tormassov의 군이 Borodino에 있다. Napoleon의 프랑스군이 Moscow에 깃발을 놓고 있다. 또한 제국은 Substov에도 깃발을 놓았다.

차르군이 1CP로 포병을 Substov로 이동시켰다.

제국군은 Napoleon이 차단에 성공했다. Substov에서 전투가 발생한다.

전투 시작시에 러시아 1군은 “군사력 집중”(Concentration of Force, #72)을 사용했다. 이것은 전투지역에서 2지역 이내의 모든 병력이 차단할 수 있게 해준다. Kutuzov의 군은 차단에 성공해 Borodino를 통해 Substov로 차단했다. Tormassov의 군도 차단에 성공해 Substov에 합류했다.

참고 - Napoleon의 군은 비활성 차단이고 전장에 프랑스 깃발이 있으므로 전투 첫 라운드에 강을 통한 공격 시 방어측의 주사위 +3 지형 효과를 받는다. (12.43) 비포장길로 이동한 Kutozov와 Tormassov는 영향을 받지 않는다.

13.32 공성 해결 예

예1 - Riga가 제국군에게 포위됐다. Riga의 방어력은 4이다. 방어자가 주사위를 굴려 5 하나가 나왔다. 프랑스는 13.31에 의해 주사위를 절반만 굴려 3개의 6이 나왔다. 점령하기에는 부족한 개수이지만 다음 공성라운드를 진행하기에는 충분하다. (요새의 명중 1개보다 공성자의 명중 3개가 더 많기 때문) 다음 라운드에 프랑스는 하나 적은 주사위를 굴린다. 요새는 여전히 4개를 굴린다. 여기서 제국이 6이 하나 나와서, 요새의 주사위에 상관없이 Riga 요새는 점령되고 공성돌파가 발생했다. 제국은 Morale Loss 마커 하나를 제거한다. 차르군은 5개의 Morale Loss 마커를 받는다. (요새에 의해 4개, Depot에 의해 1개) 제국 플레이어는 요새약탈품(13.52) 굴림을 한다. 만일 Riga 점령에 실패했다면, 요새의 방어력 4에 아무 영향이 없다.

예2 - Riga가 제국에게 포위됐다. 첫 라운드에 방어자는 5나 6을 하나도 굴리지 못했다. 제국은 하나의 6이 나왔다. 두 번째 라운드가 수행된다. 방어자는 여전히 4개를 굴리고 제국도 첫 라운드와 같은 숫자의 주사위를 굴린다. (피해를 입지 않았으므로) 이번에도 똑같이 방어자는 하나의 명중도 만나왔고 제국은 하나의 6이 나왔다. 3라운드에 요새는 또 명중을 하나도 내지 못했지만 제국도 6이 나오지 않았다. 공성은 실패로 끝난다.

예3 - Riga가 제국에게 포위되었다. 제국은 6이 하나도 만나왔고 요새는 4개 모두 5가 나왔다. 공성은 종료된다. (12.7에 의해, 공성자는 참패를 당하지는 않는다.)

시나리오1의 1812년 첫 Impulse에 ‘To The Bridges’에 의한 전략배치의 예

예1 - Napoleon(5-8)이 프로이센 구역에 8SP로 이동해 나갔다. 1CP를 사용해 Yorck(1-4)와 3SP의 프로이센군과 합류했다. 이 군집단은 Tilsit로 CP를 사용해 이동해간다. (3CP 사용. 프로이센이 프로이센 깃발이 없는 러시아 지역으로 이동했으므로 1CP 추가)이 이동을 할 때 Königsberg에서 Tilsit 사이의 강길에 Bridge 마커를 놓아 대로같이 사용한다. Tilsit의 차르군 기병은 회피에 실패했다. Bridge에 의해 이 길은 프랑스군에게 대로로 인정되어 회피하지 않았어도 차르군 기병은

지형효과를 받지 못했다. 경악스럽게도, 차르군이 이 전투에서 승리했고, Napoleon의 군집단은 Königsberg로 후퇴하고 이 때 대로를 통한 이동으로 인정되어 손실을 입지 않는다. 승리했다면 Bridge 마커는 그대로 남겠지만, 패배에 의해 Tilsit에는 차르군이 남아있게 되므로 Bridge 마커를 제거한다.

Napoleon이 승리하여 Tilsit에 있게 되었다고 가정하면, 프랑스 북부군은 첫 번째 Impulse를 끝내면서 전략배치를 할 수 있다. Ney와 포병, 기병, 보병의, 게임 시작시에 Poland에 있던 모든 병력을 Königsberg로 보낸다.

예2 - 프랑스 북부군의 첫 번째 Impulse에, Ney와 포병(4SP)이 Galicia 구역으로 이동했다. 이후 프랑스 남부군이 첫 번째 Impulse를 수행할 차례이다. 프랑스 남부군은 오스트리아와 프랑스의 기병은 Austria구역에서 Galicia구역으로 이동(2CP)했고, Eugene과 그의 기병이 Warsaw에서 Galicia구역으로 이동(1CP)했다.

프랑스 남부군이 Bridge 마커를 Lemberg와 Stanislovov 사이에 놓았다. Schwarzenberg의 오스트리아 군이 Lemberg에서 Stanislovov로 이동(2CP)했고 Tormassov의 러시아군은 회피에 실패했다.

제국 남부군의 첫 Impulse가 끝나면서, "To the Bridges" 전략배치가 수행된다 Galicia구역이 선택되어 이 지역의 모든 제국군(북부군의 Ney와 4SP, 남부군의 Eugene와 11SP, 오스트리아의 2SP)은 Lemberg로 이동해, 차르군이 제어하고 있는 Ukraine를 위협한다.

20.3 추가 승점의 예

4턴이 종료되었고 제국Camp는 Retreat from Moscow 상태로 Grodno와 Brest 두 요새를 경계로 하는 방어에 성공했다. 추가로, 프랑스 남부군은 자원 하나를 남겼다. 러시아는 남은 자원이 없다.

이 예에서 사기와 제국손실단계는 승점에 영향이 없다. 오직 승점만을 계산한다. (쿠투조프의 지도를 참고하라.)

러시아Camp

- Key 11점에 Depot 5점으로 총 16점
 - 러시아1군 발틱 항구 9지역(Königsberg만 제국 제어)으로 3점
 - 러시아2군 프리피아트 8지역(Brest만 제국 제어)으로 3점
- 차르군의 VP는 총 22점

제국Camp

- 프랑스 북부군 발틱항구 하나 제어로 0점에 프로이센 반란 없음(20.31)으로 1점
 - 프랑스 남부군 프리피아트 1지역으로 0점에 오스트리아 중립 아님(20.32)으로 1점
 - Key와 Depot - 제국 경계부의 5 Key 지역 모두 제어로 15점에 Warsaw Depot 제어로 3점, 그리고 Grodno(북부군깃발)와 Brest(남부군깃발)의 제어로 2점, 총 20점
 - 남부군의 자원 미사용 - 4턴 특별 점수로 1점
- 제국군의 VP는 총 23점

제국군이 간신히 승리했다. 여기서 개별승리를 고려하자.

북부군 - Key와 Depot(Königsberg, Masuria, 그리고 Warsaw의 절반승점)로 9점, 프로이센 1점, Grodno 1점으로 총 11점

남부군 - Key와 Depot(Krakow, Lublin, 그리고 Warsaw의 절반승점)로 9점, 오스트리아 1점, Brest 1점, 자원1점으로 총 12점

자원 하나 차이로 프랑스 남부군이 단독 승리이다.

플레이북 4장 - 시나리오 설정

시나리오1 - 침공 : 네만강을 건너!

턴마커를 1턴(June-July 1812)에 놓고 Impulse마커를 프랑스 북부군에 놓는다. 이 시나리오는 최대 4턴까지 게임 모두가 진행될 수 있다.

• **지도의 마커** - 참호(Entrenchment)를 Dunaburg에

• 턴 시작시 카드 준비

카드를 나눠주기 전에, 먼저 “게임에서 제거한다. - 그리고 14.62”(Remove from play - then 14.62)인 Must Play 카드를 모두 빼라. 이 12장은 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 36, 37, 40이다.

• 카드 분배

제국 북부군 : “고참 근위대 사단 출전”(My Old Moustches, #1)을 받고 추가로 본토카드 2장과 비본토카드 5장을 받는다. 결과적으로 8장의 카드를 가지고 시작한다.

제국 남부군 : “마르쉐 대대”(Battalions du Marche, #9)를 받고 추가로 본토카드 2장과 비본토카드 5장을 받는다. 결과적으로 8장의 카드를 가지고 시작한다.

차르군 : 1군과 2군 모두 본토카드 2장과 비본토카드 5장을 받는다. 결과적으로 각각 7장의 카드를 가지고 시작한다.

강국별로 카드 분배가 종료되었다면, 뺐던 Must Play 카드를 텍에 넣고 섞어 다시 텍을 만든다.

개발자 참고 : 이 카드를 빼서 하는 규칙은 "Must Play" 카드에 의해 게임의 균형이 맞지 않는 경우를 막기 위해서이다. 여기에 이 카드들이 너무 일찍 나오는 것도 역사에 맞지 않는다.

• 마커

제국군 마커

사기단계	Elan de Guerre
Morale Loss 마커	없음
손실단계	Normal
손실Loss 마커	없음
자원	7개. 강국별로는
프랑스 북부군	4
프랑스 남부군	3

- 차르군 Key 제어 마커 : 13

차르군 마커

사기단계	Vive L'Empereur
Morale Loss 마커	없음
Will to Fight 마커	Grogards, Tu Felix Austria, Saive Qui Peut에 하나씩
자원	5개. 강국별로는
러시아 1군	3
러시아 2군	2

• 특별 규칙

이 시나리오만의 특별 규칙이 존재한다.

-제국 기습

-“To the Bridges” 전략배치

이 규칙은 1턴에서 시작할 때만 적용된다.

제국 기습

첫 Impulse 시작시에, 각 제국 강국은 “To the Bridge” 마커를 받는다. 이 마커를 제국 본토지역과 차르군 본토지역을 잇는 강길(River) 중의 한 곳에 게임의 해당 강국의 첫 Impulse 중 아무 때나 놓을 수 있다.

일단 놓여지면 게임 종료시까지 계속 그대로 남는다. 단, 길 양쪽의 지역 중 한 곳이라도 차르군이 존재하는 상태로 누군가의 Impulse가 종료되면 해당하는 “To the Bridges” 마커는 제거된다.

이 마커가 있는 강길은 제국군에게 대로로 인정된다. (이동, 차단, 회피, 후퇴, 전투 등에 모두)

“To the Bridges” 전략배치

제국 강국의 첫 Impulse가 끝난 후, 그 강국은 “To the Bridges” 마커를 통해 특별한 전략배치를 수행할 수 있다.

그 제국 강국은 한 지역이나 구역을 지정해, 그곳에 존재하는 동맹군을 포함하는 군집단을 포함해서, 자국의 병사와 리더를 숫자 제한 없이 “To the Bridges” 마커가 앞에 있는 제국 본토 지역이나 구역으로 이동시킬 수 있다. (다리를 통해 강을 건널 준비를 완료한다.) 이 이동에는 CP가 들지 않고 이미 이동시켰던 병력도 이동시킬 수 있으며, 카드로도 이 전략배치를 방해할 수 없다.

시나리오2 - 스몰렌스크로!

이 시나리오는 2턴에서 시작한다. 턴마커는 2턴 (August-September 1812)으로, Impulse 마커는 차르 1군으로 놓는다.

• 지도의 마커

- 초토화 마커를 Dunaburg에
- 요새 "Sacked" 마커를 Grodno와 Brest에
- 참호 마커를 Moscow, St'Petersburg, Smolensk에
- "Permancent" 다리 마커를 다음과 같이
 - 북부군 - Königsberg와 Kovno를 잇는 강길에
 - 남부군 - Warsaw와 Grodno를 잇는 강길에

• 카드 분배

제국 북부군 : "고참 근위대 사단 출진"(My Old Moustches, #1)을 받고 추가로 본토카드 2장과 비본토카드 5장을 받는다. 결과적으로 8장의 카드를 가지고 시작한다.

제국 남부군 : "마르쎈 대대"(Battalions du Marche, #9)를 받고 추가로 본토카드 2장과 비본토카드 5장을 받는다. 결과적으로 8장의 카드를 가지고 시작한다.

차르군 : 1군과 2군 모두 본토카드 2장과 비본토카드 5장을 받는다. 결과적으로 각각 7장의 카드를 가지고 시작한다.

• 마커

차르군 마커

사기단계	Vive L'Empereur
Morale Loss 마커	7
Will to Fight 마커	Grognards, Tu Felix Austria, Saive Qui Peut에 하나씩
자원	9개. 강국별로는
러시아 1군	5
러시아 2군	4

- 차르군 Key 제어 마커 : 10 (Grodno, Brest, Minsk가 제국의 지배상태이다.)

제국군 마커

사기단계	Elan de Guerre
Morale Loss 마커	없음
손실단계	Problematic
손실Loss 마커	6
자원	9개. 강국별로는
프랑스 북부군	4*
프랑스 남부군	3
선택 배분(16.2)	2

*.시나리오를 설정할 때, 프랑스 북부군이 Warsaw에서 받는 것을 남부군에게 넘겨 줄 수도 있다. 즉, 시작시 북부군이 남부군에게 자원 하나를 줄 수 있다.

• 특별 규칙

시나리오 첫 턴

러시아 1군부터 Impulse를 시작한다. (당장에는 우선권을 아무도 사용할 수 없는 상태이지만 러시아 1군의 Impulse가 종료되면 카드의 보유 상황에 의해 우선권이 발동될 수도 있다.)

Impulse에 리더 Kutuzov(4-6)을 만들어 (a) 차르군의 Morale Loss 마커 절반, 또는 4개를 없애고 (b) 한 Impulse당 초토화지역을 하나만 만들 수 있는 제한도 사라지게 할 수 있다. (16.57)

게임의 길이

기본적으로 이 시나리오를 선택했다면 최대 3턴까지만 게임을 진행한다. 4턴까지 진행하려면 게임을 시작하기 전에 플레이어 모두의 동의를 받는다. 물론 그 이전에 게임이 끝날 수도 있다.

시나리오3 - 모스크바의 나폴레옹

이 시나리오는 3턴(October-November-December 1812)에 시작한다. 턴마커는 3턴에 놓고 Impulse마커는 제국 북부군에 놓는다.

• 지도의 마커

• 초토화 마커를 Borodino, Vyazma, Dunaburg, Orsha, Lepel 에

• 요새 "Sacked" 마커를 Grodno와 Brest에

• 참호 마커를 Moscow, St'Petersburg, Yaroslav, Tula에

• "Permancent" 다리 마커를 다음과 같이

-북부군 - Königsberg와 Kovno를 잇는 강길에

-남부군 - Warsaw와 Grodno를 잇는 강길에

• 카드 제거

일단 다음 카드를 제거한다.

#26, #27, #29, #32, #34

이 이벤트에 해당하는 Reminder Counter를 놓는다.

이중에 3장을 무작위로 톱에 넣어 섞는다. - 특별 겨울 손실 이벤트에 사용된다. (14.62)

제국의 본토카드 "비스툴라 군단"(Vistula Legion, #10)을 Napoleon에게 붙인다. Reminder Counter 역시 사용하라.

• 카드 분배

제국 북부군 : "고참 근위대 사단 출전"(My Old Moustches, #1), "잊혀진 원수"(The Forgotten Marshal, #4), "보급소와 병참마차(Depots & Trains, #6)을 받고 추가로 비본토카드 5장을 받는다. 결과적으로 8장의 카드를 가지고 시작한다.

제국 남부군 : "마르쎬 대대"(Battalions du Marche, #9), "배신자(은화30냥)"(30 Pieces of Silver, #77)을 받고 추가로 본토카드 2장과 비본토카드 4장을 받는다. 결과적으로 8장의 카드를 가지고 시작한다.

차르군 : 1군과 2군 모두 본토카드 2장과 비본토카드 5장을 받는다. 추가로 차르2군은 "강을 건너"(Over the River, #65)를 받는다. 결과적으로 1군은 7장, 2군은 8장의 카드를 가지고 시작한다.

• 단일 핸드 게임시 규칙

두 플레이어가 단일 핸드(Single-Hand) 게임을 할 경우, 차르군 플레이어는 #65를 추가로 일반 핸드에 7번째 카드로 넣는다; 제국은 본토카드로 #1, #4, #6, #8을 받고 비본토카드는 #77를 우선 받고 추가로 5장을 무작위로 받아 10장을 채운다.

• 마커

차르군 마커

사기단계	Marchez-Vous
Morale Loss 마커	없음
Will to Fight 마커	Grogards, Tu Felix Austria, Saive Qui Peut에 하나씩
자원	7개. 강국별로는
러시아 1군	4
러시아 2군	3

- 차르군 Key 제어 마커 : 8

중요 - Bagration은 Borodino 전투에서 전사했다. 하지만 그의 3-6 리더 마커는 다시 만들어질 수 있다. 이 리더는 공세적이고 유능한 다른 러시아 지휘관을 나타낸다. - 예를 들어 Dokhturov나 Miloradovitch같이.

제국군 마커

사기단계	Vive L'Empereur
Morale Loss 마커	없음
손실단계	Diffcult
손실Loss 마커	없음
자원	7개. 강국별로는
프랑스 북부군	5*
프랑스 남부군	2

*.시나리오를 설정할 때, 프랑스 북부군이 Warsaw에서 받는 것을 남부군에게 넘겨 줄 수도 있다. 즉, 시작시 북부군이 남부군에게 자원 하나를 줄 수 있다.

• 특별규칙

리더의 전략배치

지도의 초기 설정을 완료한 후, 제국은 17.36의 규칙대로 리더들을 전략적 배치로 제거할 수 있다.

게임의 길이

게임은 자동승리(18)나 평화주사위굴림에 의해 끝날 수 있다. 만일 3턴에 게임이 끝나지 않았다면, 제국 강국은 "The Retreat From Moscow"를 발동시킬 수 있다. (19.7) 4턴에는 게임이 반드시 끝난다.

시나리오4 - 제국의 방어

이 시나리오는 가상역사이다. 본래 역사는 3턴에서 나폴레옹의 패배로 끝난 것이다.

턴마커를 4턴(January/February/March 1813)에 놓는다. Impulse마커는 제국 남부군에 놓는다.

4턴 시작 전의 증원 단계(17.2)부터 게임을 시작한다. 제국 남부군부터 증원한다.

• 지도의 마커

• 초토화 마커를 Dunaburg, Sebezh, Cholm, Byeloi, Vyazma에

• 요새 "Sacked" 마커를 Grodno와 Brest, Smolensk에

• 참호 마커를 St'Petersburg에

• "Permancent" 다리 마커를 다음과 같이

-북부군 - Königsberg와 Kovno를 잇는 강길에

-남부군 - Warsaw와 Grodno를 잇는 강길에

• Retreat From Moscow가 발동된 상태로 시나리오를 시작한다. Reminder 카운터를 모든 플레이어들이 알도록 놓아라.

• 카드 제거

다음에 해당하는 카운터를 놓아라. 이 카드들은 특별 겨울 손실 이벤트에 사용된다. (14.62)

#26, #28, #33, #36, #40

제국의 본토카드 "비스툴라 군단"(Vistula Legion, #10)을 Napoleon에게 붙인다. Reminder Counter 역시 사용하라.

• 카드 분배

제국 북부군 : "고참 근위대 사단 출전"(My Old Moustches, #1)을 받고 추가로 본토카드 2장과 비본토카드 5장을 받는다. 결과적으로 8장의 카드를 가지고 시작한다.

제국 남부군 : "마르쎬 대대"(Battalions du Marche, #9)를 받고 추가로 본토카드 2장과 비본토카드 5장을 받는다. 결과적으로 8장의 카드를 가지고 시작한다.

차르군 : 1군과 2군 모두 본토카드 3장과 비본토카드 5장을 받는다. 결과적으로 각각 8장의 카드를 가지고 시작한다.

• 특별 규칙

이 시나리오는 4턴만 수행한다.

• 마커

차르군 마커

사기단계	Elan de Guerre
Morale Loss 마커	7
Will to Fight 마커	Grognards, Tu Felix Austria, Saive Qui Peut에 하나씩
자원	8개. 강국별로는
러시아 1군	5
러시아 2군	3*

*.시나리오를 설정할 때, 차르2군이 Moscow에서 받는 것을 1군에게 넘겨 줄 수도 있다. 즉, 시작시 2군이 1군에게 자원 하나를 줄 수 있다.

- 차르군 Key 제어 마커 : 8

제국군 마커

사기단계	Elan de Guerre
Morale Loss 마커	3
손실단계	Normal
손실Loss 마커	없음
자원	9개. 강국별로는
프랑스 북부군	5*
프랑스 남부군	4

*.시나리오를 설정할 때, 프랑스 북부군이 Warsaw에서 받는 것을 남부군에게 넘겨 줄 수도 있다. 즉, 시작시 북부군이 남부군에게 자원 하나를 줄 수 있다.

9.3 사기 표

사기단계	Camp	
Elan de Guerre	제국	프랑스 : 전투주사위 + 2 오스트리아/프로이센 : 전투주사위 + 1
	차르	러시아 : 전투주사위 + 2
Vive L'Empereur	제국	프랑스 : 전투주사위 + 1
	차르	러시아 : 전투주사위 + 1
Marchezvous	제국	오스트리아/프로이센 소극적 : 동맹군은 러시아에 대해서는 깃발놓기도, 적 지역으로 공격이나 이동도 하지 못한다.
	차르	영향 없음
Les Grobnards	제국	혼란의 1/3이 Regroup Box로 간다. 오스트리아/프로이센 소극적 : 동맹군은 러시아에 대해서는 깃발놓기도, 적 지역으로 공격이나 이동도 하지 못한다.
	차르	혼란의 1/3이 Regroup Box로 간다.
To Felix Austria	제국	혼란의 1/2이 Regroup Box로 간다. 프로이센 소극적 : 동맹군은 러시아에 대해서는 깃발놓기도, 적 지역으로 공격이나 이동도 하지 못한다. 오스트리아 중립 : 모든 오스트리아의 병사, 리더 깃발은 즉시 제거된다. 더 이상 오스트리아의 병사, 깃발, 리더는 생산되지 않는다. (제국의 사기단계가 회복된다 해도) 오스트리아 본토지역/구역에는 아무도 들어갈 수도 없다. 여기 있던 제국군/러시아군은 재편된다. 승점 계산에 차르 1군과 2군 모두에게 1점을 준다. (20.33, 20.34)
	차르	혼란의 1/2이 Regroup Box로 간다.
Seuve Qui Peut	제국	혼란의 2/3이 Regroup Box로 간다. 전투결과가 동물이면 무조건 패배한다. (12.61) 코사크 굴림에 +1 수정을 한다. (4.4) 프로이센 반란 : 모든 프로이센의 병사와 리더는 즉시 같은 지역이나 구역에 있는 제국군을 공격한다. 제국군은 회피할 수 없다. 지형효과나 카드 효과를 받을 수 없다. 프로이센이 승리하면 (요새라도) 프로이센 깃발을 놓는다. 모든 전투가 종료된 후, 프로이센 리더 York는 제거되고, 모든 프로이센 병사와 깃발은 같은 숫자의 러시아 1군 병사와 깃발로 바뀐다. Königsberg에도 러시아1군 깃발을 놓는다. (여기 있던 제국군은 후퇴한다.) 남은 게임동안 프로이센 유닛/리더는 생산되지 않는다. 차르군은 Königsberg에서 생산은 할 수 없지만 아군 요새로 인정된다.
	차르	혼란의 2/3이 Regroup Box로 간다. 전투결과가 동물이면 무조건 패배한다. (12.61)

참고

- 1.참패(12.7)당했다면 혼란은 그냥 제거가 된다.
- 2.동맹국(오스트리아/프로이센)이 소극적이 된다면, 이 국가들의 조각들은
 - a) 군집단이라 해도 러시아의 적 지역에 들어갈 때는 뒤에 남는다.

- b) 러시아의 다른 지역/구역으로만 후퇴해야 한다면 (또는 아군 깃발이 없는 러시아 지역에 있다면) 즉시 재편된다. 예를 들어, 이벤트에 의해 아군 깃발이 제거되거나, 포위중인데 사기가 떨어진다던 해당하던 병력은 모두 재편된다.

9.11 Morale Loss 와 Morale Gain 마커 받는 경우 요약

Morale Loss 마커 표
<p>Morale Loss 마커 + 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 군이 회피 시도(11.6) - 군이 후퇴(12.6) - 적이 아군 Depot(보급소)를 점령 - 제국이 요새를 적에게 점령당함 - 제국 본토 지역에 적이 깃발 놓음
<p>Morale Loss 마커 + 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - 군 참패당함(12.7) - 방어력 2인 차르군 요새가 적에게 점령당함
<p>Morale Loss 마커 + 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - 군이 전멸당해 돌파당함(12.8)
<p>Morale Loss 마커 + 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riga가 적에게 점령당함 - Königsberg가 적에게 점령당함
<p style="text-align: center;">특별</p> <ul style="list-style-type: none"> - 군집단이 회피시도나, 후퇴를 한 경우, 또는 참패당하거나 돌파당하면 Morale Loss 마커 하나 추가 - Napoleon이 소속된 진형이 회피시도, 후퇴, 참패, 전멸당한 경우 Morale Loss 마커를 두 배 받음. 이것은 Napoleon이 존재하는 진형만 해당
<p style="text-align: center;">누적</p> <ul style="list-style-type: none"> - 최악의 경우 하나만 해당됨 - 군집단이나 Napoleon의 경우가 아니라면 누적해서 받지 않음 <p style="text-align: center;">플레이북 3장의 예를 참고할 것</p>
<p style="text-align: center;">Loss 마커에 의한 사기 확인 시기</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interphase에 - Morale Loss 마커가 9개 이상 있을 경우 - 적이 전리품을 얻은 경우 (9.4) <p style="text-align: center;">- “천둥같은 발굽들”(The Thunder of Hooves, #50) 이벤트에 의해</p>
Morale Gain 마커 표
<p>Morale Gain 마커 + 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - CP(1CP당 1개, 9.52)나 자원(하나당 8개, 16.52)을 사용해 굴린 주사위 결과 중 5나 6 하나당 - 적 요새를 점령한 경우 - 전투 전리품을 얻은 경우 전리품 하나당 (공성전리품은 아님!)
<p>참고 - Morale Gain 마커와 Morale Loss 마커는 1:1로 상쇄된다.</p>
<p>기억 - 한 Impulse에 두 번 이상 사기단계 저하가 발생하면 응급 사용(Emergency Recover)을 통해 두 번째 이후의 사기 저하를 막을 수 있음. (규칙9 참고)</p>
<p>기억 - 적의 요새, Depot, DMC 지역을 점령하거나, 전리품을 얻을 경우 사기 상승의 기회를 가질 수 있다. 추가로, 제국은 ‘Woll to Fight?’ 해결시에 사기 상승의 기회를 가진다. (9.53)</p>

기타 다음의 표는 매뉴얼의 각 부분 참조

12.10 전투 전리품 주사위굴림표

13.52 요새 약탈품 주사위굴림표

14.48 제국 손실 표

손실 해결표(14.1과 14.6 설명)

게임 턴	손실 해결 방법
1, 2	6 하나당 병사나 리더 1 제거됨
3, 4	6 하나당 병사나 리더 1 제거되며, 5 하나당 병사나 리더 1 Regroup Box로

플레이북 6장 - 단일 핸드 게임 하는 방법

이 선택규칙은 단일핸드게임을 할 경우 사용된다. 2인이 단일핸드게임을 할 경우 한 Camp의 강국 둘을 제어한다. 한 플레이어는 제국Camp, 다른 플레이어는 차르Camp를 제어한다. 이 방식의 게임은 강국별로 따로 핸드를 가질 때와 같은 숫자의 카드를 사용하지만, 게임의 형태를 바꾸고, 카드를 역동적으로 사용할 수 있게 한다.

카드 받기

참고 : 이 규칙은 카드받기를 다음과 같이 바꾼다.

- 제국군 플레이어는 “고참 근위대 사단 출전”(My Old Moustaches, #1)과 “마르쉬 대대”(Battalions du Marche, #9) 두 장에, 무작위로 선택된 제국 본토카드 두 장을 추가로 받는다. 참고로, 카드#1이 게임에서 제거되면 그냥 받지 못한다.
- 차르군 플레이어는 무작위로 본토카드 두 장을 받는다.
- 나머지 본토카드는 뒤집어서 따로 텍을 만들어둔다.
- 일반 카드를 섞어 텍을 만든다. Camp별로 6장씩 받는다.
- 나머지 카드는 받기텍으로, 뒤집어 지도 옆에 둔다.

단일핸드게임시 카드 받기

Camp	시작시 핸드		시작시 Chit카드	
	본토	비본토	본토	비본토
제국	4*	6	2	4
차르	2	6	2	4

* 두장은 #1과 #9이다.

- 각 Camp는 Chit카드로 본토카드 2장과 일반카드 4장을 받는다. [참고로 Chit카드는 받아 보는 게 아니라 “국가별로 따로 텍을 만들어”서 받는 겁니다. 따로 텍을 사용하기 귀찮거나 기타 문제가 있다면 Chit마커를 사용할 수도 있습니다. Chit카드로 텍에서 카드를 받으면 Chit카드마커를 뒤집어 표시하면 됩니다.]
- 핸드와 Chit의 카드는 Camp 소속이다. 이 방식의 쿠투조프에서는 Camp별로 하나의 텍을 가진다.
- 중요 - 자원, 병사, 리더는 여전히 강국별로 구별되어 보유한다. 참고로 3턴에서 게임이 시작할 때와 4턴에서 게임이 시작할 때는 카드분배에 예외사항이 있다. 시나리오를 참고하라.

최대 핸드 크기, Chit의 사용, 우선권

1. 각 Camp는 본토카드 4장, 일반카드 6장이 최대 핸드 제한이다. 만일 이전턴에 카드가 남아있다면, 최대 핸드 제한은 한 장 늘어나, 일반카드 7장이 된다. 카드가 6장 이하가 되면 다시 핸드제한은 6장이 된다. Chit는 고유의 텍을 만들어 사용한다. Chit 카드들은 그 외의 목적으로는 사용되지 않는다.
2. 카드는 다른 턴에도 같은 방식으로 받는다.

3. 차르군 Camp는 4턴에는 본토카드 두장을 더 받아 총 4장의 본토카드로 턴을 시작한다.
4. 강국의 Impulse 수행은 일반적인 게임과 같다.
5. 강국의 Impulse가 종료되면, Chit 카드텍에서 한 장의 카드를 핸드에 가져올 수 있다. 한 Impulse당 한 장만 가져올 수 있다. 이것을 적용해도 어쨌건 본토카드 4장, 일반카드 6장의 최대핸드제한은 그대로 적용된다. Chit에서 받아오기로도, 자원 두 개를 사용해 카드 받아오기로도 이 제한은 넘을 수 없다. 한 플레이어는 한 Impulse에 Chit를 핸드로 바꾸기와 자원 2개를 사용해 카드 받아오기를 한 Impulse당 둘 다 한번씩 할 수 있다.
6. 핸드에는 카드가 없지만 Chit에는 카드가 있을 경우 Impulse를 패스할 수 있다. 단, 이렇게 Impulse를 패스한다면 반드시 Chit에서 카드를 받아와야 한다. 핸드에도 Chit에도 카드가 없다면 일반적인 규칙(4.23)과 같이 패스할 수 있다.
7. 우선권은 핸드에 카드가 많은 Camp가 가져간다. 단, 핸드에 카드가 상대보다 두 장 이상 많아야 우선권을 가진다. 일반적인 우선권의 규칙에 따라 한 강국이 연속으로 Impulse를 수행할 수는 없다.
8. 카드를 선택해야 하는 이벤트는 Camp 단위로 적용된다. (예를 들어 “난폭함”(Outrage, #16)이나 “파리에서의 음모”(Conspiracy in Paris,#25) 같이) 핸드에 카드가 없다면 Chit에 적용된다.
9. 특정 강국의 플레이중이거나 비활성 상태에서 반응 이벤트를 사용했다면, 해당 이벤트를 플레이어 단위로 사용한 것으로 할 수도 있다. (예 : “다리 파괴”(Bridges Distoryed, #20)나 “차르의 병참장교”(The Tsar's Quartermaster, #13)같이)
10. 한 Camp의 핸드와 Chit 모두에서 카드가 바닥나면
 - a) 카드가 남은 강국은 순서Impulse에 따라 카드를 한 장 이상 사용한다. (자원으로 카드받기는 할 수 없다.)
 - b) Chit가 남아있다면 즉시 모두를 핸드에 넣는다. (한 Impulse당 한 장만 넣는 것의 예외) 이제 남은 카드가 한 장 이상이라면, Camp는 다른 강국의 다음 순서Impulse를 수행해 한 장 이상 카드를 사용해야 한다. (자원으로 카드받기를 할 수 없다.)
 - c) 남은 카드는 플레이어의 두 강국에 공평하게 나눈다. (홀수일 때 나머지 한 장은 플레이어의 선택) 그리고 강국별로 핸드를 가질 때와 같이 Impulse를 수행한다.
 - d) 한 강국의 카드가 한 장만 남았다면, 턴은 종료되고 손실(4.3), 코사크(4.4), 사기(4.5) 등등 다음 순서를 수행한다.

플레이북 7장 - 어휘 요약

이 부분은 쿠투조프에 특별한 용도로 사용되는 단어의 목록이다.

강국(Power)-게임에는 4개의 강국이 있다. 제국은 프랑스 북부군과 프랑스 남부군이, 차르군은 러시아1군과 러시아2군이 있다.

게임에서 **제거한다.** - 그리고 14.62(Remove from Play = then 14.62)-이 카드들은 게임에서 제거시 따로 파놓고 겨울턴에 다시 턱에 돌아가 특별한 겨울손실을 처리한다. 14.62를 참고하라.

공성(Siege)-점령되지 않은 요새의 공격이 공성이다. 공성 해결은 적 요새에 깃발을 놓는 유일한 방법이다. 한번의 공성에 하나의 군만이 공성을 할 수 있다. 병사만으로는 공성을 할 수 없다.

구역(Zone)-지도 외각에 11곳의 구역이 있다. 이곳은 항상 색에 맞는 강국 또는 동맹국의 제어하에 있으며 항상 아군지역으로 고려한다. (단, “구스타프의 복수“(Gustavus Revenge, #28)에 의해 Finland구역의 제어가 바뀔 수도 있다.) 적이 존재하는 구역은 적에게 항상 제어하지 못하는 것이다.

군(Army) - 한 리더의 지휘능력 안에서 같은 국가/강국의 리더들과 병사들이 같은 지역에 있다면 군을 이룬다. 군을 넘어가는 병사들은 군과 같이 방어는 할 수 있지만, 같이 이동하거나 공격할 수는 없다. (1.62) 리더 혼자 있어도 군이다.

군집단(Army Group) - 둘 이상의 아군인 군이 같은 지역에 있거나 같이 이동하는 것이 군집단이다. 리더 한 명은 사령관으로 지정되고 이 리더만 지도에 플라스틱으로 세운 말로 표시한다. 군집단의 다른 리더와 병력은 사령관의 본부창에 놓고 하위 군의 리더는 사령관의 지역에 부관 마커로 표시한다.

깃발(Flag)-육각형의 조각으로 초기와 다른 제어상황인 지역의 제어를 표시한다.

돌파(Overrun)-적을 완전히 제거한 전투는 돌파가 발생한 것이다. (12.8)

동맹군(Allied Army) - 오스트리아와 프로이센 병력과 진형은 동맹군으로 게임 시작시 제국Camp 소속이다.

라운드(Round)-행동순서표가 한바퀴 도는 것이 라운드이다. (4.24) 또한 전투나 공성의 주사위를 굴리는 수행단위도 라운드로서, 전투는 최대 2라운드까지 진행된다면 공성은 하나 이상의 라운드로 이루어진다.

러시아(Russia)-기본적으로 녹색이나 노란색으로 된 지역과 구역으로 게임 시작시 모두 차르강국의 제어이다.

병사&SP(Strength Point)-원형 조각은 병사이다.(1.5) 보병은 1, 기병은 2, 포병은 4의 SP를 나타낸다. 리더는 손실(14), 부관일 때 전투주사위(12.2), 전투 제거(12.51)에 1SP로 인정된다.

본토카드(Home Card)-본토카드는 국가별로 고유하게 가질 수 있는 카드들이다. 본토카드는 특별한 이벤트 - 예를 들어 “파리에서의 음모”(Conspiracy in Paris, #25)같이 - 외에는 제거대상이 되지 못한다.

분수(Fraction)-나머지는 올림 처리한다. 예를 들어 1의 절반은 1, 3의 절반은 2, 7의 절반은 4이다. 여기에는 두가지 예외가 있다.

예외1:자원의 승점 0.5점은 올림/내림을 하지 않는다.

예외2:제국의 손실단계에 의한 추가주사위는 내림계산한다. (14.41)

손실(Attrition) - 진형과 깃발에 대해 주사위를 굴려 6이 나오면 (겨울에는 5나 6; 14.1과 14.6) 제거되는 상황. 예 : 포병(4SP) 하나는 주사위 4개를 굴려 나온 6마다 1SP가 제거된다. 손실에 의한 제거는 제국손실단계를 악화시킨다. (제국손실단계표를 참고)

아군(Friendly)-프랑스강국은 서로 간에 아군지역을 공유하고 러시아강국은 서로 간에 아군지역을 공유한다. 동맹군은 제국과 동맹일 때 아군지역을 공유하나 게임 중에 바뀔 수도 있다.

인접(Adjacent) - 지역이 선(행군선, Lines of March)으로 연결된 상태가 인접이다. (1.22, 1.23)

자원(Resource)-자원은 카드 구입(자원2개), 참호 만들기, 초토화지역 만들기, Morale Loss 마커나 손실Loss 마커 제거하기 등에 사용하거나 게임 종료시 승점을 준다. (2.5, 4.2, 16)

전투(Battle) - 이유를 막론하고 한 지역에 적 관계인 진형이 만나면 개활지에서의 전투가 즉시 벌어진다. (10.7) 전투는 반드시 수행되나 구역에서는 선택적이다. 전투는 하나 이상의 라운드로 이루어진다. (12)

전투능력(Battle Rating) - 리더의 첫 번째로 카운터에 상자 없이 나와 있는 능력으로 전투시 전투주사위와 차단/회피시 수정값에 영향을 준다. (1.6) 예를 들어, Kutuzov의 전투능력은 4이다.

점유(Occupied)-깃발이 있거나 인쇄된 색에 의해 제어 중인 지역 (1.21)

재편(Regroup)-재편은 이벤트, 겨울손실(14.6), 전투 제거에 대해 사기에 의한 효과(12.54), 후퇴시 후퇴할 곳 없음 등의 이유로 지도의 Regroup Box로 가는 것이다.

제거(Remove)-대부분의 Must Play는 이벤트로 사용되고 게임에서 제거된다. 이런 카드들은 Regroup Box에 쌓아놓는다. 이 카드들은 다시 섞지도 다른 이유로 게임에 돌아가지 않는다. 어떤 카드들은 (그리고 카드에 해당하는 Reminder카운터들은) 사용시 보이게 두고, 간기 중의 증원에 영향을 준다. 몇몇 Must Play카드는 이벤트로 사용되도 제거되지 않는다. (#31, #35, #38, #39) 이 카드들은 사용시 버린 카드턱에 같이 넣어 다시 게임에 들어간다. 어떤 카드는 1턴에 사용시에만 다시 턱으로 돌아간다. (#29, #30, #36, #40) 이 카드들은 1턴에 사용시 잠시 옆으로 놓는다.

제어(Control) - 한 지역에 깃발이 있다면 그 강국의 제어이다. 깃발이 없다면 지도에 기본적으로 인쇄된 국가의 제어이다. 요새가 아닌 지역에 적 진형이 존재하면 제어하지 못하는 지역이지만 적도 깃발을 놓기 전까지는 제어하지 못하는 지역이다. 지역의 제어(3.1)와 구역의 제어(3.2)를 보라.

전략배치(Deployment) - 간기나 카드 이벤트를 통해서 리더/병사의 아군 지상 지역/구역을 통한, 차르군의 해상수송(17.34), 또는 제국의 "To the Bridges"을 통한 전략적인 이동. 전략배치는 카드 이벤트의 영향을 받지 않는다. 전략배치에 의한 이동에는 CP가 소모되지 않는다. 예 : 간기중에 제국의 "To the Bridges" 전략배치

지역(Duchy) - 지상 지역은 나폴레옹의 러시아 침공 당시 역사적으로 의미가 있는 공간들이다. 본래의 제어 상황은 지도에 인쇄된 색으로 표시된다. 외각의 면은 지역의 기능을 나타낸다. 지역의 종류는 다음과 같다.

수도(Capital):경계부에 파선이 있는 지역은 수도이다. Moscow와 St.Petersburg가 수도이다. 수도의 제어는 제국의 러시아정복 가능성을 만들어준다. (19.5)

Depot(보급소):별이 있는 지역은 Depot이다. 게임에는 총 6개의 Depot가 있다. Moscow와 St.Petersburg는 수도이다. Depot이다. Depot의 제어는 간기중에 추가적인 자원과 게임 종료시의 승점을 준다. 그리고 초토화지역이 아니라면 손실굴림을 절반 없애준다. Depot 지역을 뺏기면 Morale Loss 마커 하나를 받는다.

적제어(Enemy):아군 진형이 없는 적 지역은 적이 제어하는 지역이다.

요새(Fortress):8각형 지역은 요새이다. 요새에는 기본적인 방어력력이 기록되어 있다. 대개 2이고 Riga와 Königsberg만이 4이다. (13) 예:Riga는 요새이다.

아군제어(Friendly):적 진형이 없는 아군 지역은 아군이 제어하는 지역이다.

본토(Home):자신의 강국과 같은 색의 지역은 본토지역이다. 러시아가 제어하는 모든 러시아 지역은 차르군의 본토지역이다.(1.21) [단, 생산은 강국의 색이 맞아야 됩니다.]

Key(열쇠):원형이 아닌 지역은 Key지역이다. Key의 제어는 승점을 준다.

습지(Marsh):행군선 습지로 이어진 지역은 습지이다. 게임에는 9개의 습지 지역이 있고 습지의 제어는 제어자에게 이점을 준다.

항구(Port):닷이 그려진 지역은 항구이다. 게임에는 10개의 항구 지역이 있고 항구의 제어는 제어자에게 이점을 준다.

제어하지 못하는(Uncontrolled):아군 지역에 적 진형이 존재하나 적이 깃발을 놓지 못했다면 제어하지 못하는 지역이다. 적이 깃발을 놓지 못한 요새는 포위한 적에게는 제어하지 못하는 지역이지만 아군에게는 아군이 제어하는 지역이다. (3.1) 제어하지 못하는 지역은 방어자에게 해안포대의 잇점도 주지 못한다. (15.3)

지휘능력(Command Rating) - 리더의 두 번째로 상자 안에 나와 있는 능력으로 자신의 군에 넣을 수 있는 SP의 최대치이다.

진형(Formation)-진형은 리더, 병사, 리더와 병사의 조합으로 이루어진다. 군과 군집단 역시 진형이다. 깃발은 진형이 아니다. 일반적으로, 이벤트에서 진형의 제거를 요구할 경우, 병사나 리더를 제거하지 군이나 군집단을 제거하지 않는다. (10.6)

초토화지역(Scorched Earth)-이벤트나 자원의 사용(16.57)에 의해 지역은 초토화된다. 초토화지역은 생산(6.31), 깃발놓기(7.10), 손실(10.4), 회피(11.9)와 깃발돌파(12.9)에 영향을 준다.

턴(Turn)-각 턴은 2달에서 3달을 의미하며 총 4턴으로 이루어진다. 턴은 플레이어들이 카드를 받고 행동순서대로 Impulse를 수행하는 것(예외:우선권, 4.22)이다. 턴은 한 강국만이 카드가 남았을 때 그 강국이 Impulse를 수행하면서 종료된다.

평화(Peace)-2턴이나 3턴이 끝났을 때 굴린 평화주사위에 6이 나온 경우. 이것이 발생하면 스페인 정복, 대륙봉쇄 성공에 의한 영국정부 붕괴, 나폴레옹에 대한 성공적인 타격 등등의 이유로 유럽에 평화가 온 것이다. 이 이벤트의 발생은 러시아전장 외의 곳에서 발생하는 것이다.

해상수송(Convoy) - 해상을 통한 리더나 병사의 이동(15.2)

핸드(Hand)-플레이어가 손에 가지고 있는 모든 카드들. 기본적으로 강국 단위이나 단일핸드게임일 경우 플레이어 단위이다.

행군선(Line of March)-지역을 잇는 선. 행군선에는 4가지 종류가 있다. 각 행군선은 이동, 손실, 전투, 후퇴, 차간, 회피에 영향을 준다. 각각 다음과 같다.

-대로(Clear) : 경계가 검은색인 흰 선. 서쪽 끝의 구역은 인접한 곳끼리 대로로 연결되어 있다.

-비포장길(Rough) : 갈색 선.

-습지(Marsh) : 검은 파선.

-강길(River) : 파란 점선.

행동표(Movement Track)-행동표는 지도 좌측 상단에 있어서 우선권이 사용되지 않을 경우 강국이 Impulse를 수행하는 순서를 나타낸다. 많은 게임이 돌아가는 방식에 행동순서가 영향을 준다.

활성(Active) - 국가나 강국이 Impulse를 수행하는 상황은 활성화된 것이다. (4.2)

Camp - 게임중에 두 개의 편이 있고 그것을 Camp라고 부른다. 제국Camp는 제국 북부군(게임 시작시 제어상태인 프로이센 동맹 포함)과 제국 남부군(게임 시작시 제어상태인 오스트리아 동맹 포함)으로 이루어진다. 차르Camp는 차르1군과 차르2군으로 이루어진다.

Card Chit - 단일핸드게임을 할 경우 선택적으로 자신의 핸드에 넣을 수 있는 카드들. 플레이북의 6장을 참고하라.

CP(Command Points) - Must Play 외의 카드 왼쪽 위에 기록된 숫자로 진형의 이동/생산 등등에 사용된다.

Impulse - 플레이어가 행동순서표의 순서에 의해 카드를 사용하여 명령을 내리는 시기.

Mulligan-Mulligan은 턴 시작 전에 현재의 모든 핸드(본토카드와 Must Play 카드 제외)를 버리고 한 장 적게 새로 카드를 받는 것이다.

번역 : 하이텔슈리(<http://brightseason.x-y.net>)