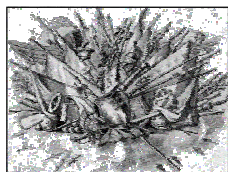
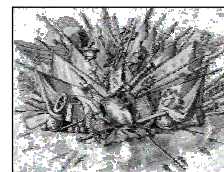


RICCARDO AFFINATI



LE AQUILE



1789 - 1815

<http://it.geocities.com/accademiawargame/>

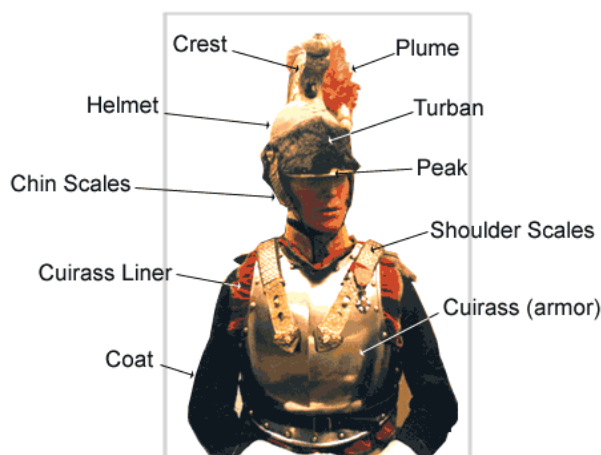
INTRODUZIONE

Le Aquile è un sistema di regole per il wargame dedicato al periodo napoleonico, un manuale di gioco per simulare le battaglie dal 1770 al 1815, a livello di Brigata, dove l'unità tattica è la brigata napoleonica.

Questa scala così ampia, permette di simulare battaglie numerose nella loro interezza, senza limitarsi ad una sola parte dello scontro oppure al conflitto tra poche divisioni.

Il presente sistema di regole vorrebbe porsi in equilibrio tra storicità e giocabilità, cercando di riuscire a soddisfare sia i palati fini che le nuove reclute.

Vi sono wargamer che amano i regolamenti molto complessi e variegati, ed altri che preferiscono simulare battaglie molto grandi ed avere una visione generale, senza aver a che fare con i particolari minuti e tattici, senza nessuna rivalità le due scuole di tecnica di wargame procedono ciascuna per la sua strada, ma come fare a non affermare che il "risveglio del wargame" appartiene al nostro modo di vedere i giochi di guerra ...



Con il presente regolamento di wargame si possono simulare le grandi battaglie napoleoniche, attraverso un sistema di regole per palati fini e giocatori esperti. LE AQUILE non è un wargame introduttivo, ma neanche assai complesso. I ringraziamenti vanno

all'omonimo club di Gaeta, che per oltre due anni con coraggio lo ha testato; a tutti gli amici del Gruppo Italiano Wargame, ed al Miles Gloriosus di Roma.

Riccardo Affinati

www.edizionichillemi.com



SOMMARIO

Preparazione per il	Pag. 2
Definizione dei tipi di truppa.	Pag. 3
Sequenza di Gioco.	Pag. 7
Schieramento dell'Esercito e Comando.	Pag. 8
Frammentazione	Pag. 10
Tiro.	Pag. 11
Movimento.	Pag. 13
Cambio Fronte.	Pag. 14
Rotazioni.	Pag. 15
Le Cariche	Pag. 16
Mischia.	Pag. 17
Fattori Tattici	Pag. 19
Impeto di Carica	Pag. 20
Attacchi sul Fianco	Pag. 21
Unità in Rotta ed Evasioni	Pag. 22
Fase di Riordino.	Pag. 23
Terreno.	Pag. 23
Condizioni di Vittoria.	Pag. 26
Lista degli Eserciti.	Pag. 28
Valori dei Generali	Pag. 32
Scenari	Pag. 35



1.0 Preparazione per il gioco.

Cosa serve per giocare con Le Aquile:

1. Servono almeno due giocatori avversari per giocare con LE AQUILE, anche se partite in solitario sono decisamente affrontabili sia per studio sia per affinare le proprie tattiche di gioco o per preparare nuovi scenari. Può comunque partecipare più di un giocatore per parte, che assumerà il ruolo di Comandante Subalterno. Una volta che l'esercito è stato diviso fra i vari Generali, allora ciascun Generale potrà muovere e combattere con le sue unità.

2. Dadi a 6 facce.

3. Righelli o metri a nastro.

4. Soldatini. Per giocare sono necessari dei soldatini. LE AQUILE può essere utilizzato con qualsiasi scala di figure.

5. Un tavolo o una qualsiasi superficie di gioco. LE AQUILE può essere giocato su un tavolo normale per piccole battaglie, mentre per scontri più numerosi ci sarà bisogno di una tavola di 1,60 per 1 metro, fino ad arrivare al tavolo da ping pong per i grandi eventi. Potrete costruire da soli le colline, i boschi, i fiumi e gli altri elementi di terreno, oppure acquistarli presso il vostro negozio di fiducia.

1.1 Scala di gioco

Una scala di gioco è fondamentale per ridurre una battaglia ad un gioco da tavolo, ma in molti casi è impossibile aderirvi rigorosamente. Esiste un'incompatibilità intrinseca fra la scala delle figure, la scala del terreno e la scala del tempo. Per quanto un disegnatore di regole possa rivendicare l'accuratezza della propria riduzione in scala, il giocatore di wargames riduce sempre tutto ad un giudizio espresso in centimetri, dadi e turni di gioco. L'affermare che un gioco è ridotto a questa scala o a quest'altra, non produce necessariamente una simulazione più realistica. Detto questo, le scale di LE AQUILE sono approssimativamente le seguenti: un'unità equivale a 400 o 1500 soldati, in relazione al tipo di truppe ed al formato dell'unità. Un turno corrisponde a circa 20 minuti e 2cm corrispondono approssimativamente a 10-15 yard.

1.2 Formato delle unità e imbasettamento delle figure

Il problema dell'imbasettamento è un vecchio enigma che ha fatto impazzire tanti appassionati, ognuno ha le sue teorie ed i propri eserciti organizzati secondo i vari regolamenti da loro utilizzati. Per evitare che i giocatori debbano cambiare ogni volta le dimensioni delle basi su cui sono incollati i soldatini, è bene chiarire che il presente regolamento non è restrittivo sotto questo punto di vista, perciò ogni wargamer potrà conservare le dimensioni che più gli aggradano, mentre suggeriamo alcune misure, a coloro che non sanno che pesci pigliare.

LE AQUILE permette ai giocatori di costruirsi degli eserciti in un formato conforme al proprio budget ed al proprio gusto estetico. Le dimensioni dell'unità sono standardizzate (per tutti gli eserciti) in relazione al tipo di unità. E' previsto un solo formato, che utilizza il medesimo sistema di imbasettamento. Lo schema qui accanto mostra le dimensioni delle basi ed il numero di figure di fanteria e di cavalleria, che possono essere collocate su una base, in relazione al tipo di truppe. Potete usare qualsiasi tipo di imbasettamento, purché anche l'avversario utilizzi lo stesso tipo. Ulteriori considerazioni sul sistema di imbasettamento sono discusse nel corso del regolamento.

ATTENZIONE. Abbiamo inserito tutta una serie di esempi di gioco ed immagini, ma rimane senza dubbio un regolamento di wargame per giocatori esperti e con un minimo di esperienza, poiché si da per scontato tutta una serie di situazioni, usi e costumi del mondo del wargame internazionale.

DEFINIZIONE DEI TIPI DI TRUPPE

Le Unità di Fanteria e Cavalleria sono costituite due basi, dove sono incollati dei soldatini di piombo o in plastica, e le dimensioni delle basi dipendono dalla scala dei soldatini scelti, invece un'unità di Artiglieria a piedi o Artiglieria ippotrainata è composta da una sola base.

Un'unità di Schermagliatori è composta sempre da una sola base.

- Ogni esercito è organizzato in Divisioni, che sono a loro volta organizzate in Brigate.

- Le Divisioni possono avere organici storici oppure possono essere ricavate dalle organizzazioni standard dei vari eserciti.

- Una Divisione di fanteria è in genere composta da due Brigate, ognuna delle quali composta da due Reggimenti, ognuno dei quali organizzato da due Battaglioni.

- Una Divisione di Cavalleria è composta in genere da due Brigate di due Reggimenti ciascuna.

- L'Artiglieria è organizzata in Batterie aggregate alle Divisioni o Brigate ed in Riserva d'Artiglieria (Grandi batterie), completamente autonome.

- Col termine "Unità" s'intenderà una Brigata di fanteria (2 basi) o cavalleria (2 basi), una batteria di artiglieria (1 base), schermagliatori (1 base).

* Negli scenari storici tali regole possono o devono essere valutate secondo la battaglia che si vuole simulare, un maggior numero di battaglioni potrebbero far parte di una brigata, sia per questioni di nazionalità sia per eventi militari particolari, in questo caso, i giocatori potranno aumentare di una base (3 invece di due basi) la formazione di una brigata ed aumentare di 1 Punto Rottura l'Unità (in pratica questa brigata avrebbe 3 basi invece che 2 basi e 5 PR invece dei normali 4 PR).

1.3 Scala del terreno

LE AQUILE può essere utilizzato con ogni scala di soldatini, sia di piombo sia in plastica. In ogni caso, le misure che vi daremo sono valide per tutte e tre le scale, cioè per i 25mm/15mm/6mm, compresi i 20mm o 1/72 (in particolare i soldatini di plastica ITALERI, ESCI, ecc.), e i nuovi 28-30mm (che poi sono i 25mm di una volta, supervitaminizzati).

2.0 Definizione dei tipi di truppe

Il seguente capitolo elenca e descrive tutti i tipi di truppe previsti da LE AQUILE. Le regole che specificano le loro caratteristiche saranno descritte successivamente. I termini usati, come ad esempio Cavalleria Pesante o Cavalleria Leggera, descrivono il compito tattico svolto da queste truppe sul campo di battaglia.

Fanteria di Linea. Era la fanteria regolare, in genere i soldati erano equipaggiati con un moschetto a pietra focaia, ad avancarica, provvisto di baionetta, una piccola sciabola e circa 60 colpi. I battaglioni di fanteria erano divisi in un numero variabile di compagnie, ognuna divisa in due sezioni, a loro volta composte di squadre comprendenti da 8 a 10 uomini. In pratica, le compagnie erano composte di 80 uomini o più, anche se durante le campagne militari il loro numero scendeva paurosamente. In ogni battaglione vi erano due compagnie scelte, una di fanteria leggera e l'altra di granatieri.

Truppe Territoriali. Erano truppe di riserva, leve territoriali poco addestrate, composte di giovani, anziani, ma che nonostante tutto si comportarono bene.

Truppe irregolari. Erano bande di partigiani e guerriglieri, poco affidabili in battaglie campali, ma decisamente pericolose

negli agguati o nelle scaramucce.

Guardie. Erano truppe di élite, designate come truppe personali di un sovrano, ma in realtà erano tenute in riserva, come unità in grado di risolvere i momenti difficili.

Fanteria Leggera. Spesso le nazioni designavano interi reggimenti come fanteria leggera, ma nella realtà erano utilizzate come tutte le altre truppe regolari, tranne i fucilieri inglesi o jager tirolesi, spesso dotate di carabine o armi migliori.

Schermagliatori o Volteggiatori.

Nel periodo napoleonico, solo alcune nazioni avevano addestrato alcuni fanti a svolgere tatticamente il compito di schermagliatori (consultate la Lista degli Eserciti). I Volteggiatori erano dei veri e propri fanti leggeri, che venivano usati per logorare le linee nemiche oppure per difendersi dal tiro nemico, una sorta di filtro che era posto sul fronte delle proprie formazioni, addestrate a togliersi di mezzo, quando i due schieramenti entravano in mischia.

Cavalleria Pesante. Era composta di cavalli alti e robusti, i cavalieri erano dotati di una spada dritta e pistole, in questa categoria entravano di diritto i corazzieri, dragoni pesanti, i carabinieri, che raramente si trovavano coinvolti in scaramucce, a differenza dei cugini della cavalleria leggera, il cui compito di esplorazione li portava spesso in situazioni di schermaglie con il nemico. La cavalleria era organizzata in reggimenti, formati da squadroni, ognuno organizzato in due plotoni, a loro volta suddivisi in due sezioni.

In pratica, lo squadrone era composto di circa 120 cavalieri.



FANTERIA LEGGERA (1804-1805) 3rd Regt.

L'UNITÀ IN CARICA DEVE CONTATTARE IL BERSAGLIO CON LA LINEA DI FRONTE. LE UNITÀ 1 E 2 CARICANO A. SI TRATTA DI DUE MISCHIE FRONTALI, ANCHE SE L'UNITÀ 2 STA CONTATTANDO IL FIANCO DI A, RIMANE COMunque UN ATTACCO FRONTALE, PERCHÉ L'UNITÀ 2 NON È COMPLETAMENTE DIETRO IL FIANCO

Basetta di Schermagliatori con 2 figure.

D E L L A LINEA DI FRONTE DELL'UNITÀ A. ia

Leggera con 2 figure.

Basetta di Cavalleria Pesante con 3 figure.

Basetta di Artiglieria con 1 cannone.

Basetta di Artiglieria Ippotrainata.

Basetta di Comandante con 2 figure.

(Continua a pagina 4)



Cavalleria Leggera. Vi erano diversi tipi, dai dragoni leggeri, agli ussari, ai cacciatori a cavallo, passando per i cavalleggeri, i dragoni leggeri ed i lancieri. Il ruolo principale era quello del collegamento e dell'esplorazione, ma in realtà venivano usati in battaglia anche per caricare dritto per dritto, senza badare troppo alle loro caratteristiche. *Cavalleria Irregolare.* Cosacchi in Russia, Mamelucchi in Egitto, armati di lunghissime lance oppure di archi corti, oppure cavallerie irregolari polacche e spagnole, spesso utilizzate per razzie oppure per finire il nemico in ritirata.

Artiglieria. L'artiglieria era organizzata in batterie formate da due obici più 4 o 6 cannoni, da circa cento tra cannonieri e inservienti, da due dozzine di avantreni, carri munizioni e altri veicoli.

L'artiglieria da campagna era formata in genere dai pezzi medi (da 6, 6, 9 libbre, e gli obici di calibro medio) e costituiva l'ossatura delle batterie della Divisione. L'artiglieria pesante apparteneva alla riserva del corpo d'armata e dell'esercito: obici pesanti, cannoni da 12 e 18 libbre. L'artiglieria a cavallo era composta dai cannoni più leggeri, quelli da 3 o 4 libbre, rinforzata da un numero di cavalli superiore all'artiglieria a piedi. I cannoni usavano il fuoco diretto con palla piena per bersagli sia lontani sia vicini, e colpi a mitraglia a corta distanza.

2.1 Organizzazione Generale

Le basi su cui vengono incollate le figure sono delle strutture omogenee chiamate Unità. Un'unità corrisponde approssimativamente ad un Brigade di fanteria oppure ad un Reggimento di cavalleria. I vari eserciti storici si differenziano in base al numero ed al tipo delle unità di cui sono composti. Tutti gli eserciti prevedono un sistema di Comando per deter-

minare come le unità possono schierarsi all'inizio della battaglia, e come possono successivamente muoversi.

2.2 Organizzazione delle Unità e Formazioni

I soldatini vanno incollati su basette in cartoncino, balsa o materiale equivalente.

Ogni Unità (ai fini del gioco) è formata da 2 basette e rappresenta una Brigata di Fanteria o Cavalleria oppure un battaglione o reggimento. In linea di massima, due o più Brigate rappresentano una Divisione. Una base di artiglieria rappresenta una batteria di cannoni.

Nulla vieta, per scontri minori oppure per giocatori che dispongono di molte figure e spazio adeguato, di utilizzare scale differenti, ad esempio due basi rappresentano un battaglione, invece di una Brigata.

Tenete presente che le due basi di un'Unità, devono considerarsi un'entità unica, quindi quando si parlerà di Unità si dovranno sempre considerare le due basi, che muoveranno e tireranno sempre insieme. Solamente l'Artiglieria e gli Schermagliatori sono autonomi nei movimenti.

Le Fanterie e le Cavallerie avranno valori in mischia differenti, così come specificato nella lista degli eserciti, proprio perché nel periodo napoleonico la qualità delle truppe era estremamente varia. Un Generale può comandare solo unità del proprio Corpo, mentre il Generale in Capo può comandare su qualunque unità del proprio esercito.

2.2.1 Formazioni

Per ogni unità viene definita: una Linea di Fronte, una Linea di Retro, e due Linee di Fianco. L'importanza di queste linee verrà descritta nei paragrafi successivi.

Tutte le due basi di un'Unità (Brigata) devono sempre trovarsi a contatto tra loro.

In genere un'Unità (Brigata) di Fanteria o Cavalleria è formata da 2 basi, mentre un'Unità di Artiglieria o Schermagliatori è composta da una sola base.

La **Fanteria** può assumere tre tipi di formazioni:

Linea, Colonna d'Attacco e Quadrato.

Gli **Schermagliatori** possono assumere solo la formazione in Linea.

L'**Artiglieria** può assumere solo due formazioni: Linea e Al traino.

La **Cavalleria** può assumere due formazioni: Linea e Colonna d'Attacco.

- La **Colonna d'Attacco** è formata dalle due basi una davanti all'altra. Tale formazione è possibile solo alla Fanteria ed alla Cavalleria in particolare a quelle nazioni che storicamente erano in grado di farla. Una colonna d'attacco è agile negli spostamenti e temibile in Mischia. Il rovescio della medaglia è che non offre volume di fuoco ed è un ottimo bersaglio per il tiro nemico. Adatta per avvicinarsi rapidamente al nemico.

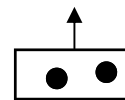
- La **Linea** è composta di due basi una di fianco all'altra (oppure una sola base per l'Artiglieria e Schermagliatori). Tale formazione è possibile per Fanteria, Cavalleria ed Artiglieria. È uno schieramento adatto alla difesa di una posizione, in quanto permette un gran volume di fuoco e offre minore bersaglio ai cannoni. Si può utilizzare anche per coprire un'area maggiore del fronte ostacolando l'avanzata del nemico. Per contro ha che le unità schierate in linea sono lente negli spostamenti.

- Il **Quadrato** è dato dalle due basi una dietro l'altra con fronti opposti. Tale formazione è possibile solo per la Fanteria. Le unità racchiuse in quadrato sopportano molto bene gli attacchi della cavalleria, ma sono lente e un bersaglio eccellente al fuoco dei cannoni.

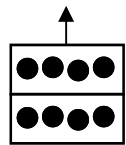
TIPI DI FORMAZIONI

Schermagliatori

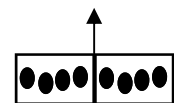
in Linea



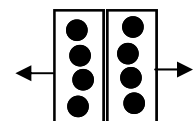
Colonna di Attacco



Linea



Quadrato di Fanteria



PUNTI ROTTURA

Da utilizzare in casi estremi. Quando un'unità di fanteria viene attaccata da un'unità di cavalleria e non si trova in Quadrato, è possibile tentare di formare un quadrato di emergenza. Quando le unità sono in contatto di base, l'unità di fanteria lancia un D6 ed effettua un test di morale. Se l'unità supera il test può formare Quadrato.

La Formazione delle Unità viene decisa durante la fase dello schieramento e può essere cambiata durante la propria fase movimento. Le capacità di combattimento delle varie unità sono elencate negli Ordini di Battaglia.

2.2.2 Punto Rottura dell'Unità (PR)

Il Punto Rottura di un'Unità è un modo che LE AQUILE utilizza per definire la forza di combattimento dei vari tipi di truppe. Ogni tipo di truppa assume un comportamento caratteristico sul campo di battaglia. Le unità di Fanteria particolarmente affidabili hanno un Punto di Rottura più alto rispetto a truppe più instabili. Le unità a cavallo sono molto potenti, ma si logorano velocemente. Le truppe leggere sono manovrabili, e possono usurare le unità regolari, ma una volta sul campo di battaglia hanno una vita molto breve.

Ogni unità ha un Punto Rottura da 1 a 5, che riflette la resistenza di quell'unità sul campo di battaglia. Quando un'unità viene bersagliata dal tiro, o combatte una mischia, può ricevere Punti Rottura (PR). Quando un'unità riceve Punti Rottura pari al Punto Rottura dell'Unità, viene immediatamente messa in Rotta. E' possibile subire perdite di più Punti Rottura in un solo turno di gioco, oppure i PR possono essere accumulati durante vari turni, secondo i casi. Ogni unità è in grado di operare normalmente fino al momento in cui

non viene messa in Rotta. I PR persi possono essere recuperati, soprattutto in quei momenti in cui si allenta la pressione del nemico.

I PR possono essere registrati in modi differenti. E' possibile ad esempio usare una pedina con il numero appropriato di PR, oppure dei segnalini colorati, ed il numero di PR è determinato da un codice colore:

bianco=1 PR,

celeste=2 PR,

rosso=3 PR.

I Punti Rottura di ogni unità vengono elencati qui sotto.

Fanteria della Vecchia Guardia Francese: 5 PR

Fanterie: 4 PR

Schermagliatori: 1 PR

Cavalleria Pesante (CP), Corazzieri (COR), Cavalleria Media (CM): 3 PR

Cavalleria Leggera (CL), Artiglieria (Art): 2 PR

2.2.3 Punto Rottura dell'Esercito

Oltre alle singole Unità, anche l'Esercito nel suo complesso possiede un Punto Rottura, che dipende esclusivamente dalla propria Nazionalità e dal numero di Unità a disposizione. Ciascun esercito conta il numero delle sue Unità (esclusi Schermagliatori), e tale valore viene diviso per tre (arrotondamento alla cifra inferiore), al risultato viene aggiunto il seguente modificatore di nazionalità:

Francia e Inghilterra: +2 PR.

Austria, Russia e Prussia: +1 PR.

Portogallo, Stati Tedeschi, Svezia & altri: 0 PR.

Spagna, Ottomani e Napoli: -1 PR.

In caso, un esercito sia composto di unità di diverse nazionalità, si userà il modificatore della nazione che ha il maggior numero di unità.

Ogni volta che un'Unità viene eliminata (tranne per gli Schermagliatori), il Punto Rottura del proprio esercito cala di un livello, e quando si azzerà la battaglia è persa.

Esempio. Un esercito Inglese nella Penisola composto di otto unità inglesi e 4 portoghesi, avrà il suo Punto di Rottura sarà "6" (12:3=4+2=6).



2.3 Il Comandante in Capo

Il Comandante in Capo pianifica il piano di battaglia per il suo esercito. I giocatori possono usare uno schermo (ad esempio di cartone) che divida il campo di battaglia in due parti, in modo tale che entrambi i giocatori si possono schierare contemporaneamente.

Limite di Schieramento sulla Linea di Base (160cm X 10cm). Non è possibile schierarsi qui.		
Area Limitata 10cmX 20cm	Area Schieramento (140cm X 20cm).	Area Limitata 10cmX 20cm
Area Limitata (160 X 20cm). Non è possibile schierarsi qui. Linea di metà Tavolo		
Linea di metà Tavolo Area Limitata (160 X 20cm). Non è possibile schierarsi qui.		
Area Limitata 10cmX20cm	Area Schieramento (140cm X 20cm).	Area Limitata 10cmX20cm
Limite di Schieramento sulla Linea di Base (160cm X 10cm). Non è possibile schierarsi qui.		

TAVOLO DA GIOCO DI 1,60 X 1 METRO
(AREA DI SCHIERAMENTO).



IL COMANDANTE IN CAPO

LE AQUILE può essere giocato da uno o più giocatori per parte. Per ogni lato ci sarà un giocatore che assumerà il ruolo di Comandante in Capo, mentre gli altri giocatori svolgono le funzioni di ufficiali subalterni.

2.3.1 Le Funzioni del Comandante in Capo

Nel periodo coperto storicamente da questo regolamento, una volta che è iniziata la battaglia, il Comandante in Capo possiede un controllo sufficiente sulle proprie unità, ed è in grado di ispirare i suoi soldati con la propria presenza.

2.3.2 Movimento del Comandante in Capo

Il Comandante in Capo può essere mosso durante la Fase di Movimento del giocatore. Se il Comandante in Capo si muove per Aggregarsi ad un'unità, o per Distaccarsi da un'altra, deve essere mosso prima di tutte le altre unità. Se non ha intenzione di Aggregarsi, oppure di Distaccarsi, può muovere in qualsiasi momento durante la propria Fase di Movimento.

Un Comandante in Capo quando si Distacca, lo fa partendo dal punto centrale del retro dell'unità.

Il Comandante in Capo può muovere fino a 20cm per turno, senza mai essere influenzato dalle Limitazioni al movimento. Quando muove può farlo senza alcuna penalità per gli eventuali cambiamenti di direzione, ma non può però muovere attraverso le unità amiche o nemiche.

Una volta Aggregato ad un'unità, il Comandante in Capo potrà muovere (ulteriormente), con quell'unità; dovrà però rimanere unito ad essa per tutta la

durata del turno di gioco.

Il Comandante in Capo non può Distaccarsi da un'unità ed Aggregarsi ad un'altra nello stesso turno di gioco.

Il Comandante in Capo non può Distaccarsi da un'unità quando questa è in mischia.

In questo regolamento, i Comandanti in Capo possono essere di tre tipi (Geniali, Equilibrati, Scarsi). Un Comandante in Capo Geniale aggiunge +2 al risultato del dado lanciato per l'Iniziativa, mentre il Comandante in Capo Equilibrato, nella stessa occasione aggiunge 1, ed invece il Comandante in Capo Scarso non aggiunge nulla.

Inoltre un Comandante in Capo (Geniale, Equilibrato, Scarso) aggregato aggiunge +1 al tiro di dado per quell'unità quando questa è in Mischia.

Nella Fase di Riordino, invece un Comandante in Capo Geniale aggiunge +2 ed uno Equilibrato aggiunge +1 (il C. in C. Scarso in queste occasioni non aggiunge nulla).

Se il Comandante in Capo viene coinvolto in una mischia da parte di qualsiasi unità nemica mentre non è Aggregato ad un'unità, verrà catturato immediatamente al momento del contatto. Può essere catturato anche durante il Movimento di Sfondamento del nemico.

Non è possibile tirare su un Comandante in Capo quando questi non è Aggregato ad un'unità.

I Comandanti in Capo non fanno mai il test di Morale.

2.3.3 Perdita del Comandante in Capo

Quando è aggregato ad un'unità, il Comandante in Capo può venire eliminato solo durante una Mischia. Un Comandante in Capo viene automaticamente eliminato quando

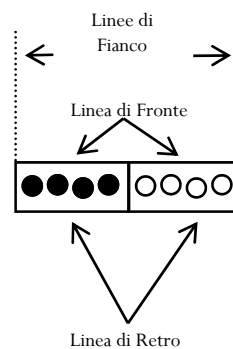
l'unità a cui è aggregato viene messa in Rotta in Mischia. Se l'unità riceve almeno 1 PR in un'area di mischia, il giocatore che ha inflitto il PR dovrà tirare separatamente un secondo dado. Se il giocatore estrae un 6 il Comandante in Capo avversario viene eliminato. Questo tiro di dado viene eseguito per ogni Area di Mischia se in quella determinata area l'unità cui il Comandante in Capo è Aggregato subisce almeno 1 PR.

Se l'unità cui si è Aggregato il Comandante in Capo viene messa in Rotta dal Tiro, il Comandante in Capo non verrà eliminato.

Un Comandante in Capo (Geniale, Equilibrato, Scarso) catturato o eliminato conta come 1 Unità Chiave perse ai fini del calcolo delle condizioni di vittoria.

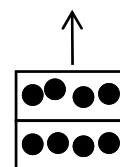
3.0 Sequenza di Gioco

La Sequenza di Gioco spiega l'ordine in cui i giocatori possono Muovere, Tirare e combattere in Mischia con le loro unità durante ogni turno di gioco. La Sequenza di Gioco inizia con il primo turno di gioco, immediatamente dopo lo Schieramento.



Qui sopra un'unità di Fanteria in Linea.

Qui sotto la stessa unità schierata in Colonna di Attacco.



SEQUENZA DI GIOCO

Fase 1. Fase di Tiro. Tutte le unità del giocatore che hanno un bersaglio valido ed entro il raggio di tiro possono effettuare il tiro. A differenza del movimento, le perdite da Tiro vengono aggiudicate simultaneamente da entrambi i giocatori.

Fase 2. Scelta della Priorità di Movimento. Questo è un regolamento che prevede un meccanismo di movimento alternato. Quindi un giocatore muove le proprie unità, quando ha finito l'altro giocatore muove le sue unità. All'inizio di questa Fase i due Comandanti in Capo tirano un dado a 6 facce, ed il giocatore che ha ottenuto il numero più alto, modificato eventualmente da un +2 se il proprio Comandante in Capo è Geniale o +1 se è Equilibrato, può scegliere se muovere per primo o per secondo in quel turno di gioco. Ha inoltre la possibilità di determinare la Direzione da cui iniziano le Mischie in quel turno. Quando il risultato è di parità si dovrà tirare ancora il dado.

Fase 3. Fase Movimento. Il giocatore A può muovere tutte le unità da lui controllate. Toccherà poi al giocatore B muovere le sue unità Controllate.

Fase 4. Fase di Mischia. Le Mischie (ovvero il combattimento a corpo a corpo fra unità nemiche) vengono risolte in ordine secondo la Direzione di Mischia per quel turno di gioco. Gli effetti della Mischia vengono applicati simultaneamente per quell'Area di Mischia. I test di Morale per le unità urtate da truppe in Rotta vengono eseguiti immediatamente, come risultato della Rotta di un'unità amica.

Fase 4a. Evasione dalla Mischia. Tutte le Cavallerie, possono tentare di evadere dalle mischie.

Fase 4b. Movimento di Sfondamento. Ogni unità che ha vinto una Mischia ha a disposizione un bonus di Movimento di Sfondamento.

Fase 5. Fase di Riordino. Tutte le unità ferme e non ingaggiate in mischia che hanno ricevuto PR possono tentare un riordino.

3.1 Fattore di Iniziativa dell'Esercito

Ogni Comandante in Capo possiede una capacità di comando (Geniale, Equilibrato, Scarso) e rappresenta la qualità del corpo ufficiali, la disciplina dei soldati e la manovrabilità complessiva dell'esercito. Quando si tira un dado per la scelta della Priorità di Movimento, il giocatore il cui Comandante in Capo è Geniale aggiunge 2, se è Equilibrato aggiunge 1, mentre se è Scarso non aggiunge nulla, l'esercito che possiede il totale più alto vince l'iniziativa. Se il risultato è un pareggio si procede ad un secondo tiro di dado.

N.B. Al risultato del proprio dado si deve sottrarre -1 per ogni Fattore Controllo perduto in seguito a Frammentazione.

All'inizio di una battaglia, entrambi i giocatori lanciano un dado per verificare la capacità di comando del proprio Comandante in Capo.

Con 1 o 2: Comandante in Capo Scarso.

Con 3 o 4: Comandante in Capo Equilibrato (Massena, Davout, ecc.).

Con 5 o 6: Comandante in Capo Geniale (Napoleone, Wellington).

La capacità di comando influenza le Condizioni di Vittoria. Il Comandante in Capo che ha la capacità di comando più alta deve vincere la battaglia in almeno 16 turni di gioco.

4.0 Schieramento dell'Esercito e Comando

Prima dell'inizio di una battaglia, il giocatore schiera le sue unità direttamente sul tavolo, purché l'Area di Schieramento sia celata da uno schermo che impedisca la visibilità del campo nemico. Una volta rivelati i due schieramenti, inizierà il primo turno di gioco.

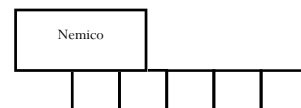
Capacità di Comando del C. in C. Il Comandante in Capo che possiede una capacità di comando inferiore all'avversario deve schierarsi per primo: di conseguenza, il nemico si schiererà dopo aver preso visione del suo Schieramento. In tutti gli altri casi, gli Eserciti si schierano contemporaneamente.

Schieramento

Ogni unità può schierarsi solo nell'Area di Schieramento, permessa all'esercito di appartenenza. Dopo lo Schieramento ogni unità potrà muovere in qualsiasi parte del campo di battaglia. L'Area di Schieramento delle unità deve essere entro 30cm dal proprio bordo di tavolo.

Aree Limitate

Nessuna unità può Schierarsi entro 10cm dal bordo laterale del tavolo. Questa regola lascia ai giocatori uno spazio sufficiente per sviluppare manovre di aggiramento.



Indipendentemente da chi ha provocato la Mischia, le ultime due unità sulla sinistra sono ingaggiate in Mischia, e quindi il Corpo può venire frammentato in 2 Corpi. Le due unità ingaggiate costituiscono il primo Corpo, mentre le altre 3 unità costituiscono il secondo Corpo. Questa frammentazione riduce il Fattore Iniziativa dell'Esercito di 1, dal momento che si è creato un Corpo extra.



SCHIERAMENTO E SISTEMA DI COMANDO

Limiti di Schieramento sulla Linea di Base

Nessun reparto può Schierarsi entro 10cm dal proprio bordo di tavolo. Questa regola cerca di impedire una poco verosimile fuga verso i bordi del tavolo. Tuttavia, dopo il primo turno di gioco, le unità possono muoversi entro quest'area.

Formazione delle unità e Schieramento

La Formazione in cui tutte le unità opereranno durante la battaglia non sarà decisa dal loro Schieramento Iniziale. Dopo lo Schieramento, la Formazione potrà essere cambiata.

Sommario del Piazzamento

- 1) I giocatori scelgono i loro eserciti e la scala del gioco: quindi determinano la Capacità di Comando del proprio Comandante in Capo.
- 2) I giocatori scelgono gli elementi di Terreno.
- 3) I giocatori, alternativamente, tirano i dadi per il posizionamento di ciascun elemento di Terreno, dichiarando per quale elemento fanno ciò.
- 4) I giocatori Schierano i loro eserciti, quindi determinano il loro Punto Rottura dell'Esercito e le Condizioni di Vittoria.

4.1 Sistema di Comando dell'Esercito

Ogni Comandante in Capo opera in base ad una dottrina ed una strategia personale.

Le regole simulano le differenti capacità dei vari eserciti del periodo napoleonico.

4.1.1 Organizzazione in Corpi

Gli eserciti non agiscono in modo indipendente, ma piuttosto si coordinano fra di loro per formare una linea di battaglia. I Comandanti in Capo dividevano il loro Esercito in un numero variabile di grandi unità tattiche, chiamate Brigate e Batterie; questa suddivisione era indipendente dal sistema di combattimento impiegato. La vittoria o la sconfitta dipendeva da come queste grandi unità venivano impiegate durante la battaglia. Queste grandi unità tattiche nel regolamento possono venire unite tra loro e sono chiamate **CORPI**. Il Corpo è un gruppo permanente di Unità contigue ed adiacenti che viene organizzata nel momento in cui l'Esercito si schiera.

Questo regolamento prevede tre tipi di Corpi: Fanteria, Cavalleria, Artiglieria (Batteria). Ogni Corpo può schierarsi indipendentemente da un altro: tutti i Corpi rimangono comunque soggetti alle limitazioni elencate nella sezione 4.0.

Qualcuno o tutti i Corpi di un Esercito possono essere in Controllo al momento dello Schieramento. Gli altri sono considerati fuori Controllo. I Corpi vengono organizzati tenendo conto delle seguenti limitazioni.

I Corpi

Un Corpo può contenere una combinazione di Unità di Fanteria oppure di Cavalleria o Artiglieria.

I Corpi sono formazioni omogenee: le Unità di Fanteria e Cavalleria non possono mai essere mescolate nello stesso Corpo. Spesso gli eserciti hanno Corpi tutti di Cavalleria oppure tutti di Fanteria, mentre l'Artiglieria sono sempre formazioni autonome. La definizione Corpo assume il solo significato di "gruppo

di unità", e non si deve confondere con il Corpo d'Armata, cioè l'insieme di Divisioni napoleoniche.

Dimensioni dei Corpi

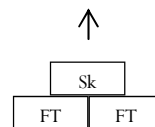
Un Corpo può essere costituito anche da una sola Unità. Non esiste un numero massimo di Unità per Corpo. Ogni giocatore può schierare nel suo Esercito tanti Corpi costituiti da una sola Unità, anche se poi sarà in grado di controllare un numero limitato di Corpi. Un Corpo costituito da più Unità è una Linea di Unità.

Corpi costituiti da più Unità ed Organizzazione delle Unità

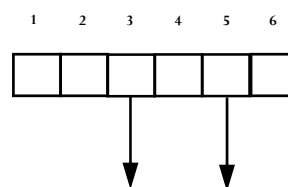
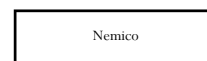
Ogni Unità che fa parte di un Corpo, deve schierarsi a contatto di fianco e parallelamente, al fianco (adiacente) di un'altra Unità appartenente a quel Corpo; il Corpo si dispone quindi da sinistra a destra con tutte le Unità fronteggianti la medesima direzione. Le Unità facenti parte di un Corpo possono anche essere scaglionate purché adiacenti tra loro. La minima separazione fisica delle Unità produce dei Corpi separati.

4.1.2 Fattore di Controllo dell'Esercito (FC)

Ogni esercito ha un Fattore di Controllo (FC), che stabilisce il numero di Corpo che possono essere controllate e quindi mosse senza saturare le possibilità di coordinamento della Struttura di Comando dell'Esercito. Gli eserciti che possiedono un basso Fattore di Controllo riflettono un sistema di Comando poco evoluto, in cui i Comandanti sono in grado di controllare solo pochi Corpi. Gli eserciti tatticamente più flessibili possono operare con un numero superiore di Corpi. I Fattori di Controllo dipendono dalla propria Nazionalità e dal numero di



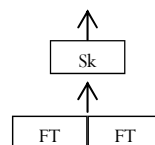
Un Corpo composto da una Unità di Schermagliatori e da una Unità di Fanteria in Linea



Se l'unità 3 viene messa in rotta (durante la Fase di Tiro o di Mischia), questo Corpo "In Controllo" verrà frammentato in due. Questo riduce l'Iniziativa di 1 dal momento che si crea un nuovo Corpo.

Se l'unità 3 e 5 vengono messe in rotta, il Corpo verrà frammentato in tre parti. L'Iniziativa dell'Esercito verrà ridotta di 2, dal momento che si creano due nuovi Corpi.

Se rompe solo l'Unità 1, non ci sono Frammentazioni.



Un Corpo di Schermagliatori davanti ad un Corpo di Fanteria in Linea, in questo caso le due unità devono essere entro 5cm tra di loro.

FATTORE DI CONTROLLO DELL'ESERCITO E CORPI FUORI CONTROLLO

Unità a disposizione. Ciascun esercito conta il numero delle sue Unità, e tale valore viene diviso per tre (arrotondamento alla cifra inferiore), al risultato viene aggiunto il seguente modificatore di nazionalità:

Francia e Inghilterra: +2 PR.

Austria, Russia e Prussia: +1 PR.

Portogallo, Stati Tedeschi, Svezia & altri: 0 PR.

Spagna, Mamelucchi e Napoli: -1 PR.

In caso, un esercito sia composto di unità di diverse nazionalità, si userà il modificatore della nazione che ha il maggior numero di unità.

Tutti i Punti di Controllo devono essere assegnati permanentemente ai Corpi, scelti nel momento dello Schieramento (ovvero prima di aver visto lo Schieramento avversario).

I Punti di Controllo non possono essere conservati per un'utilizzazione successiva, per esempio formando un numero minore di Corpi, oppure trasferiti. Si assegna ad ogni Corpo un unico Punto di Controllo, indipendentemente dalle sue dimensioni. I giocatori possono identificare i Punti di Controllo nel modo in cui preferiscono, purché sia chiaro ad entrambe le parti.

Esempi.

Un Esercito Francese con 13 Unità può controllare 6 Corpi. In altri termini, l'esercito possiede 6 Punti Controllo da assegnare alle proprie Unità. In pratica dovrà creare sei gruppi di unità.

Un esercito Austriaco con 17 unità è in grado di costituire 6 Corpi (17:3=5+1=6).

4.1.3 Come controllare i Corpi

I Comandanti in Capo ideavano i piani di battaglia prima dello schieramento dei loro eserciti, molto spesso durante la notte che precedeva la battaglia. Il modo in cui un Comandante in Capo organizzava e schierava le sue truppe, rifletteva il suo piano ed assegnava alle sue unità un ruolo specifico nella battaglia.

I Punti Controllo devono essere assegnati ai Corpi in modo permanente prima dello Schieramento, prima quindi di aver visto lo Schieramento avversario (ricordarsi che i C. in C. che possiedono una Capacità di Comando superiore a quella dell'avversario possono schierarsi dopo aver visto lo Schieramento nemico, e quindi assegnano i Punti di Controllo in quel momento). Il Fattore Controllo viene assegnato a tutto il Corpo, e non ad una singola Unità, anche se una singola Unità (Brigata/Batteria) può da sola costituire un Corpo.

Anche se ogni unità potrebbe essere schierata separatamente, il giocatore può muovere solo il numero di Corpi permessi dal valore dal Fattore di Controllo dell'Esercito. Un Corpo in controllo richiede 1 Punto di Controllo per poter muovere tutte le Unità che la compongono, indipendentemente dalle dimensioni del Corpo.

Le Unità vengono mosse secondo le regole sul movimento. Il Corpo può avanzare o fermarsi da un turno all'altro, ma le Unità che lo compongono devono sempre rimanere a contatto, a meno che il combattimento non ne provochi la frammentazione.

Come si assegnano i Punti di Controllo

Ogni Corpo in grado di muoversi deve vedersi assegnare 1

Punto di Controllo dell'Esercito, indipendentemente dalle sue dimensioni. Un Corpo costituita da 8 Unità di fanteria, utilizza 1 Punto di Controllo. Per muovere 8 Unità di fanteria separate sono necessari 8 Punti di Controllo, e se il Fattore di Controllo dell'Esercito(FC) è pari a 5 si viene a creare un grave problema di comando.

4.1.3a Corpi fuori controllo

Se il giocatore ha schierato un numero di Corpi maggiore del Fattore di Controllo dell'Esercito, il numero di Corpi in eccesso viene considerato Fuori Controllo e non potrà muovere, a meno che non carichi unità nemiche, oppure per eseguire un movimento di Sfondamento a seguito di una mischia vittoriosa. Tutte le Unità facenti parte di un Corpo Fuori Controllo devono rimanere a contatto, anche se solo un'Unità può caricare o sfondare. Se non è possibile, queste unità del Corpo Fuori Controllo non potranno caricare né eseguire il movimento di sfondamento.

4.1.4 Frammentazione dei Corpi

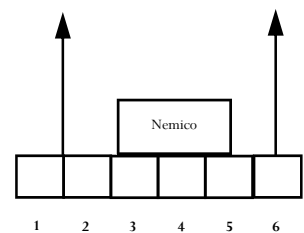
Un Corpo in controllo, sempre che sia costituito da più Unità, può frammentarsi, sempre se sia costituita da più Unità, in Corpi più piccoli a seguito di una mischia, oppure quando vengono in Rotta alcune unità al centro del Corpo. Non è mai possibile invece riunire due Corpi in un unico Corpo, saranno sempre e comunque considerate due Corpi.

Le unità di un Corpo possono essere scagliate (ad esempio ogni unità può muovere per una distanza differente) durante il movimento, senza frammentare, se le loro linee di fianco restano parallele e a contatto.

Nella figura il giocatore può frammentare il suo Corpo fino ad un massimo di 3 parti. Le unità 1 e 2 formano un Corpo, le unità 3, 4 e 5 costituiscono un secondo Corpo; l'unità 6 può potenzialmente costituire un terzo Corpo.

La frammentazione è volontaria, a meno che non sia provocata dal tiro nemico o da una mischia. In entrambe le situazioni 1 e 2 il giocatore può scegliere di tenere unito il Corpo, e quindi il suo Fattore Iniziativa non verrà ridotto.

Il contatto non permette automaticamente un'esplosione del Corpo in singole unità. Quando un Corpo si frammenta, le unità devono rimanere il più possibile unite.





FRAMMENTAZIONI DEI CORPI

Frammentazione dei Corpi a seguito del Contatto di Mischia

I Corpi non possono frammentarsi a meno che una parte del Corpo, almeno un'Unità, sia ingaggiata in una mischia oppure in un qualsiasi altro turno in cui sia ancora esistente la mischia che l'autorizza. Quando una parte di un Corpo, in Controllo e costituito da più di un'unità viene ingaggiato in mischia, il giocatore può allora frammentare il Corpo muovendo le parti non ingaggiate fuori dal contatto con quelle ingaggiate.

Il contatto in mischia può essere provocato da un giocatore che muove per primo, oppure dal nemico se è lui a muovere per primo. Dopo il contatto, il giocatore può, durante il suo turno, immediatamente muovere le parti non ingaggiate fuori del contatto. La parte non ingaggiata, composta da una o più unità adiacenti e non ingaggiate, ora formano automaticamente un nuovo Corpo.

Se è il giocatore che muove ad entrare in mischia, i Corpi non ingaggiati possono continuare a muovere unicamente in linea retta. Se invece il contatto è stato provocato dal nemico, prima quindi che il giocatore abbia mosso le sue unità, allora il giocatore potrà ruotare prima di muovere in linea retta il suo nuovo Corpo.

Se un Corpo che si frammenta era in Controllo, tutti i nuovi Corpi che si creano dopo una Frammentazione saranno ugualmente in Controllo. Tuttavia, quando avviene la Frammentazione, il Fattore di Iniziativa del proprio Esercito viene ridotto di un punto.

Frammentazione involontaria dei Corpi

Quando un'unità al centro di un Corpo viene messo in Rotta a causa del Tiro oppure della Mischia, il Corpo verrà frammentato in due parti.

Esempio: se un Corpo di 3 unità perde la sua unità centrale, si formeranno 2 Corpi. E' anche possibile perdere numerose unità senza che il Corpo si frammenti, sempre che queste unità siano quelle laterali.

Frammentazione a seguito di un Movimento di Sfondamento

Alla fine del turno in cui qualsiasi unità è stata coinvolta in una mischia vittoriosa, questa unità possiede la facoltà di eseguire un Movimento di Sfondamento. Il Movimento di Sfondamento può provocare la frammentazione di un Corpo in Controllo. Le unità Fuori Controllo possono comunque sfondare, a condizione però che il Corpo non si frammenti, e che quindi tutte le unità rimangano a contatto di base.

4.1.4 Conseguenze della Frammentazione di un Corpo

A prima vista si potrebbe dire nessuna, anzi la possibilità di avere nuovi Corpi, in realtà ogni volta che si viene a creare una Frammentazione di un Corpo, il Fattore Controllo del proprio Esercito si riduce di 1 per ogni nuovo Corpo che viene a crearsi a causa della Frammentazione. Questa riduzione si verifica nel caso di ogni Corpo, anche se il Corpo è Fuori Controllo. In pratica, per ogni nuovo Corpo che si viene a creare toglie 1 dal Fattore Controllo del proprio Esercito. Il Fattore Controllo perduto non potrà mai più essere recuperato, anche se un Corpo Frammentato riesce a riunire successivamente le sue unità.

Nel momento in cui il Fattore Controllo del proprio Esercito si riduce a "0", non potranno più essere volontariamente frammentati altri Corpi.

Il Fattore Controllo può essere ridotto a meno di "0" a causa di Frammentazioni involontarie o da Evasioni dalla Mischia.

Esempio. Un Esercito con un Fattore di Controllo di 5, frammenta un Corpo in quattro unità.

Il Fattore Controllo dell'Esercito viene ridotto a 1. Nel turno di gioco successivo si verifica un'altra Frammentazione; a questo punto il Fattore Controllo dell'Esercito viene ridotto ad 0, ed il Comandante in Capo non potrà più volontariamente frammentare nessun altro Corpo, anche se è possibile che una Frammentazione si verifichi comunque a seguito di Tiro nemico oppure a causa dei risultati delle mischie.

Tutte le unità che iniziano la partita in Corpi sotto Controllo restano in controllo per tutta la partita, anche se il proprio Corpo in seguito si Frammenta con il risultato di avere più Corpi che punti Controllo.

I Corpi in Controllo non diventano mai Fuori Controllo e quindi possono sempre essere mossi. In modo simile, tutte le unità che cominciano la partita in Corpi Fuori Controllo, restano Fuori Controllo permanentemente e non possono mai muovere, tranne per caricare.

4.1.5 Le Artiglierie (Appiedate ed Ippotraine)

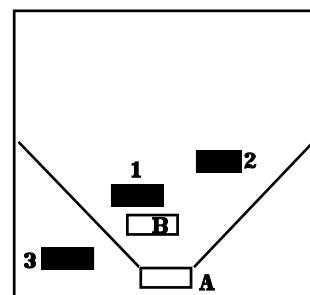
La loro funzione era di rompere la linea di battaglia nemica prima del contatto con le unità della propria linea di battaglia.

E' possibile muovere le Artiglierie senza assegnare loro Punti di Controllo. Le Artiglierie devono operare separatamente dalle altre unità; deve esserci quindi

Esempio di Tiro.

L'unità A tira sul bersaglio 2, il più lontano, perché il bersaglio 3, il più vicino, è fuori dell'arco di tiro (45° gradi) ed il numero 1 è coperto dall'unità amica B.

La linea di tiro si calcola sempre sulla estensione del fronte dell'unità che tira.



IL TIRO

una frazione di centimetro fra loro e la più vicina unità nemica. Le Artiglierie a piedi per mettersi al traino e muoversi o viceversa (muoversi e schierarsi), impiegano un intero turno di movimento (senza aver tirato).

L'artiglieria quando si mette al traino, resta ferma sul posto e ci si pone sopra un counter (pedina di cartone) con su scritto AL TRAINO, poi si effettua il movimento normale, con eventuale cambio di fronte, che comunque viene effettuato sul posto.

Le Artiglierie se non sono al traino, possono essere brandeggiate a mano, in questo caso hanno una limitata capacità di movimento, pari a 5cm.

Le Artiglierie Ippotrainate possono tirare, mettere al traino e muovere, oppure mettere al traino, muovere e tirare, comunque mettere al traino o schierare è automaticamente compreso nel loro movimento.

5.0 Tiro

Il Tiro è contemporaneo, e le perdite vengono aggiudicate prima del movimento delle unità. Questo permette alle truppe di indebolire il nemico prima di caricarlo. Le unità possono tirare e successivamente muovere nella Fase di Movimento. Il Tiro viene distribuito sull'intero fronte della unità (mai sulle singole basi).

Se non ci dovessero essere le possibilità di reperire bersagli validi nel raggio di tiro, logicamente il tiro non sarà effettuato.

Possono tirare solo le unità equipaggiate con armi da tiro a lunga distanza, come i moschetti e l'artiglierie.

Queste unità vengono elencate nella Lista degli Eserciti.

Un'unità può tirare se:

1. La distanza fra tiratore e bersaglio è uguale o inferiore alla distanza massima dell'arma.
2. Il bersaglio è entro l'arco di tiro, non ostruito del tiratore.

5.1 Chi può tirare

Le unità possono tirare una sola volta per turno di gioco, e non possono più tirare una volta che è terminata la Fase di Tiro. Non è possibile tirare contro unità ingaggiate in una Mischia, e non è neppure possibile tirare mentre si è ingaggiati in mischia.

Il bersaglio deve essere entro il raggio di tiro, ed entro l'arco di tiro non ostruito.

I tiratori a piedi non possono muoversi per più della metà della distanza di movimento se vogliono tirare.

Esempio. Un'unità con Volteggianti armata con fucile o moschetto può muovere della metà, se spara durante la Fase Tiro.

Se un'unità non tira, può muovere fino alla propria distanza massima.

5.2 Distanze di Tiro

Ogni arma da tiro possiede una distanza massima, espressa in centimetri. Tutte le distanze vengono misurate dalla parte più vicina dell'unità che tira fino a qualsiasi parte raggiungibile dell'unità bersaglio.

Le seguenti distanze rappresentano le distanze utili effettive, e non le distanze massime teoriche.

Moschetti:

20cm

Artiglieria Pesante:

60cm

Artiglieria Media:

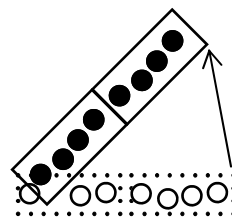
50cm

Artiglieria Leggera o Ippotrainata:

40cm

5.3 Puntamento

Tutte le unità possono tirare contro bersagli che si trovano immediatamente di fronte a loro. L'arco di tiro è pari a 45°, misurati dal punto più vicino del fronte del tiratore.



Le unità di Fanteria, per poter tirare, devono rispettare i seguenti tipi di formazione:

Linea, Colonna di Attacco.

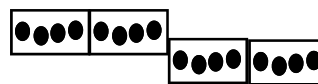
Le unità di Artiglieria, per poter tirare, devono rispettare il seguente tipo di formazione: Linea.

5.4 Arco di tiro

Le artiglierie o fanterie, armate con armi da fuoco, possiedono un arco di tiro di 45°.

5.5 Priorità di bersaglio

Ogni unità deve tirare sul bersaglio più vicino entro l'arco di tiro. Se esistono due bersagli alla stessa distanza, l'unità dovrà tirare al bersaglio più direttamente di fronte, se possibile.



Le unità tirano una per volta; se due unità tirano sul medesimo bersaglio, ma una riesce ad eliminarlo prima che tiri la seconda, la seconda potrà tirare sul bersaglio che a questo punto è il più vicino. Questo impedisce che una singola unità (di Volteggianti per esempio) attiri su di se troppo tiro.

Quando si ruota più di una unità, tutte le unità devono essere allineate. Queste due unità, appartenenti al medesimo Corpo, non possono ruotare finché non si sono allineate tra di loro.



EFFETTI DEL TIRO

5.6 Modificatori del tiro

Esistono differenti possibilità di successo nel tiro, dovute a tutta una serie di situazioni legate al tipo di protezione statica (ostacoli difensivi) o dinamica (formazioni disperse).

5.7 Effetti del Tiro

In quest'epoca non è più la mischia a risolvere le battaglie, ma comincia ad essere il tiro l'ago della bilancia. Tempo umido e piogge erano nemici della polvere da sparo, i tiri spesso risultavano imprecisi, se non a corta distanza. L'ordine aperto e frastagliato dei Volteggianti faceva da contraltare alle formazioni in colonna di attacco della fanteria in ordine chiuso, il bersaglio montato della Cavalleria Pesante, assai più a rischio, veniva utilizzato con cariche violente ed improvvise.

Il Tiro viene eseguito seguendo questa sequenza:

1. Una Unità di fanteria o una batteria di artiglieria seleziona un bersaglio e tira un dado, cui aggiunge o sottrae i modificatori del tiro.
2. Il bersaglio tira un dado.
3. Se il risultato del tiratore supera quello del bersaglio, il bersaglio riceve 1 Punto Rottura.

Ogni altro risultato, pareggio compreso, non sortisce nessun effetto.

Questa sequenza di passaggi viene ripetuta ogni volta che si tira. Se il bersaglio raggiunge il suo Punto Rottura durante la Fase Tiro, viene messo in Rotta, ma può comunque tirare prima di essere rimosso.

Modificatori per la formazione assunta.

- Se si tira su Schermagliatori o Artiglieria, il tiratore sottrae -1 dal risultato del proprio dado.

- Se si tira su unità in Quadrato o Colonna di Attacco, il tiratore aggiunge +2 al risultato del proprio dado.

- Se è un Quadrato oppure una Colonna d'Attacco a tirare, deve sottrarre -2 dal suo risultato del dado.

- Se è un'unità di fanteria in Linea a tirare, deve aggiungere +1 al suo risultato del dado.

- Se è un'unità di Artiglieria Pesante a tirare, deve aggiungere +1 al suo risultato del dado.

- Se è un'unità di artiglieria che tira a mitraglia, deve aggiungere +1 al suo risultato del dado (entro 10cm).

Fattore di protezione del terreno.

Se si tira su unità al coperto di boschi o di terreno difficile, il tiratore sottrae -1 al risultato del proprio dado. Stare su una collina non offre Fattore Protezione, mentre stare dietro una collina potrebbe impedire il tiro.

Tiro della Fanteria Leggera Inglese (opzionale e solo per alcuni scenari storici).

- Fanteria Leggera e Fucilieri in Linea Inglese infliggono 2 PR invece di 1PR.

Tutti i modificatori sono cumulabili.

Esempi di tiro. Un'unità in di fanteria in Linea con moschetto tira contro una Colonna di Attacco. I moschettieri in Linea ottengono un "3" e aggiungono +1 (tiro in formazione in Linea) ed anche +2 (bersaglio in Colonna di Attacco), totalizzando

un risultato modificato di 6, mentre il bersaglio in Colonna di Attacco ottiene un "6". Nessun risultato.

Esempio di tiro. Un'unità di fanteria in Linea tira contro un'unità di Cavalleria. I fanti ottengono un "2", devono aggiungere +2 (Bersaglio Cavalleria e Fanteria in Linea che tira), totalizzando un risultato modificato di 4, mentre la cavalleria ottiene un "3", quindi riceverà 1 Punto Rottura (PR), e gli verrà posto accanto un segnalino bianco.

5.8 Campo di Tiro ostruito

La possibilità o meno di un'ostruzione viene determinata prima del tiro di ogni unità. Per poter tirare, l'unità dovrà avere l'intero fronte sgombro. Ogni unità che tira deve essere in grado di tracciare una linea di tiro sgombra entro i 45° dal proprio fronte verso il bersaglio. Questa linea può venire tracciata verso ogni punto del bersaglio. Il campo di tiro è bloccato da qualsiasi unità amica, da unità in mischia, o da elementi di terreno che giacciono, anche parzialmente, tra il tiratore ed il bersaglio. Se il tiro contro il bersaglio più vicino è ostruito, è possibile scegliere un altro bersaglio.

5.9 Artiglieria

Esistono tre calibri di batterie di artiglieria: Cannoni Pesanti, Medi e Leggeri.

Tutti i Cannoni (ART), hanno un Punto Rottura di 2. I cannoni vengono piazzati durante lo schieramento e possono poi venire spostati.

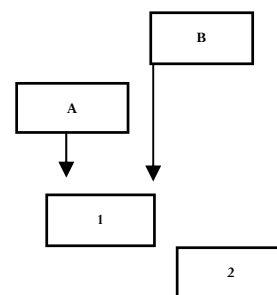
Non sono inseriti nella organizzazione Divisionale e sono autonomi, e non possono essere posizionati nei boschi o su terreno difficile.

CARICHE DI SUPPORTO

Le unità di cavalleria 1 e 2, hanno mosso di metà o meno, della loro distanza massima.

Le unità A e B non hanno ancora mosso, ma stanno per caricare l'unità 1.

L'unità 2 non potrebbe raggiungere l'unità B durante la normale Fase di movimento.



IL MOVIMENTO

Serve un modello per ogni unità di artiglieria. L'imbastamento non è fondamentale e si possono utilizzare basi più profonde di quelle da noi suggerite nell'apposita tabella.

5.9.1 Tiro dell'Artiglieria

Tutti i cannoni iniziano il gioco già carichi e pronti per sparare. I cannoni sparano una volta ogni turno di gioco; un cannone che tira nel turno 3 potrà sparare anche nel turno 4 purché non abbia mosso (tranne artiglieria a cavallo). Si può usare un batuffolo di ovatta bianca per simulare il fumo dopo che il cannone ha sparato, e togliamo il cotone alla fine del turno, e pronto a sparare di nuovo nella fase di tiro che segue. Vengono applicate tutte le comuni regole sul tiro.

5.9.2 Tiro a mitraglia

Il tiro a mitraglia viene utilizzato se il bersaglio è entro 10cm e rappresenta sia il tiro a palla piena a distanza ravvicinata che il proiettile a mitraglia vero e proprio.

Il modificatore del tiro a mitraglia viene applicato se il bersaglio è entro 10cm.

5.9.3 Dragoni

In questa scala ai Dragoni non è permesso smontare e tirare, ai fini tattici viene considerata cavalleria leggera, in grado di caricare. In alcuni casi, i Dragoni venivano equipaggiati ed utilizzati come Cavalleria Pesante e quindi ai fini del gioco, in questo caso saranno considerati a tutti gli effetti come tali, senza avere la possibilità di tirare. Negli scenari storici, sarà bene quindi specificare se i Dragoni in campo sono Leggeri oppure Pesanti.

6.0 Movimento

Una volta ultimata la Fase Tiro, inizierà la Fase Movimento. Qualsiasi spostamento o rotazione, per quanto minima possa essere, è considerata movimento. Il movimento dei due eserciti è alternato, con una successione di mossa/contro mossa. Le singole unità o i Corpi vengono mosse in una successione a discrezione del giocatore. Questo significa che le unità possono muoversi in un certo modo per fare spazio ad altre unità: ogni unità può essere mossa una sola volta per turno di gioco. Non è possibile muovere nessuna porzione di unità al di fuori del tavolo da gioco.

Nessuna unità può terminare la mossa occupando fisicamente lo stesso spazio di un'altra unità. A seconda delle caratteristiche di ciascuna, ogni unità si muove con una combinazione di movimenti diritti in avanti e/o rotazioni. Non è possibile spostarsi obliquamente (in diagonale). La struttura divisionale dell'esercito determina come le unità vengono organizzate e mosse in modo coordinato ad altre dello stesso esercito.

6.1 Misurazioni

I giocatori possono sempre misurare le distanze prima di muovere, ruotare o tirare. E' possibile anche misurare gli intervalli fra le unità per stabilire se esiste spazio sufficiente per tirare o muovere attraverso. Non è permesso mai muovere le unità oltre lo spazio che occupano effettivamente. Al fine di evitare le discussioni, una volta che l'unità è stata mossa non può più essere riportata nella medesima posizione.

6.1.1 Fanteria

La maggior parte delle Fanterie (FT) può muovere in linea retta e ruotare. Possono quindi ruotare e muovere, ad eccezione di quanto descritto successivamente.

Quando si muovono in linea retta, possono muoversi di 10cm. Quando ruotano, possono farlo al massimo di 2,5cm.

La Fanteria può ruotare e muovere in linea retta della rimanente parte del movimento permesso. In sostituzione, la Fanteria può eseguire un Cambiamento di Fronte, che però non permetterà di fare ulteriori movimenti.

6.2 Unità montate

Le unità montate comprendono la Cavalleria e l'Artiglieria Ippotrainata. In genere si muovono più velocemente ed in modo meno rigido rispetto alla maggior parte delle unità di fanteria.

6.2.1 Dragoni Leggeri (DR)

I Dragoni Leggeri sono imbastati e agiscono in tutte le situazioni come Cavalleria Leggera (a differenza dei Dragoni Pesanti), tranne che non possono effettuare un Cambiamento di Fronte e Muovere nello stesso turno, eccetto quando Evadono. Altrimenti, possono effettuare un Cambiamento di Fronte durante il movimento normale.

6.3 Schermagliatori

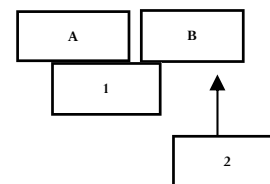
Ogni Brigata di fanteria può distaccare un elemento di Schermagliatori automatico (non costa nulla acquistarli), ma se la brigata decide di far uscire gli Schermagliatori si prende 1 Punto Rottura automatico, che però recupererà nel momento in cui gli Schermagliatori rientrano. Gli Schermagliatori sono utilizzati esclusivamente dalle unità che erano storicamente in grado di farlo.

Una unità che mette fuori gli Schermagliatori prende 1 Punto Rottura.

CARICHE DI SUPPORTO.

L'unità di Cavalleria 2 può a questo punto caricare fino a metà della sua velocità massima, contro i nemici A e B.

E' possibile ruotare di 2,5cm, all'inizio della carica.





CAMBIAMENTO DI FRONTE E ROTAZIONI

Gli Schermagliatori possono muovere fino a 15cm per turno di gioco, e possono distribuire questa distanza ruotando fino a 2,5cm e muovendo in linea retta della rimanente parte del movimento permesso. In agguanta, possono eseguire un Cambiamento di Fronte, che può avvenire prima o dopo qualsiasi movimento.

Gli Schermagliatori possono muovere sempre attraverso le proprie unità amiche.

Gli Schermagliatori che vengono contattati da altre unità in ordine chiuso nemiche, vengono immediatamente riassorbiti dall'unità madre. Quando sono all'aperto, gli Schermagliatori possono entrare in mischia solo con altri Schermagliatori.

Gli Schermagliatori possono muoversi all'indietro: questo assicura loro una notevole libertà di movimento. Questo tipo di movimento viene eseguito muovendo l'unità indietro in linea retta, senza rotazione, fino a 15cm, mantenendo però il fronte al nemico. Muovendo all'indietro gli Schermagliatori possono interpenetrare unità amiche. Gli Schermagliatori possono essere riassorbiti volontariamente (anche se hanno sparato) durante la propria fase movimento (muovendo o rimanendo fermi) oppure riassorbiti automaticamente in seguito al contatto con qualsiasi unità nemica e su qualsiasi terreno.

Durante il primo round di mischia, nel turno in cui gli Schermagliatori sono stati scacciati dalla carica del nemico oppure si siano aperti per far passare l'unità madre in carica, questi non partecipano alla mischia pertanto l'unità madre conserverà il Punto Rottura che recupererà automaticamente nel secondo turno in cui gli Schermagliatori parteciperanno alla mischia.

Gli Schermagliatori non vengono penalizzati nel movimento da nessun tipo di terreno, agiscono sul fronte, fianchi o retro dell'unità madre e possono allontanarsi fino a 5 cm. da essa.

Nel corso della battaglia, un qualsiasi nemico che tira sull'unità madre, calcherà il -1 degli Schermagliatori, senza penetrazione riguardo il tiro di fucileria e a mitraglia; con penetrazione riguardo il tiro dell'artiglieria a palla. Ogni tiro utile provocherà 1 Punto Rottura sull'unità madre senza però eliminare gli Schermagliatori.

Una unità di fanteria in Quadrato può mettere fuori gli Schermagliatori schierandoli su uno dei quattro fronti.

6.4 Cambiamento di Fronte

Tutte le unità possono eseguire un movimento di Cambiamento di Fronte. Tutti gli altri cambiamenti di direzione dovranno essere eseguiti mediante il movimento di rotazione. Il Cambiamento di Fronte può essere eseguito in sostituzione del movimento normale, solo la Cavalleria Leggera può cambiare fronte all'inizio del movimento e muovere della propria metà velocità, senza però effettuare cariche. Nessuna unità può Cambiare Fronte (tranne Cavalleria Leggera) e muovere nello stesso turno di gioco.

Per eseguire il Cambiamento di Fronte si cambia la direzione dell'unità fino a 180°.

Il cambiamento di fronte è possibile per tutte le Unità. Il cambiamento di fronte deve essere eseguito da tutte le unità di un Corpo o da nessuna. Una parte di un Corpo (ad esempio tutte le unità non ingaggiate) può effettuare un Cambiamento di Fronte se almeno un'unità è ingaggiata in Mischia.

Chi cambia Fronte non tira.

Limitazioni al Cambiamento di Fronte.

Le unità amiche non possono entrare nella propria Linea di Base (10cm) fino a quando non vi è entrato un qualunque nemico. Un'Unità, quindi non può entrare nella Linea di Base fino a che un'unità nemica non vi è dentro.

Questa restrizione impedisce un'irrealistica ritirata della linea di battaglia fino al bordo del tavolo, per proteggersi, in modo artificiale, da attacchi sul Fianco.

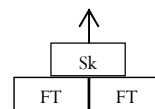
6.5 Rotazioni

La Rotazione è il modo utilizzato dalle unità per cambiare la direzione del fronte. Le unità possono sommare il movimento di Rotazione con il movimento normale, ma la Rotazione dovrà comunque precedere il movimento. Quando la Cavalleria Leggera vuole eseguire una Rotazione ed un Cambiamento di Fronte, viene eseguito prima il Cambiamento di Fronte e poi la Rotazione. Ogni unità può Ruotare una sola volta per turno di gioco. Le Rotazioni possono essere eseguite solo in avanti.

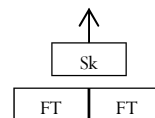
Rotazioni di unità di Fanteria (FT)

La Fanteria (FT) può ruotare e successivamente muovere. La rotazione deduce 2,5cm dal movimento totale; rimangono quindi gli altri centimetri che dovranno essere mossi in linea retta. Queste rotazioni detraggono 2,5cm dal movimento totale anche quando la distanza effettivamente percorsa è inferiore. Queste unità possono inoltre ruotare ed entrare in una mischia.

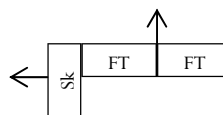
SCHERMAGLIATORI



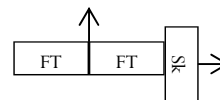
Un Corpo composto da una Unità di Schermagliatori e da un'Unità di Fanteria in Linea



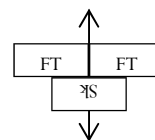
Un Corpo composto da una Unità di Schermagliatori distaccata da un'Unità di Fanteria in Linea



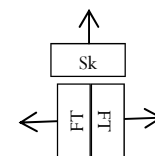
Un Corpo composto da un'Unità di Fanteria e da un'Unità di Schermagliatori posta a protezione del fianco sinistro



Un Corpo composto da un'Unità di Fanteria e da un'Unità di Schermagliatori posta a protezione del fianco destro



Un Corpo composto da un'Unità di Fanteria e da un'Unità di Schermagliatori posta a protezione delle spalle



Una Brigata messa in Quadrato distacca i suoi Schermagliatori e si fa coprire uno dei suoi quattro fronti.

ROTAZIONI DELLE UNITA'

6.5.1 Rotazione delle Unità Montate

Tutte le Unità montate possono ruotare fino ad un massimo di 2,5cm e possono, dopo aver ruotato, muovere la distanza rimanente in linea retta. Anche in questo caso la rotazione de- trae 2,5cm dal movimento totale anche quando la distanza effettivamente percorsa è inferiore. Tutte le Unità montate possono ruotare ed entrare in una mischia. La Cavalleria Leggera può ruotare immediatamente dopo ed in aggiunta a un Cambiamento di Fronte. Potrà quindi Cambiare Fronte, ruotare e quindi muovere della rimanente metà velocità in linea retta.

6.5.2 Come si eseguono le Rotazioni

Una Rotazione viene misurata dal fronte dell'unità che la esegue. Per effettuare una Rotazione non si possono spendere più di 2,5cm. Uno degli angoli deve rimanere fermo, mentre l'altro si muove. Quando si vuole ruotare un'intero Corpo (gruppo di basi), il movimento verrà eseguito nello stesso modo. I Corpi separati ed affiancati, con le unità della prima fila a contatto di base, potranno ruotare individualmente. Se le unità del Corpo non sono allineate, l'intero Corpo non potrà ruotare, e potrà muovere unicamente in avanti.

Limitazioni alle Rotazioni

1. Le rotazioni devono essere eseguite prima di ogni altro movimento, mai a metà o alla fine della mossa. La Cavalleria Leggera può cambiare il Fronte, ruotare e quindi muovere di metà velocità.

2. Le unità che ruotano non possono muovere sopra o attraverso, o terminare la propria mossa (dopo la rotazione ed il movimento) sopra altra unità.

3. Le rotazioni possono essere eseguite solamente in avanti mai verso dietro.

4. Quando la Zona Frontale di due unità nemiche, non ingaggiate all'inizio della fase di chi muove, interseca ognuna la Linea di Fronte dell'altra nessuna delle 2 unità può ruotare. Zona Frontale è definita l'area tra le linee di Fianco di un'unità e si estende per 10cm dal fronte dell'unità, formando un'area rettangolare. Se un'unità inizia la Rotazione fuori dai 10cm può completare anche se entra nei 10cm.

6.5.3 Rotazione Estesa

Una Rotazione Estesa permette ad un Corpo o Linea di Unità di ruotare più di 2,5cm.

Tutti i tipi di Corpo possono ruotare fino ad un massimo di 10cm (in terreno aperto) e non possono eccedere i 90° (gradi) di rotazione.

Se un Corpo ruota più di 2,5cm, non può effettuare nessun altro movimento e le sue unità non possono iniziare una Mischia.

La Rotazione Estesa non può essere effettuata in o attraverso Terreno Difficile, Bosco, Acqua o Ostacoli Lineari.

6.5.4 Rischi della Rotazione Estesa

Un Corpo che effettua una Rotazione Estesa è in uno stato di Disordine, i suoi ranghi diventano Disordinati e l'unità né paga le conseguenze nel movimento e combattimento come indicato di seguito.

Unità Disordinate in un Corpo possono essere evidenziate con un piccolo segnalino o counter.

Riordinare i Ranghi

Il Riordino dei Ranghi rappresenta la chiusura delle proprie file per le unità o il raggrupparsi dei singoli. Dopo aver effettua-

to una rotazione Estesa, un'unità ha bisogno di un turno per Riordinarsi. Il Riordino è opzionale e può essere effettuato durante una qualunque Fase di Movimento seguente.

Procedura di Riordino

Per riordinarsi un'unità deve restare ferma e non ingaggiata in Mischia per un'intera Fase di Movimento amica. Il Riordino non può essere eseguito in Terreno Difficile, Bosco o Acqua.

Conseguenze per le Unità Disordinate

Le unità Disordinate in un Corpo possono muovere e tirare normalmente, recuperare i Punti Rottura (se ferme) e recuperare la Fatica (se ferme). Se in un Corpo vi sono una o più unità Disordinate, il Corpo non può effettuare altre Rotazioni Estese fino a che tutte le sue unità non si sono Riordinate.

Mischia

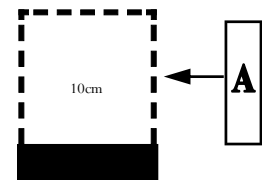
Unità ingaggiate in mischia prima di essersi Riordinate sottraggono un -1 al loro dado di Mischia in tutti i casi di Mischia possibili.

6.6 Movimento di Carica

La Carica è un semplice movimento che porta un'unità in mischia con un'unità avversaria. Le unità che iniziano la carica possono contattare il nemico solamente con la loro Linea di Fronte. Dopo che è avvenuto il contatto, l'unità non potrà più muoversi finché non sarà terminata la mischia. Una singola unità può caricare una sola unità nemica oppure due unità nemiche per turno di gioco, anche se può infliggere perdite solo ad un'unità nemica in un turno. Non esistono priorità di bersaglio per una carica. Se due bersagli sono a distanza, ciascuno dei due potrà essere caricato.

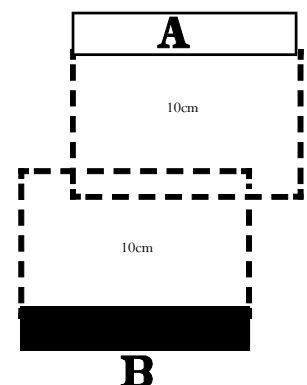
LIMITAZIONI AL MOVIMENTO.

L'unità A non può muovere attraverso le due Linee di fianco nemiche entro 10cm.



LIMITAZIONE AL MOVIMENTO.

Nessuna delle due unità può ruotare, perché le unità A e B in Ordine Chiuso, hanno le loro linee di fianco che si intersicano entro 10cm.





LE CARICHE

Chi può caricare e chi non può

- Le unità montate possono caricare qualsiasi tipo di truppe.

- La Fanteria può caricare tutti i tipi di truppe. Può caricare le unità montate solo se entro 2,5cm.

- L'Artiglieria non può mai caricare.

- Le unità di Schermagliatori possono caricare solo altre unità nemiche di Schermagliatori.

6.6.1 Cariche della Fanteria

La Fanteria può entrare in contatto attraverso una rotazione di 2,5cm oppure può caricare in linea retta. Non può invece ruotare e poi caricare, a meno che non si tratti di unità cui sono permessi entrambi i movimenti (cioè Guardia e Granatieri). La Fanteria non può caricare un'unità montata partendo da oltre 2,5cm.

Esempi.

1) Un'unità di Fanteria può caricare un'unità di Cavalleria se entro 2,5cm.

2) Un'unità di Fanteria può caricare qualunque unità montata sul Fianco.

3) Un'unità di Fanteria può caricare qualunque unità Montata frontalmente se l'unità Montata è contattata sul Fianco da un'altra unità amica, in questo turno o da quello precedente.

4) Un'unità di Fanteria può caricare qualunque unità Montata se l'unità Montata è già impegnata in mischia dal turno precedente.

6.6.2 Cariche montate

Le unità montate possono ruotare fino a 2,5cm, e quindi caricare per la rimanente parte del loro movimento in linea retta. La rotazione deve sempre essere eseguita per prima. Tutte

le unità montate possono entrare in mischia attraverso una rotazione. La Cavalleria Leggera non può cambiare Fronte e quindi caricare. Le unità montate possono caricare tutti i tipi di truppe.

6.7 Tabella degli Effetti del Terreno

Gli elementi di terreno sul campo di battaglia sono importanti sia per il movimento dei combattenti, sia durante il tiro ed il combattimento. Sono composti da aree di terreno ben delimitate e riconoscibili.

La seguente tabella illustra gli effetti del terreno sul movimento. I dettagli su come alcune caratteristiche del terreno influenzano il movimento ed il combattimento vengono descritte nella sezione Terreno.

Legenda:

No: Non è permesso alcun tipo di movimento su questo terreno.

1/3: L'unità muove di 1/3 del massimo movimento consentito.

1/2: L'unità muove di 1/2 del massimo movimento consentito.

2/3: L'unità muove di 2/3 del massimo movimento consentito.

-: Non ci sono penalizzazioni.

P: Penalità. L'unità perde 5cm

6.12 Muovere Attraverso il fronte di un Nemico

Un'unità non può muovere interamente (di lato) attraverso (all'interno) i 10cm di entrambe le Linee di Fianco di qualsiasi unità nemica ferma e non ingaggiata in quello stesso turno.

Un'unità può muovere interamente attraverso la zona i 10cm di entrambe le Linee di Fianco di qualsiasi unità nemica che ha mosso nella precedente fase di

Terreno	FT	ART	CAV
Terreno Aperto	-	-	-
Colline Dolci	-	-	-
Colline Ripide	2/3	2/3	2/3
Boschi	1/3	1/3	1/3
Terreno difficile	1/3	1/3	No
Torrenti	P	P	P

movimento.

Esempi

- Un'unità resta ferma nella fase A del turno 5. Nella fase B del turno 5 un'unità nemica non può muovere interamente attraverso i 10cm di entrambe le Linee di Fianco.

- Un'unità resta ferma nella fase B del turno 5. Nella fase A del turno 6 un'unità nemica non può muovere interamente attraverso i 10cm di entrambe le Linee di Fianco.

- Un'unità muove nella fase A del turno 5. Nella fase B del turno 5 un'unità nemica può muovere interamente attraverso i 10cm di entrambe le Linee di Fianco.

- Un'unità muove nella fase B del turno 5. Nella fase A del turno 6 un'unità nemica può muovere interamente attraverso i 10cm di entrambe le Linee di Fianco.

6.13 Movimenti delle unità

Ogni unità possiede una capacità di movimento espressa in centimetri.

Fanteria in Linea (FT), Artiglieria al traino: 10cm

Fanteria in Colonna di Attacco: 12cm

Schermagliatori (SK): 15cm

Cavalleria Pesante in Linea (CP), Comandanti in Capo (C. in C.), Artiglieria ippotrainerata (ART.-IPP.): 15cm

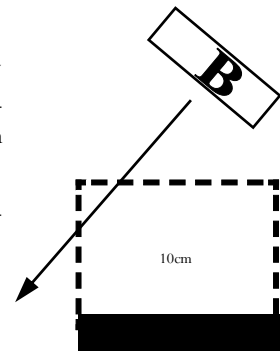
Cavalleria Pesante in Colonna di Attacco: 18cm

Cavalleria Leggera (CL) in Linea: 20cm

Cavalleria Leggera in Colonna di Attacco: 25cm

Quadrato di Fanteria: 2,5cm

L'unità B può muovere perché passerà attraverso una sola Linea di Fianco entro 10cm.



LA MISCHIA

7.0 Mischia

La Fase di Mischia segue la Fase di Movimento.

7.1 Principi Generali che regolano la Mischia

Il Capitolo sul Movimento di Carica definisce tutti i contatti permessi fra unità nemiche. Quando due unità nemiche muovono a contatto una contro l'altra si verifica una Mischia. Quando due unità avversarie entrano in contatto, il movimento di ciascuna si ferma istantaneamente al momento del contatto, indipendentemente dall'angolazione di un'unità rispetto all'altra. L'unità in Mischia non può muoversi; per poterlo fare deve prima disingaggiarsi completamente.

Tutte le unità che perdono un turno di mischia riceveranno dei Punti Rottura (PR), che rappresentano sia le perdite sia la fatica accumulata. Una mischia può essere risolta in uno o più turni di gioco, secondo le condizioni delle unità impegnate. La Mischia viene risolta quando un'unità di una parte viene messa in Rotta in una determinata Area di Mischia, lasciando il proprio nemico vittorioso. Le Procedure di Mischia descrivono come è possibile infliggere Punti Rottura (PR) alle unità coinvolte.

Chi può caricare e combattere una Mischia

- Le unità montate possono caricare qualsiasi tipo di truppa.
- La Fanteria può caricare tutti i tipi di truppe, ma le unità montate solo se entro i 2,5cm.
- L'Artiglieria (anche l'Ippotrainata) non può mai caricare, ma solo difendersi da una carica nemica.
- Gli Schermagliatori possono caricare solo altri Schermagliatori.

7.2 Direzione della Mischia

I combattimenti di Mischia vengono risolti in una successione determinata dalla Direzione della Mischia. Il giocatore che ha vinto la scelta per la Priorità di Movimento decide la Direzione della Mischia, ovvero a partire da quale direzione, sinistra o destra, attraverso il lato lungo del tavolo, i combattimenti di Mischia dovranno venire risolti. La Direzione della Mischia deve essere decisa immediatamente prima della Fase di Mischia. Se due Aree di Mischia sono equidistanti dal lato del tavolo scelto, un tiro di dado deciderà quale si risolverà. Viene quindi risolta l'Area di Mischia, vengono aggiudicati i Punti Rottura (PR), e vengono fatti immediatamente i test di morale per tutte le unità urtate da truppe in Rotta.

7.3 Le Aree di Mischia

L'Area di Mischia è il luogo in cui una singola unità in Ordine Chiuso è in contatto con una singola unità in Ordine Chiuso nemica, sebbene ciascuna delle due unità potrebbe anche essere in contatto con altre unità nemiche.

Ogni unità in Mischia tira un dado, ed i Risultati della Mischia vengono applicati nell'ordine determinato dalla Direzione della Mischia in quel turno di gioco. vengono aggiudicati i Punti Rottura (PR) e se un'unità viene messa in Rotta, ogni risultante test di morale dovuto al fatto di essere urtati da truppe in Rotta viene immediatamente preso.

Un'unità contro un'unità

Quando un'unità combatte contro una sola unità nemica,

questo contatto produce una sola Area di Mischia.

Mischie con più unità ed Aeree di Mischia

Quando una singola unità viene contattata da due o più unità nemiche, ne risulta un'Area di Mischia multipla. La singola unità combatte a turno ogni nemico, ed i Risultati della Mischia vengono applicati immediatamente, prima di procedere alla risoluzione dell'Area di Mischia successiva. Se un'unità riceve Punti Rottura (PR) nella prima Area di Mischia, combatterà con i Punti Rottura ricevuti nell'Area di Mischia successiva. Se un'unità viene messa in Rotta nella prima Area di Mischia, non potrà combattere contro le altre unità con cui era in contatto all'inizio. In sostanza, quello che succede in un'Area di Mischia può influenzare quello che succede in un'Area di Mischia successiva.

7.4 Mischie Frontali

Sono previsti tre tipi di Mischia:

- Mischie Frontali.
- Mischie sul Fianco o Retro.
- Mischie Speciali.

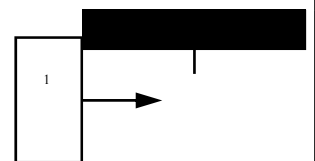
Una Mischia Frontale avviene quando una o più di un'unità ammassate muovono in contatto di base frontale con un'unità nemica in Ordine Chiuso. Questo avviene quando le unità opposte entrano in contatto con la loro Linea di Fronte.

Le Mischie sul Fianco o Retro avvengono quando la Linea di Fronte di un'unità contatta la Linea di Retro di un'altra unità nemica.

Le Mischie Speciali utilizzano i Fattori Combattimento Speciali e le regole apposite.

COINVOLGIMENTO IN MISCHIE FRONTALI.

QUESTO È UN ATTACCO FRONTALE, CIOÈ UNA MISCHIA UNO CONTRO UNO.





FATTORE DI COMBATTIMENTO

7.5 Fattore di Combattimento (FM)

Il Fattore Mischia di un'unità è la sua caratteristica più importante. Il Fattore Mischia (FM) rappresenta numerosi fattori, come abilità nel combattimento, protezione e disciplina. Ogni unità possiede un FM per il suo Fronte, uno per il Fianco ed un terzo FM per situazioni Speciali. Il Fattore Mischia frontale viene usato solo contro bersagli di fronte all'unità. Il FM laterale viene utilizzato contro avversari che contattano l'unità sui Fianchi o sul Retro. Un'unità di Corazzieri francesi napoleonici ha un FM di 6[2]0: il 6 rappresenta il FM frontale, il 2 il FM laterale e lo 0 nelle situazioni di Mischia Speciale.

7.5.1 Situazioni particolari in cui si usa il FM Speciale

Questa situazione ricostruisce alcune situazioni di combattimento particolari che si verificano quando tipi di truppe "specializzate" entrano in contatto di Mischia, ma anche situazioni prodotte dall'effetto di terreno "difficile" sulle capacità di Mischia delle unità. Il FM Speciale è il terzo FM elencato nella Lista degli Eserciti: una Fanteria Leggera 4[1]2 ha un FM Speciale di 2.

Il FM Speciale viene usato nelle seguenti circostanze, indipendentemente dal fatto che le unità interessate stanno combattendo sul loro fronte, sul loro fianco o sul loro retro.

7.5.1a Boschi, Terreno Difficile e FM Speciali

Tutte le unità che sono in contatto di Mischia entro boschi o terreno difficile (tranne Postazioni Difensive, Villaggi, Edifici) combattono solo con il loro

FM Speciale. In queste difficili condizioni di combattimento le truppe che sono in grado di combattere bene in condizioni di terreno difficile avranno un FM Speciale alto. I tipi di truppe che hanno bisogno di una formazione disciplinata o di aeree aperte per poter operare efficacemente avranno un FM Speciale relativamente basso. Si tratta della maggior parte della Fanteria (FT), ma anche di tutte le truppe montate.

Tutte le unità perdono il proprio Impeto di Carica contro tutti i nemici all'interno di boschi o di terreno difficile.

7.6 Coinvolgimento nella Mischia

Le mischie vengono risolte secondo una successione determinata dalla Direzione di Mischia. I giocatori usano il FM delle unità coinvolte come base, aggiungono tutti i Fattori Tattici che possono essere applicati e quindi tirano un dado per arrivare ad un numero finale comprensivo di tutto. Il confronto fra risultati finali delle due parti determina l'esito finale della Mischia. Tutte le unità tirano un dado durante una Mischia, ed il numero estratto verrà impiegato contro tutti i nemici durante l'intero turno di gioco. I successivi capitoli spiegheranno come il Fattore Mischia (FM), i Fattori Tattici ed un tiro di dado genera il risultato di una Mischia.

7.7 Combattimento di una Mischia e Risultati

I Punti Rottura (PR) delle unità sono stati bilanciati in modo tale che le unità di Fanteria (FT) siano più affidabili e più difficili da mettere in Rotta rispetto a tutte le altre unità, il cui comportamento è meno prevedibile. Le Mischie che coinvolgono unità di fanteria sono in genere le più lunghe da risolversi.

Punti Rottura (PR) delle unità

Fanteria della Vecchia Guardia: 5 PR

Fanterie di Linea e Fanteria Leggera: 4 PR

Cavallerie Pesanti e Dragoni Pesanti: 3 PR

Cavalleria Leggera, Leve Territoriali, Dragoni Leggeri, Artiglieria: 2 PR

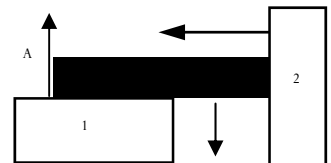
Truppe Irregolari, Guerriglieri, Schermagliatori: 1 PR

Al proprio Fattore Mischia (FM) ogni unità aggiunge i Fattori Tattici ed il tiro di un dado; questo tiro di dado vale per ogni Area di Mischia in cui l'unità è coinvolta. Chi ottiene un punteggio finale più alto è il vincitore della Mischia ed infligge 1 Punto Rottura (PR) alla parte sconfitta. Ogni unità può infliggere al massimo 1 PR per turno di gioco, indipendentemente dal numero di unità nemiche che gli si oppongono. L'unità cui viene inflitto questo PR viene determinata unicamente dalla Direzione della Mischia; il PR viene assegnato nel momento in cui viene inflitto, ma mai inflitto arbitrariamente dai giocatori.

Un'unità può ricevere un PR da ogni nemico in contatto, per ogni Area di Mischia in cui viene sconfitta (o pareggia). Se un'unità raggiunge il suo Punto Rottura, viene messa immediatamente in Rotta e può provocare un test di morale per le unità amiche che urta. In alcuni casi è possibile che, anche se riceve un solo PR, l'unità sconfitta in un turno di mischia viene automaticamente messa in Rotta, grazie all'Impeto di Carica.

COINVOLGIMENTO IN MISCHIE FRONTALI.

QUESTO È UN ATTACCO FRONTALE E SI PRODUCONO 2 AERE DI MISCHIA.



FATTORI TATTICI

7.7.1 Pareggi nelle Mischie

Qualora si verifichi un pareggio, normalmente entrambe le unità perdono 1 PR. Tuttavia, se una unità ha già inflitto un PR durante quel turno di gioco (oppure se ha messo in Rotta una unità nemica a causa dell'Impeto di Carica), non infliggerà un altro PR, ma riceverà comunque un PR. Nel caso raro in cui entrambe le unità dovessero ricevere 1 PR, ed entrambe dovessero rompere, nessuna delle due riceverà il PR ed il combattimento continuerà.

7.7.2 Mischie di Artiglieria

Tutti i cannoni hanno un Fattore Mischia (FM) di 2[0]0. E' possibile applicare l'Impeto di Carica contro i cannoni. Non è però possibile eseguire un movimento di Sfondamento dopo aver sconfitto un cannone. Le batterie messe in Rotta non provocano un test di morale se urtano altre truppe, ma devono eseguire un test di morale se, a loro volta, vengono urtate da qualsiasi unità in Rotta. I cannoni che raggiungono il Punto Rottura (PR) dell'unità vengono rimossi (cioè non saranno ostacolo per il movimento). Per tutto il resto verranno applicate le altre regole di Mischia.

7.8 Fattori Tattici

I Fattori Tattici vengono aggiunti al Valore Combattimento, e sono cumulabili.

Formazione in Colonna di Attacco di Fanteria contro Quadrato di Fanteria. Per poter applicare questo modificatore di +3, l'unità di Fanteria deve combattere in Colonna di Attacco contro un'unità nemica di fanteria che è schierata in Quadrato. Il fattore viene applicato esclusivamente contro l'unità in Quadrato e non verrà applicato se l'unità in Colonna

di Attacco è presa sul fianco da un'altra unità nemica.

Formazione di Fanteria in Linea contro Quadrato di Fanteria. Per poter applicare questo modificatore di +2, l'unità di fanteria deve combattere contro un'unità nemica di fanteria che è schierata in Quadrato. Il fattore viene applicato esclusivamente contro l'unità di fanteria che carica il Quadrato, e non verrà applicato se l'unità in Linea è presa sul fianco da un'altra unità nemica.

Fanteria in Quadrato contro unità montate. Per poter applicare questo modificatore di +3, l'unità di Fanteria deve combattere in Quadrato contro una o più unità nemiche di cavalleria.

Fanteria in Colonna di Attacco contro Fanteria in Linea. Per poter applicare questo modificatore di +2, l'unità di fanteria deve combattere in Colonna di Attacco contro un'unità nemica che è schierata in Linea. Il fattore viene applicato esclusivamente contro l'unità che è schierata in Linea, e non verrà applicato se l'unità in Colonna di Attacco, viene presa sul fianco da un'altra unità nemica.

Difesa di elementi di terreno. Una unità di fanteria (di qualsiasi tipo) caricata mentre sta difendendo una sezione di terreno (colline, boschi, ecc.) aggiunge un +1 al suo Fattore di Mischia (+2 unità in difesa di Villaggi o Ridotte), nelle mischie in cui il contatto avviene su questo elemento di terreno. Il +1 viene applicato solo durante il primo turno di mischia, ma non durante il secondo turno con la stessa unità. L'unità che si difende dovrà rimanere ferma durante quella Fase di Movimento per poter ricevere il +1. L'unità non riceverà il +1

se viene attaccata sul fianco da qualsiasi unità.

Cavalleria schierata in linea. Un bonus di +1 in mischia (solo 1° round e solo in terreno aperto).

Comandante in Capo con l'unità e perdita dei Comandanti in Capo. Ogni unità aggiunge +1 quando il Comandante in Capo è unito ad essa. Se però l'unità riceve almeno 1 PR nell'Area di Mischia, l'avversario dovrà tirare un secondo dado. Se verrà estratto un "6", il Comandante in Capo viene eliminato. Se l'unità viene messa in Rotta (durante la Fase di Tiro oppure in Mischia), il Comandante in Capo viene automaticamente eliminato.

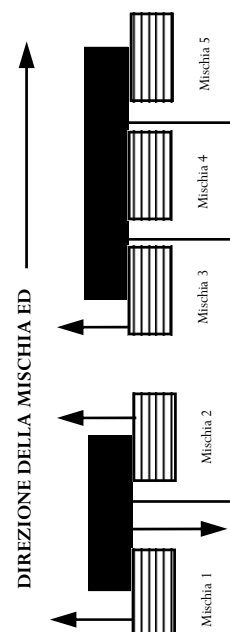
7.9 Impeto di Carica

Qualsiasi unità entrava in combattimento con un certo slancio, ma alcune affidavano l'esito della Mischia principalmente all'urto iniziale. Possono applicare l'Impeto di Carica le unità montate Pesanti con un FM di 4 o più. Le unità montate, soprattutto le Cavallerie Pesanti, spesso si affidavano a urti successivi per mettere in Rotta il nemico. Nello scontro di cavalleria il Comandante in Capo che riusciva a dare la spallata finale risultava spesso il vincitore della giornata.

Se un'unità che ha l'Impeto di Carica sconfigge un nemico che non possiede l'Impeto, questo nemico, anziché ricevere 1 PR, viene messo in Rotta automaticamente. Come in tutte le altre mischie, una unità che ha l'Impeto di Carica può mettere in Rotta (oppure infiggere Punti Rottura) al massimo una unità per turno di gioco, indipendentemente dal numero di unità nemiche.

DIREZIONE DELLA MISCHIA ED AREE.

L'AREA DI MISCHIA 1 È LA PIÙ VICINA ALLA DIREZIONE DELLA MISCHIA, E VIENE RISOLTA PER PRIMA. TUTTE LE CONSEGUENZE DI UNA MISCHIA VENGONO APPLICATE IMMEDIATAMENTE IN OGNI AREA DI MISCHIA, PRIMA DI PROCEDERE CON LA SUCCESSIVA. SEGUITE LA STESSA SUCCESSIONE PER LE AREE DI MISCHIA 2, 3, 4 E 5.





IMPETO DI CARICA

Il seguente elenco illustra tutte le possibili combinazioni:

- Tutte le unità di Cavalleria Pesante applicano l'Impeto di Carica in ogni contatto iniziale contro tutte le unità ad eccezione della Fanteria (FT) in Quadrato.

- La Cavalleria Leggera non possiede mai l'Impeto di Carica.

- La Fanteria della Vecchia Guardia francese applica l'Impeto di Carica.

- L'Impeto di Carica viene applicato unicamente dalle truppe elencate qui sopra. L'Impeto di Carica viene applicato solo durante il primo turno di Mischia, per ogni volta che una unità carica o viene caricata dal tipo di truppe sopra indicate.

Se entrambe le unità nella Area di Mischia possono applicare l'Impeto di Carica, gli effetti dell'impeto sono cancellati per quell'area di Mischia. Due unità di Cavalleria Pesante opposte, oppure Cavalleria Pesante contro Fanteria in Quadrato, dovranno risolvere la questione a Punti Rottura, 1 PR alla volta. Dal momento che l'Impeto di Carica rappresenta anche una certa superiorità psicologica sull'avversario, se entrambe le unità nemiche si sentono superiori, nessuna delle due possiede un vantaggio sull'altra. Questa regola evita che gli scontri Cavalleria contro Cavalleria si trasformino in un solo combattimento, che si risolve con un unico tiro di dado, ed in cui il difensore viene smesso in Rotta automaticamente.

7.9.1 Situazioni in cui non viene applicato l'Impeto di Carica

L'Impeto di Carica non viene applicato contro qualsiasi nemico nelle seguenti circostanze:

1. L'unità che viene colpita sul fianco o sul retro da qualsiasi nemico, o che sta combattendo un turno successivo di Mischia contro un altro avversario.

2. Quando si combatte in boschi o in terreno difficile.

3. Le unità Disordinate non applicano l'impeto di carica.

Esempi. Due unità nemiche di Cavalleria Pesante entrano in Mischia nel turno 5 e nessuna delle due viene messa in Rotta dall'altra. A questo punto una delle due parti getta nella Mischia una seconda unità di Cavalleria Pesante nel turno di gioco 6. Questa unità fresca possiede l'Impeto di Carica, mentre l'unità avversaria non lo possiede. Quindi, se l'unità fresca supera il nemico lo metterà automaticamente in Rotta. Le Riserve sono importanti.

7.9.2 La Fanteria schierata in Quadrato (la risposta all'Impeto di Carica della Cavalleria)

La Fanteria aveva la possibilità di difendersi dall'urto di una carica violenta di cavalleria schierando le proprie truppe in Quadrato e cercando di assorbire in questo modo lo shock iniziale. Per riprodurre questa tattica, se una unità di Fanteria si schiera in Quadrato (due basi una dietro l'altra con fronti opposti) e viene sconfitta, anziché essere messa automaticamente in Rotta, riceverà solo 1 PR. Questa possibilità offre alla maggior parte delle unità di fanteria una occasione per riprendersi. Quindi, una unità di cavalleria che può applicare l'Impeto di Carica può mettere in Rotta una unità di Fanteria in un turno solo, oppure infliggerle 1 PR se in Quadrato. Solo la Fanteria può usare questa tattica.

Gli svantaggi di una formazione schierata in Quadrato sono rappresentati dal rischio di veni-

re presi dal tiro nemico o in mischia da fanteria, ed in un malus quando tira. Ricordatevi che la decisione di cambiare formazione deve essere presa durante il movimento.

Tabella per le unità che tentano di mettersi in Quadrato:

Tirate 1D6 per ogni unità di Fanteria che dichiara di mettersi in Quadrato:

1: L'unità va in Rotta.

2: L'unità non riesce a mettersi in Quadrato e diventa Disordinata.

3: L'unità non riesce a mettersi in Quadrato, ma può tentare nel prossimo turno se non è già in mischia, senza diventare Disordinata.

4-5-6: L'unità si mette in Quadrato.

Modificatori:

+1 per tutte le unità della Guardia e Granatieri.

-1 sul tentativo di formare il Quadrato d'emergenza se la carica della cavalleria parte dal fianco.

Esempi di Mischia.

- Due fanterie (A e B) 4[1]1 sono in combattimento. Entrambe le unità estraggono un "3" e pareggiano 7 a 7. Ciascuna delle due riceve 1 PR. Se l'unità A estrae un "4", il risultato è 8 a 7, e solo l'unità B riceve 1 PR.

- Una Cavalleria Pesante 5[1]0 combatte due fanterie (A e B) 4[2]1 schierate in linea. La Cavalleria Pesante estrae un "5". La fanteria A estrae un "2" e la fanteria B estrae, successivamente, un "6". La fanteria A è sconfitta 10 a 6 e viene messa in Rotta. La fanteria B pareggia la Cavalleria Pesante 10 a 10, ma solo la Cavalleria Pesante riceve 1 PR, perché la Cavalleria Pe-

TERRENO

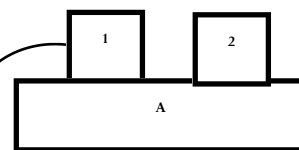
Mischia.

L'unità 1 e l'unità A combattono fra di loro con il proprio FM Speciale, in quanto sono in un bosco o in terreno difficile. L'unità 2 e l'unità A combattono fra di loro con il proprio FM frontale nella loro mischia.

Le unità 1 e 2 caricano. L'unità A tira un dado per la mischia. Potrà applicare un "+1" perchè si sta difendendo su un elemento di terreno, ma questo modificatore viene applicato solo contro l'unità 1 e non contro l'unità 2, e solo nel primo turno di mischia.

Tiro.

Se l'elemento di terreno è un bosco o terreno difficile, l'unità A riceverebbe un "+1" se la linea di tiro attraversa qualsiasi porzione dell'elemento. Se la linea di tiro colpisce la porzione dell'unità A all'aperto, l'unità A non verrà protetta.



ATTACCHI SUL FIANCO

sante ha già inflitto perdite in quel turno di Mischia. Se la fanteria A fosse stata schierata in Quadrato, avrebbe ricevuto solo 1 PR e non sarebbe stata messa in Rotta.

- Un'unità di Corazzieri 6[2]0 carica un'unità di fanteria Granatieri 5[2]2 schierata in Quadrato. I Corazzieri estraggono un "4": 6+4 totalizza 10. La fanteria della Guardia tira un "2": 2+5+3 (perché fanteria in quadrato contro cavalleria) totalizza 10. Le unità pareggiano la Mischia, ed entrambe ricevono 1 PR. Se i Corazzieri avessero estratto un "5" (12 a 11), la fanteria avrebbe ricevuto 1 PR.

- Due unità di fanteria (A e B) 3[0]0 (tutte e due già con 3 Punti Rottura ciascuno) combattono e pareggiano. Nessuna delle due riceve 1 PR perché in questo caso entrambe le unità verrebbero messe in Rotta. Tuttavia, se l'unità A avesse superato B, l'unità B verrebbe messa in Rotta.

7.10 Attacchi sul fianco

Per poter attaccare sul fianco un'unità nemica, un'unità dovrà iniziare il movimento di carica (prima di avere eseguito qualsiasi movimento) con una parte della sua Linea di Fronte dietro la Linea di Fianco di un'unità bersaglio e terminarlo con tutta l'unità dietro la Linea di Fronte del bersaglio. Deve quindi entrare in contatto di base lungo il bordo della Linea di Fianco del bersaglio. Gli attacchi alle spalle vengono portati fisicamente in un modo differente, anche se i risultati sono gli stessi.

Attacchi sul fianco: l'unità deve partire con il proprio fronte parzialmente dietro la linea di fronte dell'unità nemica e terminare la carica con tutta la sua linea di fronte dietro la linea di fronte dell'unità nemica.

Conseguenze degli attacchi sul fianco

Quando una unità viene attaccata sul fianco, combatterà con il suo Fattore di Mischia laterale contro tutte le unità che contattano il suo fianco o le spalle per tutta la durata della Mischia.

L'unità colpita sul fianco non possiede l'Impeto di Carica. Se viene colpita sul fianco un'unità perderà tutti i vantaggi dati dalla sua Formazione. Le unità che stanno difendendo un elemento di terreno, e vengono colpite sul fianco perdono il bonus di +1.

7.10.2 Attacchi sul fianco

Le unità attaccate sul fianco combattono con il Fattore di Mischia laterale contro tutti i nemici, sia di fianco che di fronte.

Se un'unità viene colpita sul fianco e viene sconfitta da un'unità nemica sul fianco o sul fronte, non viene immediatamente messa in Rotta, anche se le unità coinvolte stanno usando il loro FM Speciale (a meno che le unità che caricano sul fianco non possiedano l'impeto di carica, come Cavalleria Pesante e Guardia).

Esempi.

1) Un'unità di Dragoni Pesanti 4[0]0 attacca sul fianco una Fanteria di Granatieri 5[1]3. La Fanteria di Granatieri col dato ottiene un "6" (1+6=7). L'unità di Dragoni Pesanti estrae un "4" (4+4=8) e mette in Rotta la Fanteria per 8 a 7. Se l'unità di Dragoni Pesanti avesse estratto un "3" (7 a 7), ci sarebbe stato un pareggio ed entrambe le unità avrebbero ricevuto 1 PR.

2) Una Fanteria Francese 4[2]1 viene colpita sul fianco da una qualsiasi unità (non Cavalleria

Pesante o Fanteria della Guardia), e sta combattendo anche sul fronte contro una seconda unità. I Francesi combattono con il loro FM laterale [2] contro entrambe le unità nemiche, ma non vengono messi in Rotta automaticamente se sconfitti da una delle due.

3) Un'unità colpisce una unità nemica sul fianco dentro un bosco. Entrambe le unità combattono con il loro FM Speciale. Se l'unità colpita sul fianco viene sconfitta, non viene messa in Rotta immediatamente, ma subisce solo 1PR.

7.10.3 Attacchi alle spalle

Gli attacchi alle spalle vengono risolti come gli attacchi sui fianchi, ma i requisiti sono differenti. L'unità in carica deve iniziare la sua carica completamente dietro la Linea di Fronte del bersaglio. Un attacco alle spalle si verifica quando il contatto avviene in qualsiasi punto lungo la Linea di Retro del bersaglio, anche se una parte dell'unità attaccante si estende oltre la Linea di Fronte del bersaglio dopo il contatto.

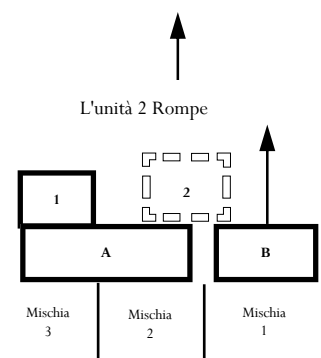
Se non vengono soddisfatti tutti i requisiti per un attacco sul fianco o sul retro, la Mischia è frontale (per tutta la durata della Mischia) indipendentemente dall'angolo formato dalle due unità a contatto.

8.0 Unità in Rotta

Ogni unità messa in Rotta durante la Mischia arretra immediatamente di 2,5cm, e viene quindi rimossa immediatamente dal gioco e non può mai essere riordinata. Dal momento che il Tiro è contemporaneo, un'unità che viene messa in Rotta durante la Fase Tiro può a sua volta rispondere con il suo tiro prima di essere rimossa. Quando un'unità messa in Rotta durante

AREE DI MISCHIA.

L'Area di Mischia 2 non esiste più, una volta che l'unità 2 rompe. Se l'unità 2 non dovesse rompere, ci sarebbero 3 Aree di Mischia, come illustrato nella Figura. Quando un'unità combatte più avversari, può ingaggiare al massimo 1 Punto Rottura contro un solo nemico. Può invece ricevere Punti Rottura da più avversari.





UNITÀ IN ROTTA ED EVASIONE

una mischia arretra, può urtare le unità amiche che sono entro 2,5cm. Dal momento che il movimento di Rotta viene eseguito immediatamente, il risultato potrà influenzare subito la risoluzione delle mischie nelle altre Aree di Mischia. La direzione verso cui un'unità in Rotta si dirige è la "Direzione di Rotta".

8.1 Direzione di Rotta

Le unità in Rotta arretrano di 2,5cm lungo la loro Direzione di Rotta. Le unità in Rotta vengono successivamente rimosse dal gioco.

Direzione di Rotta in seguito ad Attacchi Frontali o alle Spalle

Se l'unità viene messa in Rotta in seguito ad un attacco frontale, i 2,5cm della Direzione di Rotta vengono percorsi arretrando lungo le linee di Fianco dell'unità, lontano dal nemico da cui è stata posta in Rotta. Nello stesso modo, le unità che vengono messe in Rotta in seguito ad un attacco alle spalle, si muovono direttamente lontano dall'attaccante lungo le loro linee di Fianco.

Direzione di Rotta in seguito ad Attacchi sul fianco

Se un'unità viene messa in Rotta a seguito di un attacco sul fianco, deve allontanarsi dal nemico verso una direzione parallela alla sua linea di Fronte.

Per facilitare i movimenti di Rotta si potrà:

1. Misurare semplicemente i 2,5cm lungo la Direzione di Rotta dell'unità per determinare se ci sono altre unità che devono provare il morale.
2. Togliere poi l'unità in Rotta che ha provocato il test.

Test di morale per le unità contattate da unità in Rotta

Le unità che vengono contattate da unità amiche in Rotta (da una mischia) vengono messe in Rotta se falliscono il test di morale. Le unità di Fanteria vengono messe in Rotta con il risultato di "1", mentre tutte le altre unità vengono messe in Rotta con il risultato di "1 o 2". I Comandanti in Capo aggregati all'unità non possono influenzare il test di morale, ma vengono eliminati se l'unità cui sono aggregati fallisce il morale. I Comandanti in Capo non aggregati non provano mai il morale se vengono contattati da unità in Rotta. Una singola Rotta può provocare anche un "effetto domino", originando una reazione a catena di test di morale fra unità adiacenti, per cui ogni Rotta provoca un test di morale.

8.2 Evasione dalla Mischia

Questa regola si propone di simulare la situazione storica di un'unità che si sgancia da uno scontro perdente, con lo scopo di rientrare in combattimento con rinnovato vigore. Un'Evasione dalla Mischia può essere effettuata solo dalle Cavallerie o dalle Fanterie della Guardia in Mischia contro Fanteria o Artiglieria.

Condizioni per l'Evasione dalla Mischia

1. La scelta di effettuare un'Evasione dalla Mischia è fatta dal giocatore stesso. Un'unità nemica Montata, in contatto, impedisce l'Evasione dalla Mischia.
2. Un'unità che effettua un'Evasione dalla Mischia deve aver combattuto frontalmente contro tutti i suoi avversari; e non deve avere, attualmente, un nemico che l'attacca di Fianco o sul Retro.
3. Un'unità in Mischia può effet-

tuare un'Evasione dalla Mischia in qualunque turno nel quale non ha inflitto PR; un'unità non può effettuare un'Evasione dalla Mischia se ha inflitto PR, in Mischia, in questo turno.

Fase dell'Evasione dalla Mischia

L'Evasione dalla Mischia può essere effettuata dopo che tutte le Mischie sono state combattute, ma prima di effettuare i movimenti di Sfondamento (o Inseguimento). Il giocatore che ha vinto l'Opzione di Movimento (Iniziativa) determina chi inizia la fase di Evasione dalla Mischia. Le Evasioni dalla Mischia sono effettuate una per volta.

Tabella dell'Evasione dalla Mischia

Tirate 1D6 per ogni unità che dichiara un'Evasione dalla Mischia:

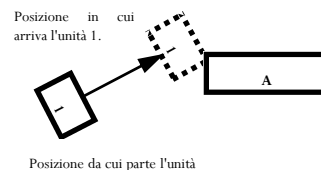
1. Fuga incontrollata, presi dal panico; l'unità è in Rotta.
2. L'unità non Evade dalla Mischia; il combattimento continua nel prossimo turno.
3. L'unità non Evade dalla Mischia; il combattimento continua nel prossimo turno.
4. L'unità Evade dalla Mischia.
5. L'unità Evade dalla Mischia.
6. L'unità Evade dalla Mischia.

Movimento di Evasione dalla Mischia

Un'unità che effettua un'Evasione dalla Mischia muove all'indietro, 20cm per tutte le cavallerie e 10cm per tutte le fanterie, mantenendo l'orientamento corrente. Questo movimento determina la Direzione di Evasione dalla Mischia. Se si ha una Frammentazione Divisionale, a causa dell'Evasione dalla Mi-

ATTACCHI SUL FIANCO

L'UNITÀ 1 INIZIA LA SUA CARICA CON UNA PARTE DELLA SUA LINEA DI FRONTE DIETRO LA LINEA DI FRONTE DIETRO LA LINEA DI FRONTE DI A. L'UNITÀ "1" TERMINA LA SUA CARICA COMPLETAMENTE DIETRO LA LINEA DI FRONTE DI A. SI TRATTA DI UN ATTACCO SUL FIANCO.



Se l'unità "1" non inizia la sua carica con una parte della sua Linea di Fronte dietro la linea di Fronte dell'unità A, e se non termina la carica interamente dietro la Linea di Fronte A, si combatterà una Mischia Frontale. Le unità che possono ruotare e muovere devono ruotare subito, se vogliono portare tutta l'unità dietro il Fianco nemico. La Rotazione non può però essere utilizzata per portare una parte dell'unità dietro la Linea di Fianco nemico prima dell'inizio del movimento di carica vero e proprio, per portarsi in una posizione che permetta all'unità di caricare sul fianco.

SFONDAMENTO E RIORDINO

schia (la Frammentazione si determina dopo che tutte le unità hanno effettuato l'Evasione dalla Mischia), il Fattore di Controllo dell'Esercito si riduce di 2 per ogni nuovo Corpo che si crea.

9.0 Movimento di Sfondamento

Alla fine del turno di gioco in cui qualsiasi unità ha partecipato ad una mischia, e ne è risultata vincitrice mettendo in Rotta l'avversario, quest'unità riceve un bonus di movimento di 2,5cm. Il Movimento di Sfondamento viene eseguito da ciascuna unità (di entrambi le parti), nell'ordine determinato dalla Direzione della mischia. Le unità nei Corpi "In Controllo" possono frammentare il Corpo mentre eseguono un Movimento di Sfondamento.

Le unità "Fuori Controllo" possono eseguire uno sfondamento, ma non possono frammentare il Corpo. Vengono applicate tutte le proibizioni di movimento. Le unità vittoriose possono utilizzare in parte o completamente la distanza di 2,5cm per ruotare, muovere in linea retta, o una combinazione di entrambi i movimenti. La rotazione deve essere eseguita prima del movimento in linea retta. La Fanteria, in questo caso può ruotare e muovere, per complessivamente 2,5cm. Tutte le rotazioni non possono eccedere comunque i 2,5cm, e la rotazione (di qualsiasi entità) costa comunque 2,5cm: non rimane nulla quindi per il movimento.

10.0 Fase di Riordino

Il Riordino rappresenta il tentativo degli ufficiali di restaurare la disciplina fra i ranghi. Alla fine di ogni turno di gioco ogni unità che ha ricevuto PR, o in

quel turno o in quello precedente, può tentare un riordino. L'unità dovrà essere rimasta ferma e non coinvolta in mischia durante quel turno di gioco, anche se può tirare. In aggiunta, non deve esserci alcun nemico in grado di caricarla da qualsiasi direzione. Questa regola incoraggia i giocatori a mantenere la pressione sullo schieramento avversario.

Procedura di Riordino

Si tira un dado per ogni unità che vuole riordinarsi. L'unità recupera 1 PR con un dado di "5 o 6". Se un Comandante in Capo Geniale si aggrega all'unità, si aggiunge +2 al dado per il riordino, se invece il C. in C. è Equilibrato, allora aggiungerà +1.

11.0 Terreno

Il terreno influenzerà sia il vostro schieramento sia la vostra strategia. Ogni Esercito può scegliere un certo numero di elementi di terreno, che dovranno essere piazzati prima dello schieramento.

Gli elementi di terreno hanno dimensioni di 20cm per 10cm (negli scenari storici anche di più).

I boschi ed il terreno difficile possono avere una dimensione fino a 20cm per 20cm.

Ogni giocatore deve scegliere due o tre elementi di terreno fra quelli messi a disposizione.

Il numero ed il tipo di terreno disponibile, dipende dal luogo geografico dove si svolgerà la battaglia.

Spagna e Europa meridionale: 4 Selezioni a scelta fra: 2 Colline Dolci, 1 Villaggio, 2 Colline Ripide, 1 Terreno Difficile oppure 1 Bosco.

Russia e Europa settentrionale: 3 Selezioni a scelta tra: 2 Boschi, 1

Villaggio, 2 Terreni Difficile, 1 Collina Dolce.

Italia, Francia e Europa centrale: 4 Selezioni a scelta tra: 2 Colline Dolci, 1 Villaggio, 1 Collina Ripida, 1 Terreno Difficile, 2 Boschi.

Procedura

Il terreno è scelto segretamente, ed è piazzato alternativamente, un elemento per volta, prima dello Schieramento.

Esempio.

Russia: 2 Selezioni (2 Boschi o 2 Terreni Difficili)

Questo giocatore può usare fino ad un totale di 2 elementi. Può scegliere una qualunque combinazione di 2 Boschi o 2 Terreni Difficile, per un totale di 2 elementi.

Nelle battaglie storiche gli eserciti possono avere a disposizione Ostacoli Lineari e Postazioni Difensive, quali Ridotte.

Restrizioni al posizionamento del Terreno

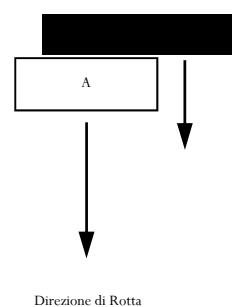
Entrambi i giocatori devono prima scegliere tutti i loro Terreni. Quindi devono, alternativamente, tirare un dado per il posizionamento di ogni elemento di terreno, dichiarando per quale elemento tirano. Il terreno deve essere posizionato nel modo seguente:

Risultato del dado 1. L'elemento deve essere posizionato adiacente al proprio lato destro del tavolo, all'altezza che si vuole.

Risultato del dado 2. L'elemento deve essere posizionato adiacente al proprio lato sinistro del tavolo, all'altezza che si vuole.

Risultato del dado 3. L'elemento deve essere posizionato ovunque, purché fuori dell'area di schieramento propria o nemica,

UNITA' URTATE DA TRUPPE IN ROTTA.
ATTACCO FRONTALE.
L'UNITA' A DEVE ROMPERE PARALLELAMENTE ALLE SUE LINEE DI FIANCO.





TERRENO

e non adiacente ai lati del tavolo.

Risultato del dado 4. L'elemento deve essere posizionato ovunque, purché fuori dell'area di schieramento propria o nemica, e non adiacente ai lati del tavolo.

Risultato del dado 5. L'elemento deve essere posizionato ovunque, all'interno dell'Area di Schieramento del nemico.

Risultato del dado 6. L'elemento deve essere posizionato ovunque, all'interno della propria Area di Schieramento.

Vicinanza del Terreno

Un elemento del terreno non può essere posizionato entro 20cm da un altro elemento.

Gli Ostacoli Lineari e le Postazioni Difensive devono essere posizionati interamente entro una delle Aree di Schieramento e ignorano la regola della Vicinanza.

Dopo il posizionamento di tutti i terreni/ostacoli, gli eserciti Schierano le loro unità.

E' consigliato porre uno schermo di cartone a metà tavolo, per celare agli sguardi questa fase.

11.1 Effetti del terreno sul Movimento, Tiro e Mischia

Movimento

Il movimento entro o attraverso il Terreno Difficile (TD) dipende da dove si trova la Linea di Fronte dell'unità. Se qualsiasi porzione della Linea di Fronte dell'unità si trova su un elemento di terreno, l'unità è soggetta a tutte le penalizzazioni di movimento previste dalla Tabella degli Effetti del Terreno.

L'unità verrà penalizzata come se marciasse per tutta la mossa all'interno di un elemento di terreno, anche se magari solo una porzione di movimento viene svolta nell'elemento di

terreno.

Rotazione

Anche se il movimento totale viene ridotto, l'unità può sempre ruotare della distanza massima. Quindi un'unità di Fanteria può ruotare di 2,5cm nei Boschi ed in Terreno Difficile (1/3 di movimento al massimo), ma poi non potrà più muoversi. Un'unità di Cavalleria Pesante che ruota su una Collina Ripida (2/3 di mossa al massimo), deduce 2,5cm, ma poi può muovere solo di 15cm in linea retta.

Tiro

Quando si tira contro un'unità posizionata in terreno che fornisce protezione (Boschi o Terreno Difficile), se qualsiasi porzione della linea di tiro passa attraverso quel terreno, l'unità si considera protetta (+1) se qualsiasi tratto della linea di tiro passa attraverso quell'elemento di terreno, mentre negli altri casi si considera all'aperto. Il tiro contro unità coperte da elementi di terreno potrebbe anche essere completamente ostruito.

Mischia

L'unità si considera in difesa di un elemento di terreno se il punto dove avviene il contatto di mischia è collocato sull'elemento di terreno occupato dall'unità. Per poter ricevere il bonus di +1 per le unità che difendono un elemento di terreno, l'unità in difesa deve essere costruita da Fanteria ferma (ferma in quel turno di gioco), e deve essere caricata da un attaccante. Il +1 viene applicato solo nel primo turno del contatto di mischia con un nuovo nemico, anche se il difensore è già in contatto con un altro nemico fin dalla mossa precedente. L'unità non riceve il +1 se viene attaccata sul fianco. Se

l'unità è schierata solo parzialmente sull'elemento di terreno, ed il contatto di mischia si verifica nella parte all'aperto, in quell'Area di Mischia non potrà essere applicato il bonus di +1. Nei boschi e nel terreno difficile, i Volteggiatori non vengono dispersi dalle altre unità, ma sono anzi in grado di attaccarle.

11.2 Colline

Sono previsti due tipi di colline: Colline Dolci (CD) e Colline Ripide (CR). Ogni tipo di collina influenza, in modo differente, il movimento, il tiro e la mischia. Per evitare di disegnare le curve di livello e tutte le altre caratteristiche che complicherebbero il gioco, la forma delle colline e gli effetti del combattimento vengono volutamente sfumati. Tutte le colline sono considerate "piatte", e le penalizzazioni per il movimento vengono applicate tutte le volte che l'unità muove sulla collina. Unità nemiche su una collina possono tirarsi (non è prevista alcuna cresta). Un'unità si difende con il bonus di +1 su una Collina Dolce o su una Collina Ripida se rimane ferma in quel turno di gioco e viene caricata dal nemico. I giocatori sono liberi di stabilire le curve di livello, oppure la posizione delle creste degli elementi di terreno; in questo caso potranno elaborare delle Regole particolari per alcuni scenari storici

Colline Dolci

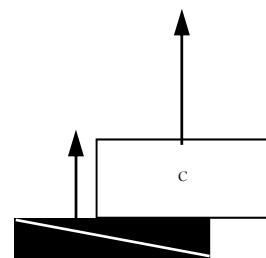
Le Colline Dolci non sono di alcun ostacolo al movimento. Il tiro viene ostruito dalle Colline Dolci poste fra il tiratore ed il bersaglio, se il bersaglio è dietro la collina, e la collina giace almeno parzialmente entro la linea di tiro; ovviamente, se il tiratore è in cima alla collina, potrà tirare verso il basso normalmente.

Colline Ripide

Le Colline Ripide sono più

**UNITA'
URTATE DA
TRUPPE IN
ROTTA.
ATTACCO ALLE
SPALLE. L'UNITA'
C DEVE
ROMPERE
PARALLELAMENTE
ALLE SUE LINEE
DI FIANCO.**

Direzione di Rotta



EFFETTI DEL TERRENO SUL MOVIMENTO, TIRO E MISCHIA

scoscese delle Colline Dolci e sono di ostacolo al movimento di tutte le unità, ad eccezione della Fanteria Leggera e dei Volteggiatori, che possono sempre muovere normalmente sulle Colline Ripide.

11.3 Boschi

Le regole prevedono un solo tipo di bosco, a densità standard. Le unità possono muovere nei Boschi come indicato dalla Tabella degli Effetti del Terreno. Quando il punto del contatto di mischia è in un bosco, le unità coinvolte utilizzano il loro Fattore di Mischia Speciale. Tutte le unità combattono nei Boschi con il loro FM Speciale, indipendentemente dalla direzione che fronteggiano. Verrà invece usato il loro Fattore di Mischia Normale quando il contatto avviene al di fuori del bosco. In questo caso chi si difende non riceverà neanche il +1.

La fanteria della Vecchia Guardia non applica l'Impeto di Carica nei Boschi. La Cavalleria Pesante e la Fanteria della Vecchia Guardia applicheranno l'Impeto di Carica se caricano fuori dal bordo del bosco (fino ad un massimo di 1/3 del movimento permesso).

Unità montate

La Cavalleria muove di 1/3 della distanza massima all'interno dei boschi. Possono caricare fuori dai Boschi (ma sempre solo per 1/3 della loro massima distanza), ma non applicano l'Impeto di Carica in quei turni di gioco in cui sono stati all'interno dei boschi.

Boschi e Tiro

Il Tiro penetra solo fino a 5cm all'interno dei boschi (sia da fuori a dentro sia attraverso). Oltre i 5cm l'unità non può

essere considerata un bersaglio, e neanche tirare fuori. Le unità che difendono i Boschi aggiungono un modificatore +1 per la protezione. Non è possibile tirare se in mezzo c'è un bosco.

11.4 Terreno Difficile

Il Terreno Difficile corrisponde al terreno roccioso tipico degli altipiani oppure a paludi, dune, terreni rotti, ecc.

Tiro

Il Tiro penetra solo fino a 5cm (sia da fuori a dentro che attraverso). Oltre i 5cm l'unità non può essere considerata un bersaglio, e neanche tirare fuori. Le unità all'interno di Terreno Difficile aggiungono un modificatore di +1 per la protezione. Non è possibile tirare attraverso un elemento di Terreno Difficile.

Mischia

Quando il punto di contatto di mischia è collocato in un elemento di terreno difficile, tutte le unità utilizzano il loro Fattore di Mischia Speciale.

Tutte le unità combattono nel Terreno Difficile con il loro FM Speciale, indipendentemente dalla direzione che fronteggiano. Le unità useranno invece il loro FM Normale quando il contatto avviene al di fuori, e non riceveranno il bonus di +1 per la difesa.

Le Fanterie possono caricare fuori (fino ad un massimo di 1/3 del movimento permesso).

11.5 Torrenti

I Torrenti non sono stati inseriti nella scelta dei terreni degli Ordini di Battaglia, e quindi possono essere utilizzati solo se c'è un accordo fra i giocatori oppure negli scenari che simulano battaglie storiche. I Torrenti deducono 5cm dal movimento

totale dell'unità che li attraversa. Le unità che entrano in contatto di mischia con unità nemiche che hanno attraversato un torrente durante quel turno di gioco ricevono un bonus di +1 per quell'unico turno di mischia. Ogni unità che attraversa un Torrente non può applicare l'Impeto di Carica. Non sono state previste penalizzazioni per il Tiro.

11.6 Postazioni Difensive

Si tratta di fortificazioni campali improvvisate, come abbattute, trincee, ecc. che fanno parte del sistema del terreno. Gli ostacoli possono venire difesi da tutti i tipi di fanteria e dalle unità di artiglieria.

Tiro delle armi leggere e dei cannoni

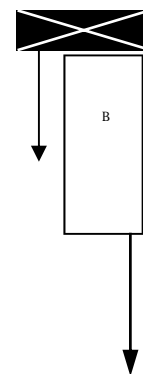
I tiratori che hanno come bersaglio unità in difesa, direttamente a contatto dietro la postazione, sottraggono -2 al loro risultato del dado, se la linea di tiro interseca l'ostacolo. Quando si spara con dei cannoni contro degli ostacoli, il +2 va a bilanciare l'eventuale bonus delle artiglierie medie, pesanti o rigate. Per evitare discussioni, gli ostacoli non difesi verranno oltrepassati dal tiro senza la penalizzazione di +2.

Una sezione di ostacolo (difesa o meno), viene distrutta dal tiro a palla piena dei cannoni se chi tira estrae un "6" e supera l'unità che si difende. Se l'ostacolo viene distrutto, l'unità in difesa non riceve il PR da quel tiro. Tutti i tiri successivi in quel turno di gioco, contro l'unità che ora non è difesa, verranno calcolati normalmente.

Movimento

Tutte le unità a piedi possono oltrepassare gli ostacoli non difesi, a metà velocità. I difensori possono muovere fuori dagli ostacoli a metà velocità. Le unità Montate non possono

UNITA' URTATE DA TRUPPE IN ROTTA.
ATTACCO SUL FIANCO.
L'UNITÀ B DEVE ROMPERE PARALLELAMENTE ALLE SUE LINEE DI FIANCO.



Direzione di Rotta



CONDIZIONI DI VITTORIA

mai muovere attraverso o combattere contro gli ostacoli lineari.

Mischie

Le unità che difendono gli ostacoli aggiungono un +1 nelle mischie per ogni turno al loro FM Frontale (gli ostacoli più impegnativi aggiungono una protezione di +2).

Le unità che caricano posizioni fortificate non potranno applicare l'Impeto di Carica.

Le unità che caricano al di fuori dalle posizioni difensive possiedono un -1 in mischia a causa del loro leggero disordine; il -1 dura per il solo primo turno di mischia. Le unità attaccanti possono sfondare se sconfiggono un'unità in difesa di un ostacolo, o se i difensori respingono gli attaccanti.

Acquisizione degli Ostacoli Lineari

Gli Ostacoli Lineari possono essere utilizzati nelle battaglie storiche, oppure acquisiti da un esercito che in cambio dovrà eliminare una propria unità per ogni Ostacolo Lineare. Un Ostacolo Lineare può essere piazzato all'interno della propria area di schieramento ed avrà un fronte pari a quello dell'unità che vuole coprire.

11.7 Imboscate (Opzionale)

Le unità che si schierano nei Boschi o nel Terreno Difficile e che non si muovono, rimangono invisibili finché un'unità nemica non arriva entro 10cm. Quando il giocatore muove, o tira, con un'unità in Imboscata, allora quell'unità verrà posizionata sul tavolo e visibile per tutto il resto della partita. La medesima regola dell'invisibilità può essere applicata alle unità nascoste da elementi di terreno, finché non vengono scoperte da almeno un'unità nemica. Vi

consigliamo di utilizzare una cartina per identificare il fronte e la posizione delle unità in Imboscata.

12.0 Villaggio

I Villaggi rappresentano centri abitati, cittadine, borghi ed edifici, in grado di ospitare almeno una Brigata o guarnigioni e differenti specialità di truppa. La composizione che proponiamo in questo capitolo è adatta per un fornire una sensazione di massa, consigliamo di utilizzare quadrati di almeno 12cm x 12cm, per rappresentare la postazione fortificata, che a seconda del periodo e dello scenario, può essere rappresentata con steccati, muretti, torri, bastioni, carri o quant'altro. Dal momento che il corretto rapporto storico fra le varie scale è stato sacrificato alla giocabilità, non è importante quante siano le costruzioni; i giocatori sono comunque liberi di disegnare la fortificazione o villaggio in qualsiasi modo lo ritengano più realistico. In patria si potranno utilizzare dei semplici cartoncini delle dimensioni richieste, senza nessuna costruzione messa sopra. Un Villaggio può essere utilizzata in battaglie storiche oppure schierato come il terreno usuale. I seguenti meccanismi per i Villaggi sono un'astrazione per semplificare le operazioni nelle aree edificate. Tutta l'area del Villaggio stabile è vietata alla cavalleria (tranne se in colonna e su strada). Usate un foglio di cartoncino dipinto come una strada a ciottoli. Ai fini estetici, possono essere inseriti, sopra il ciottolato, edifici che possono essere spostati per permettere alle truppe di posizionarsi all'interno della città. Il movimento nei Villaggi è dimezzato ed impedisce la linea di vista. I difensori (cioè tutte le unità schierate all'interno della postazione difensiva stabile) possiedono un bonus nel tiro (-2) e nelle mischie

(+2). Il Villaggio viene considerato a tutti gli effetti come Terreno Difficile.

13.0 Condizioni di Vittoria

Un gioco da torneo dovrebbe sempre fornire un sistema semplice e chiaro per attribuire la Vittoria, o la sconfitta, evitando quindi i risultati interpretati, che però sono parte integrante del wargame storico, così come la classica discussione finale, svolta a fine partita tra tutti i partecipanti, e dove ognuno in genere sostiene la validità delle sue teorie, chiarendo agli avversari, che in fondo è lui il vincitore !!!

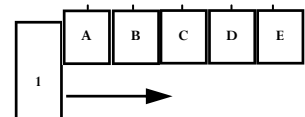
13.1 Perdita delle Unità

Ogni esercito contiene un certo numero di Unità. Queste Unità rappresentano delle formazioni importanti, che devono essere eliminate in numero sufficiente per sconfiggere un esercito. Ogni Esercito possiede un valore di Punto Rottura (PR). Un Esercito perde la battaglia nel momento in cui il numero specificato di Unità viene messo in Rotta.

Esempio. Un Esercito Austriaco con un Punto di Rottura dell'Esercito pari a 4, perde la battaglia quando la quarta Unità viene messa in Rotta. Dal momento che le mischie vengono combattute secondo la Direzione della Mischia, nel momento in cui la sconfitta in una singola Area di Mischia fa raggiungere all'esercito il suo Punto di Rottura, il gioco termina senza continuare le altre mischie. Se il Comandante in Capo viene ucciso o catturato, conterà come 1 Unità persa. Nel raro caso in cui entrambe le parti raggiungano il loro Punto Rottura durante la Fase Tiro, risulta sconfitta la parte che ha la percentuale più alta di Unità perse oltre il PR originale. In tutti gli altri casi la prima Unità

AVVOLGIMENTO DELLA LINEA.

SE A VIENE MESSA IN ROTTA DA I, B DOVRÀ PROVARE IL MORALE. SE B LO FALLISCE, ROMPERÀ SU C. SE C FALLISCE, ROMPERÀ SU D, E COSÌ VIA.



LISTA DEGLI ESERCITI E COSTO UNITA'

messa in Rotta durante il gioco determina il vincitore.

schia, la capacità di tiro e la mobilità.

prevista l'uscita di un ulteriore army list suddiviso per campagne militari, con circa 50 nuovi eserciti e diversi scenari già pronti.

13.2 Modificatore delle Condizioni di Vittoria

Le seguenti circostanze modificano le condizioni base di vittoria.

Iniziativa

L'esercito che possiede una Capacità di Comando più elevata rispetto al suo nemico deve vincere la partita in 16 turni di gioco, altrimenti viene dichiarato sconfitto. Un esercito con una capacità Comando più alta rispetto al nemico, si schiera dopo aver visto lo schieramento avversario, ma deve vincere la partita in 16 turni di gioco, altrimenti viene sconfitto. Gli eserciti che hanno una Capacità di Comando identico non hanno limiti di tempo.

Lunghezza del Gioco e Condizioni di Vittoria

Se un esercito, con capacità di Comando più bassa del suo nemico, ha il Punto Rottura dell'Esercito di 6 o più, la lunghezza della partita aumenta da 16 a 20 mosse, per dare il tempo all'avversario di Rompere le unità in più.

14.0 Lista degli Eserciti

Negli scenari storici, i giocatori dovranno compilare un ordine di battaglia per ciascun esercito coinvolto, mentre nelle partite amichevoli o da torneo possono acquistare le Unità segretamente, prima dello Schieramento.

Procedura dell'acquisto delle Unità

Per prima cosa i giocatori devono concordare il numero di punti che ognuno può spendere in Unità; una volta deciso tutti i punti devono essere spesi. Ogni giocatore riceve lo stesso numero di punti acquisto. Raccomandiamo l'uso di 100 punti, ma ognuno è libero di fare come vuole, in base al numero di soldatini e dello spazio a disposizione, oltre che del tempo. Ogni Unità ha un costo, indicato a pagina 29, ricordiamo che per Unità intendiamo una Brigata (cioè 2 elementi di fanteria o cavalleria oppure 1 elemento di artiglieria o schermagliatori). Una volta acquistate le Unità, i giocatori possono organizzare i loro Corpi, secondo le regole. I fattori che contribuiscono a determinare il costo di un'unità includono il valore di mi-

Limitazioni all'acquisto delle Unità

Negli scenari storici, non vi saranno limitazioni, mentre nelle partite da torneo, per forza di cose bisognerà limitare le possibili astuzie dei giocatori, che vadano contro la logica storica.

- Le Unità di artiglieria non potranno superare il 20% del totale dei propri punti (almeno una unità).

- Le Unità di Cavalleria non potranno superare il 30% del totale dei propri punti (almeno una unità di cavalleria leggera).

- Le Unità di Granatieri, Guardia, Elite, Veterani (Highlander, ecc.), non dovranno mai superare il 25% per i Francesi, il 20% per gli Inglesi ed il 10% per tutti gli altri eserciti.

- Le Unità di Schermagliatori e Fanteria Leggera (Jager, ecc.), non dovranno mai superare il 25% dei propri punti per i Francesi, il 20% per gli Inglesi ed il 10% per tutti gli altri eserciti. Inoltre le unità di Schermagliatori sono gratis, non vi è quindi bisogno di spendere punti, ma non si possono superare le percentuali fisse. Esempio: un giocatore russo con a disposizione 100 punti ha diritto a tre unità di schermagliatori (1-1-1), cioè $3 \times 3 = 9$ punti; mentre un Francese con 100 punti ha diritto a 6 unità di schermagliatori (2-1-1), cioè $6 \times 4 = 24$ punti.

- Le Unità di Fanteria e Cavalleria con Fattori di Mischia Frontale di 6 o più non dovranno superare il 30% del totale dei propri punti.

- I giocatori non potranno formare eserciti antistorici, tutti di cavalleria, oppure con aliquote di artiglieria o unità élite eccessive. Sono vietati cioè tutti i sotterfugi che snaturino la realtà storica, mentre saranno accettate varianti e modifiche alle precedenti regole, per tutti gli scenari storici o particolari.

In neretto sono riportati i valori di combattimento delle unità base a livello di Brigata, mentre sono inseriti i valori dei singoli reggimenti esclusivamente per gli scenari storici oppure per utilizzare le regole a livello di battaglione, inoltre è

Abbreviazioni usate negli Ordini di Battaglia

Fattore Mischia

Come già detto il Fattore Mischia è determinato da una combinazione di alcune caratteristiche, quali disciplina, addestramento e protezione.

COSTO DELLE UNITA'

Vi suggeriamo il costo delle unità, nelle loro varie tipologie. Se siete così sfortunati di non trovare gli esatti valori di combattimento, dovrete utilizzare il costo in punti dell'unità più simile alla vostra:

Il Costo in Punti per ogni unità di Fanteria o Cavalleria è dato dalla somma dei valori Frontale, Laterali e Speciali.

Ad esempio una unità di Fanteria con un valore di 6-4-2, avrà un costo di 12 punti.

Inoltre una unità di Cavalleria pesante aggiungerà +6 punti al proprio costo in punti, mentre la Cavalleria Leggera solo 3 punti.

Ad esempio, un'unità di Cavalleria Leggera 4-0-0, costerà $4+0+0+3=7$ punti.

Una unità di Artiglieria Pesante o Ippotrainera, aggiungerà +10 punti al proprio costo in punti, mentre Artiglieria Media 6 punti e quella Leggera 3 punti.

Ad esempio una unità di Artiglieria Media 4-0-0, costerà $4+6=10$ punti

N.B. Nel nostro army list non abbiamo quasi mai





LISTA DEGLI ESERCITI

4 / 1 / 0 (5) CP imp.

4 Valore Frontale	imp.: impeto di carica
1 Valore Laterale	M: Milizia
0 Valore Speciale	FL: fant. Leggera
(5) Costo in punti dell'Unità	CP: Cav. Pesaante
	CL: Cav. Leggera

FRANCIA**Fanteria**

Vecchia Guardia 7/4/2 (13) imp.

Guardia 6/3/2 (11)

Granatieri 5/2/2 (9)

Fucilieri 4/1/1 (6)

Cacciatori 4/1/2 (7)

Marie Louise 4/0/0 (4) M

Cavalleria

Guardia 6/2/0 (14) CP imp.

Corazzieri 5/2/0 (13) CP imp.

Dragoni 4/1/0 (11) CP imp.

Lancieri (1811) 4/2/0 (9) CL

Leggera 3/1/1 (8) CL

Artiglieria

Pesante GD 3/0/0 (13)

A cavallo GD 3/0/0 (13)

Media 2/0/0 (8)

A cavallo 2/0/0 (12)

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera e di Linea possono distaccare Schermagliatori.

Alleati dal 1805 al 1813 (fanteria):

Bavaresi: 1805 - 1812 (6 brigate).

Sassoni: 1807 - 1812 (6 brigate).

Wurtemberg: 1806 - 1813 (3 brigate).

Italiani: 1806 - 1813 (6 brigate).
Spagna.

Polacchi: 1807 - 1813 (6 brigate).
Spagna.

Proporzione. 1 Brigata di fanteria alleata ogni 2 Brigata di fanteria Francese.

MILIZIA: 1814 - 1 Brigata di Marie Louise ogni 2 Brigate di fanteria.

N.B. Bavaresi, Sassoni e Wurtemberg fanno parte della Confederazione del Reno.

INGHILTERRA**Fanteria**

Guardie 6/2/1 (9)

Scozzesi 5/2/1 (8) imp.

Linea 4/2/1 (7)

Leggera 4/2/2 (8)

Cavalleria

Guardia (1815) 6/2/0 (14) CP imp.

Dragoni 4/1/0 (11) CP imp.

Dragoni leggeri 3/1/0 (7) CL

Ussari 3/1/1 (8) CL

Artiglieria

Media 2/0/0 (8)

A cavallo 2/0/0 (12)

Pesante 3/0/0 (13)

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera e di Linea possono distaccare Schermagliatori.

Alleati:

1810 - 1814: Portoghesi.

1815: Olanda, Belgio, Nassau.

Proporzioni. 1 Brigata di fanteria alleata ogni 2 Brigate di fanteria Inglese.

MILIZIA: 1815, 1 Brigata di milizia alleata ogni 2 Brigate di fanteria alleate.

Tattica. Gli Inglese non possono usare la Colonna di Attacco.

Bonus: +1 al Tiro (solo se fanteria Inglese in linea e su terreno aperto, e non dentro Torrente).

PRUSSIA**Fanteria**

Guardia 6/2/1 (9)

Granatieri 5/2/1 (8)

Moschettieri 4/1/0 (5)

Fucilieri 4/1/1 (6)

Milizia 4/0/0 (4)

Cavalleria

Corazzieri 5/2/0 (13) CP imp.

Dragoni 4/1/0 (11) CP imp.

Ulani 4/2/0 (9) CL

Ussari 3/1/1 (8) CL

Artiglieria

Pesante 3/0/0 (13)

Media (1813) 2/0/0 (8)

Leggera 2/0/0 (5)

Tattica. La fanteria prussiana fino al 1807, attacca solo in Linea ed inoltra non utilizza gli Schermagliatori.

Skirmish. Tutte le Brigate di Fanteria Leggera e di Linea possono distaccare Schermagliatori.

MILIZIA: dal 1813, 1 Brigata di fanteria a Milizia per ogni Brigata di fanteria di Linea o leggera.

RUSSIA**Fanteria**

Guardia 6/2/1 (9)

Granatieri 5/2/1 (8)

Moschettieri 4/1/0 (5)

Jager 4/1/1 (6)

Cavalleria

Guardia 6/2/0 (14) CP imp.

Corazzieri 5/2/0 (13) CP imp.

Dragoni 4/1/0 (11) CP imp.

Ulani 4/2/0 (9) CL

Ussari 3/1/1 (8) CL

Cosacchi 3/0/1 (7) CL Milizia

Artiglieria

Pesante 3/0/0 (13)

Leggera 2/0/0 (5)

A cavallo 2/0/0 (12)

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera (Jager) possono distaccare Schermagliatori.

MILIZIA: dal 1812 in aggiunta alla percentuale di cavalleria autorizzata, con il budget destinato alla fanteria si possono acquistare i COSACCHI in ragione di 1 Brigata di cavalleria co-sacchi ogni 4 Brigate di fanteria.

Tattica. Se è all'attacco usa anche la Colonna d'Attacco, se è in difesa usa solo la Linea, oltre al Quadrato.

AUSTRIA**Fanteria**

Granatieri 5/2/1 (8)

Fucilieri 4/1/0 (5)

Leggera 4/1/1 (6)

Milizia 3/0/0 (3)

Cavalleria

Corazzieri 5/2/0 (13) CP imp.

Dragoni 4/1/0 (11) CP imp.

Ulani 4/2/0 (9) CL

Ussari 3/1/1 (8) CL

Artiglieria

Pesante 3/0/0 (12)

Leggera 2/0/0 (5)

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera possono distaccare Schermagliatori.

MILIZIA: dal 1809, 1 Brigata di landwer ogni 4 Brigata di fanteria di linea o leggera.

Tattica. Dal 1792 al 1805 usa solo la Linea, poi dal 1809 al 1815 anche la Colonna di Attacco.

PORTOGALLO**Fanteria**

Linea 4/2/0 (6)

Cacadores 4/2/1 (7)

Cavalleria

Dragoni 4/1/0 (11) CP imp.

Artiglieria

Pesante 3/0/0 (13)

Leggera 2/0/0 (5)

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. La stessa dell'Inghilterra.

SPAGNA e NAPOLI**Fanteria**

Guardie 5/2/0 (7)

Granatieri 4/1/0 (5)

Linea 3/1/0 (4)

Leggera 3/1/1 (5)

Milizia 3/0/0 (3)

Cavalleria

Guardie 5/2/0 (13) CP imp.

Corazzieri 4/2/0 (12) CP imp.

Dragoni 3/1/0 (7) CL

Lancieri 3/2/0 (8) CL

Ussari 3/0/0 (6) CL

Artiglieria

Media 2/0/0 (8)

A cavallo 2/0/0 (12) Ippotrainata

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. Spagna non può usare la Colonna di Attacco.

CONFEDERAZIONE del RENO, ITALIA e STATI MINORI**Fanteria**

Guardia 6/2/1 (9)

Granatieri 5/2/1 (8)

Linea 4/1/0 (5)

Leggera 4/1/1 (6)

Milizia 3/0/0 (3)

Cavalleria

Guardie 5/2/0 (13) CP imp.

Corazzieri 4/2/0 (12) CP imp.

Dragoni 3/1/0 (7) CL

Lancieri 3/2/0 (8) CL

Ussari 3/0/0 (6) CL

Artiglieria

Pesante 3/0/0 (12)

Media 2/0/0 (8)

A cavallo 2/0/0 (12) Ippotrainata

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera e di Linea possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. La stessa del paese con il quale sono alleati.

SVEZIA**Fanteria**

Granatieri 5/2/1 (8)

Linea 4/1/0 (5)

Leggera 4/1/1 (6)

Cavalleria

Guardie 4/2/0 (12) CP imp.

Dragoni 3/1/0 (7) CL

Ussari 3/0/0 (6) CL

Artiglieria

Pesante 3/0/0 (12)

Media 2/0/0 (6)

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera e di Linea possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. Fino al 1810 non usa la Colonna di Attacco.

POLONIA**Fanteria**

Granatieri 5/2/0 (7)

Fucilieri 4/1/0 (5)

Cavalleria

Guardie Lancieri 5/2/0 (13) CP imp.

Corazzieri 6/2/0 (14) CP imp.

Cacciatori 4/2/0 (9) CL

Lancieri 4/2/0 (9) CL

Ussari 4/2/0 (9) CL

Tartari & Krakus 3/1/0 (7) CL

**Artiglieria**

Pesante 3/0/0 (13)

A cavallo 2/0/0 (12)

Media 2/0/0 (8)

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera e di Linea possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. Colonna, Quadrato, Linea.

OLANDA, BELGIO, NASSAU**Fanteria**

Fanteria di Linea 4/0/0 (4)

Fanteria Leggera 4/0/1 (5)

Milizia 4/0/0 (4) M

Cavalleria

Leggera 3/0/0 (6) CL

Artiglieria

Pesante 3/0/0 (13)

Media 2/0/0 (8)

A cavallo 2/0/0 (12)

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera e di Linea possono distaccare Schermagliatori.

Milizia 1815: 1 Brigata di Milizia ogni 2 Brigate di fanteria di linea.

Tattica. Colonna, Quadrato, Linea.

BRUNSWICK**Fanteria**

Linea 4/2/0 (6)

Leggera 4/2/1 (7)

Guardia 5/2/1 (8)

Cavalleria

Ussari 4/0/0 (7) CL

Ulani 4/2/0 (9) CL

Artiglieria

Media 2/0/0 (8)

Ippotrainata 2/0/0 (12)

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera e di Linea possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. Non possono usare la Colonna di Attacco.

PIEMONTE 1792 - 1802, 1815**Fanteria**

Guardia 6/2/1 (9)

Granatieri 5/2/1 (8)

Linea 4/1/0 (5)

Leggera 4/1/1 (6)

Milizia 3/0/0 (3) M

Cavalleria

Cavalleggeri 3/1/0 (7) CL

Artiglieria

Media 2/0/0 (8)

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera possono distaccare Schermagliatori.

Milizia: 1 Brigata di Milizia ogni 2 Brigate di fanteria.

Tattica. La stessa del paese con il quale sono alleati.

STATI UNITI 1792 - 1815**Fanteria**

Linea 4/1/0 (5)

Leggera 4/1/1 (6)

Milizia 3/0/0 (3) M

Cavalleria

Cavalleggeri 3/0/0 (6) CL

Dragoni 3/1/0 (7) CL

Milizia 2/0/0 (5) CL

Artiglieria

Media 2/0/0 (8)

A cavallo 2/0/0 (12)

Milizia 2/0/0 (5) Leggera

Skirmish. Le Brigate di Fanteria Leggera possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. Non usano la Colonna di Attacco.

IMPERO OTTOMANO**Fanteria**

Giannizzeri 4/2/0 (6)

Fanteria 3/1/0 (4)

Leggera 3/1/1 (5)

Milizia 2/0/0 (2) M

Cavalleria

Guardia 3/2/0 (11) CP imp.

Mamelucchi 3/0/0 (6) CL

Sipahi 3/1/0 (7) CL

Milizia Irreg. 2/0/0 (5) CL

Artiglieria

Pesante 3/0/0 (12)

Media 2/0/0 (8)

A cavallo 2/0/0 (12) (straniera)

MILIZIA: 1 Brigata di Milizia per ogni Brigata di fanteria di Giannizzeri o per ogni unità di cavalleria Guardia.

Tattica. La fanteria ottomana attacca e si difende in Linea ed ignora il Quadrato. Le grandi batterie sono frequentemente trincerate.

FRANCIA IN ORIENTE 1798 - 1801

L'armata di Napoleone in Egitto che combatte contro i Mamelucchi e gli Inglesi.

Fanteria

Linea 4/1/1 (6) max 10

Leggera 4/1/2 (7) max 3

Cavalleria

Pesante 5/2/0 (13) max 1 CP imp.

Leggera 4/2/0 (9) max 2 CL

Artiglieria

Pesante 3/0/0 (13) max 2

Media 2/0/0 (8) max 1

A cavallo 2/0/0 (12) max 1

Skirmish. Tutte le Brigate di Fanteria Leggera e di Linea possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. Quadrato, Colonna di Attacco e Linea.

INGLESI IN ORIENTE 1801

Ecco le forze di Sir Ralph Abercrombies, che inviato in Egitto nel 1800, con gli alleati Turchi sconfisse i francesi nel 1801.

Fanteria

Guardie	6/2/1 (9) max 1
Scozzesi	5/2/1 (8) max 1 imp.
Linea	4/2/1 (7) max 7
Leggera	4/2/2 (8) max 1 FL
Brigata Marines	4/1/1 (6) max 1 FL
Brigata KGL	4/2/0 (6) max 1 FL
Giannizzeri	3/1/1 (5) max 3/min 1 M
Albanesi	3/0/0 (3) max 2/min 1 M

Cavalleria

Leggera	4/0/0 (7) max) CL
Leggera KGL	4/2/0 (9) max 1 CL
Sipahi-Alban.	3/1/0 (7) max 4/min 1 CL

Artiglieria

Media	2/0/0 (8) max 4/min 1
-------	-----------------------

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Inglese possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. Gli Inglese non possono usare la Colonna di Attacco.

MAMELUCCHI 1798**Fanteria**

Felahen veterani	4/0/0 (4) max 6/min 1
Felahen guerrieri	3/0/0 (3) max 11/min 4

Cavalleria

Mamelucchi	3/0/0 (6) max 11 /min 4 CL
Corsan	2/1/0 (6) max 6/ min 2 CL
Arabi	2/0/0 (5) max 4/min 1 CL

Artiglieria

Leggera	2/0/0 (5) max 2/min 1
---------	-----------------------

Skirmish. Nessuno.

Tattica. Solo Linea.

MAHRATTA INDIA 1778-1805

Le forze indiane che hanno combattuto contro gli Inglese di Wellington.

Fanteria

<i>Addestrata all'Europea</i> 5/0/0 (5) max 4	
Ghazis	3/2/0 (5) max 4/min 1 imp.
Najib	2/1/0 (3) max 6/min 2
<i>Fanterie Indiane</i> 2/0/0 (2) max 8/min 2	

Cavalleria

<i>Addestr. all'Europea</i> 4/2/0 (9) max 1 CL	
Rathors	3/0/0 (6) max 2 CL
Rajputs	2/1/0 (6) max 4/min 2 CL
Pindaris	2/0/0 (5) max 6/min 3 CL
Elefanti	4/0/0 (10) max 2 CP imp.

Artiglieria

Addestr. all'Eur. 3/0/0 (13) max 1 Art. Pes.

Indiana	2/0/0 (8) max 4/min 2 Art. Media
Razzi	2/0/0 (5) max 1/min 1 Art. Legg.

Skirmish: Non possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. Tutte le unità usano la Linea, tranne i Ghazis che usano solo la Colonna di Attacco.

Elefanti. Gli Elefanti per tutto il resto sono considerati come Cavalleria Pesante.

INGLESI IN INDIA 1778-1805**Fanteria**

Inglese	5/3/1 (9) max 2
Scozzese	6/4/1 (11) max 2/min 1 imp.
Sepoy	4/2/1 (7) max 6/min 2
Najib	3/1/2 (6) max 2/min 1

Cavalleria

Inglese	5/2/0 (14) max 1 CP imp.
Indiana	4/1/0 (8) max 1 CL

Artiglieria

Media	2/0/0 (8) max 2
A cavallo	2/0/0 (12) max 1

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria possono distaccare Schermagliatori (tranne Najib).

Tattica. Gli Inglese non possono usare la Colonna di Attacco.

FRANCESI IN ITALIA 1796-99**Fanteria**

Granatieri	6/2/2 (10) max 2
Linea	4/2/1 (7) max 6/min 2
Leggera	4/1/2 (7) max 3/min 1

Cavalleria

Dragoni	4/0/0 (10) max 2 CP imp.
Leggera	3/0/0 (6) max 2 CL

Artiglieria

Media	2/0/0 (8) max 4/min 1
A cavallo	2/0/0 (12) max 1

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera e di Linea possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. Colonna, Linea e Quadrato.

AUSTRIA 1792-1809**Fanteria**

Granatieri	5/2/1 (8) max 2
Fucilieri	4/1/0 (5) max 16
Leggera	4/1/1 (6) max 2 FL

Cavalleria

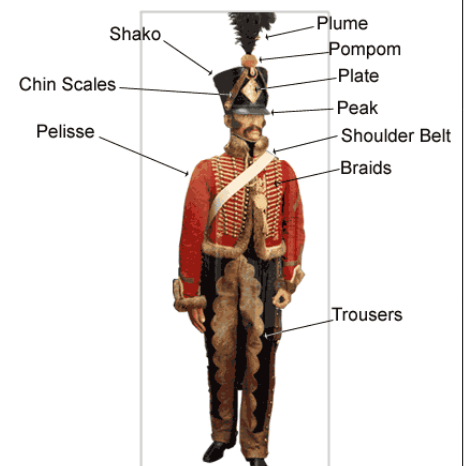
Corazzieri	5/2/0 (13) max 2 CP imp.
Dragoni	4/2/0 (12) CP max 2 imp.
Leggera	3/1/0 (7) max 2 CL

Artiglieria

Media	3/0/0 (12) max 3
-------	------------------

Skirmish: Tutte le Brigate di Fanteria Leggera possono distaccare Schermagliatori.

Tattica. Solo la Linea ed il Quadrato.



Austria

Nome	Valore	In servizio nel periodo	Comandante di
Alvintzi	Scarso	1794 - 1800	Armata
Beaulieu	Scarso	1794 - 1800	Armata
Arch. Charles	Geniale	1798 - 1809	Armata
Arch. John	Scarso		Corpo (Armata)
Arch. Ferdinand	Scarso		
Liechtenstein	Equilibrato		Divisione, Corpo, Armata
Mack	Scarso	1794 - 1805	Armata
Melas	Scarso	1794 - 1800	Armata
Radetsky	Equilibrato		Divisione, Corpo
Schwartzenberg	Scarso	1812 - 1814	Armata
Weyrother	Equilibrato	1794 - 1805	Armata
Wurmser	Equilibrato	1794 - 1800	Armata

Altri Comandanti di Corpo/Ala (Valore: Scarso)

Colloredo, Merveldt, Gyulai, Klenau, Hessen-Homburg (Cavalleria), Hiller, Nostitz (Cavalleria), Bellegarde, Rosenberg, Hechingen, Ott, O'reilly, Lederer, Greth, Schellenberg, Vogelsang, Hadik, Kaim, Wimpfen, Murray, Bianchi (Cavalleria), Weissenwolf (Cavalleria), Julien, Brady, Siegenthal, Dedovich.

France

Nome	Valore	In servizio nel periodo	Comandante di
Augereau	Equilibrato	1794 - 1813	Divisione, Corpo
Bernadotte	Scarso	1794 - 1809	Divisione, Corpo
Bessieres	Equilibrato	1800 - [1813]	Divisione, Corpo
Brune	Scarso	1797 - 1800	Divisione, Armata
St Cyr	Equilibrato	1798 - 1813	Divisione, Corpo
Clausel	Equilibrato		Divisione
Davout	Equilibrato	1800 - 1814	Divisione, Corpo, Armata
Desaix	Equilibrato	1794 - [1800]	Divisione, Armata
d'Erlon	Equilibrato		Divisione
Eugene	Equilibrato		Divisione, Corpo, Armata
Friant	Equilibrato		Divisione
Foy	Equilibrato		Divisione
Gerard	Equilibrato		Divisione
Grouchy	Scarso	1794 - 1814	Divisione
Jerome	Scarso		Divisione
Jourdan	Equilibrato	1794 - 1813	Divisione, Corpo, Armata
Junot	Equilibrato		Divisione, Corpo
Kellerman Sr.	Equilibrato	1794 - 1800	Armata
Kellerman Jr. (Cav.)	Equilibrato		Divisione
Lannes	Equilibrato	1798 - [1809]	Divisione, Corpo
Lasalle	Equilibrato	1805 - [1809]	Divisione

Latour Maubourg	Equilibrato		
Lefebvre	Equilibrato	1794 – 1814	Divisione, Corpo
Legrand	Equilibrato		Divisione
MacDonald	Equilibrato	1794 – 1814	Divisione, Corpo, Armata
Marmont	Equilibrato	1800 – 1814	Divisione, Corpo
Massena	Equilibrato	1794 – 1809	Divisione, Corpo, Armata
Moncey	Scarso	1794 – 1814	Divisione, Corpo, Armata
Morand	Equilibrato		Divisione
Mortier	Equilibrato	1799 – 1814	Divisione, Corpo
Murat	Equilibrato	1799 – 1813	Divisione, Corpo, Armata
Napoleon	Geniale		Armata, Nazionale
Ney	Geniale	1804 – 1814	Corpo
Oudinot	Equilibrato	1799 – 1814	Divisione, Corpo
Poniatowski	Equilibrato	1794 - [1813]	Divisione, Corpo
Serurier	Equilibrato	1795 – 1800	Divisione
Soult	Geniale	1794 – 1814	Divisione, Corpo, Armata
Suchet	Equilibrato	1799 – 1814	Divisione, Corpo, Armata
Vandamme	Equilibrato		Divisione
Victor	Equilibrato	1797 – 1814	Divisione, Corpo

Altri Comandanti di Divisione ed Aiutanti di Campo (ADC) (Valore: Scarso)

Drouot (Artiglieria), Dupont, Walther (Cavalleria Pesante), Gardanne, Boudet, Loison, Exelmann (Cavalleria), Desjardins, Rapp (ADC), Gazan, Molitor, Fontanelli, Wrede (Bavarian), Zezschwitz (Sassoni), Puthod, Savary (ADC), Milhaud (Cavalleria Pesante), Michel, Colbert, Ricard

Great Britain

Nome	Valore	In servizio nel periodo	Comandante di
Alten	Equilibrato		Divisione
Baird	Equilibrato		Divisione
Beresford	Equilibrato		Divisione, Corpo
Colburn	Scarso		
Cole	Scarso		Divisione
Craufurd	Equilibrato	1808-[1812]	Divisione
Dalhousie	Scarso		Divisione
Fraser	Equilibrato		Divisione
Graham	Equilibrato		Divisione, Corpo
Hill	Equilibrato		Divisione, Corpo
Hope	Equilibrato		Divisione
Leith	Scarso		Divisione
Moore	Equilibrato	[1808]	Armata
Paget (Uxbridge)	Equilibrato		Divisione
Pakenham	Equilibrato	1812 - 1813	Divisione
Picton	Equilibrato	[1815]	Divisione
Wellington	Geniale		Armata

Prussia(1806)

Nome	Valore	In servizio nel periodo	Comandante di
Blucher	Equilibrato	1806	Divisione, Armata
Brunswick Sr	Equilibrato	[1806]	Corpo
Friedrich-William III	Scarso	1806	Nazionale
Lestocq	Equilibrato	1806-1807	Divisione
Hohenlohe	Scarso	1806	Armata
Prince Louis	Equilibrato	[1806]	Divisione

Altri Comandanti di Divisione (Valore: Scarso) Zechwitz, Taumentzein, Prittwitz, von Schmettau, Wartensleben.

Prussia (1812)

Nome	Valore	In servizio nel periodo	Comandante di
Blucher	Geniale		Divisione, Corpo, Armata
Bulow	Equilibrato		Corpo
Gneisnau	Equilibrato		Armata
Scharnhorst	Equilibrato	[1813]	Armata
Thielmann	Equilibrato		Corpo
Yorck	Equilibrato		Corpo
Ziethen	Equilibrato		Corpo

Russia

Nome	Valore	In servizio nel periodo	Comandante di
Alexander	Equilibrato	1801 – 1814	Nazionale
Bagration	Equilibrato	1805 - [1812]	Armata
Barclay de Tolly	Equilibrato	1805 – 1814	Armata
Bennigsen	Equilibrato	1805 – 1814	Armata
Doctorov	Equilibrato	1805 – 1814	Divisione, Corpo
Kutusov	Equilibrato	1805 - [1813]	Armata
Langeron	Equilibrato	1805 – 1814	Divisione, Corpo, Armata
Miloradovitch	Equilibrato		Divisione
Platov	Equilibrato		Divisione
Raevski	Equilibrato		Divisione
Tolstoi	Scarso		Divisione
Tormasov	Equilibrato		Divisione
Tutchkov	Equilibrato [1812]		Divisione
Uvarov	Scarso		Divisione
Wittgenstein	Equilibrato		Divisione, Corpo, Armata
Yermolov	Scarso		Divisione

Altri Comandanti di Divisione/Corpo commanders (Valore: Scarso)

Kamenski, Buxhowden, Constantine (Guardia), Sass, Stawinsky, Scherbatov, Bernodessov, Lanskoi (Cavalleria), Bagavut, Gallitzin, Sacken, Samov, Essen, Markov (Cavalleria), Borozdin (Cavalleria), Olsouviev.

LA BATTAGLIA DI VIMEIRO 21 Agosto 1808

Il 23 luglio 1808, il Generale Dupont capitola a Baylen, inviando 18.000 Francesi a marciare nelle prigioni spagnole. Di fronte a questa resistenza inaspettata da parte di un avversario sottovalutato, l'intera armata Imperiale opera una ritirata dietro l'Ebro. Solo Junot mantiene le sue posizioni, concentrando la sua armata intorno a Lisbona, senza speranza di rinforzi. Il 1° Agosto, l'armata Britannica comandata da Wellesley, forte di 12.600 fanti, 400 cavalieri e 3 batterie, sbarca nella baia di Montego. Junot dovrà rigettare gli inglesi in mare prima che si rinforzino. Ma la disfatta di Vimeiro sigillerà la perdita del Portogallo. Junot firma la convenzione di Cintra con Wellesley, salvando la sua armata dalla sorte di quella di Dupont. Criticato in Inghilterra per la sua troppo grande mansuetudine a riguardo dei Francesi per mezzo delle sue funzioni, Wellesley dovrà il suo ritorno in grazia al fatto del decesso del Gen. Moore nella battaglia della Coruña e al suo fratello ministro. Un anno più tardi Sir Arthur Wellesley riporta una vittoria nella battaglia di Talavera e diventa visconte di Wellington.

SCHIERAMENTO E SEQUENZA DI GIOCO

La partita dura 18 turni, i Francesi si dispongono e giocano per primi. Al momento dello schieramento e nel corso della partita, solo le unità di fanteria leggera francese e tutte le unità di fanteria inglese sono autorizzate alla Formazione in Linea. *La brigata inglese Crawford arriva in rinforzo il turno seguente la presa del villaggio di Ventosa da parte dei Francesi. La brigata francese Brennier arriva in rinforzo nello stesso turno in cui entra la brigata inglese Crawford.*

CONDIZIONI DI VITTORIA

In caso di controllo effettivo dei villaggi di Vimeiro, Maceira e Ventosa da parte dei francesi, la partita si ferma su una grande vittoria da parte di quest'ultimi, e le tuniche rosse preferiranno reimbarcarsi. Se il giocatore Francese controlla alla fine del 18 turno i villaggi di Vimeiro e di Ventosa, ottiene una vittoria tattica. In caso di controllo di un solo villaggio, si tratta di una battaglia pari. In tutti gli altri casi il giocatore Britannico vince.

ARMATA FRANCESE (JUNOT)

ALA DESTRA: gen. Delaborde

Brigata Brennier:

Fanteria di linea: 5-2-1; Fanteria Leggera: 5-2-1.

Brigata Solignac:

Fanteria Leggera: 5-2-2; Fant. Leggera: 5-2-1; Fanteria di linea: 5-2-1.

5[^] **Dragoni provvisoria:** Dragoni Pesanti: 4-0-0

Artiglieria: 1 Artiglieria Pesante: 3-0-0

ALA SINISTRA Generale Loison

Brigata Thimieres:

Fanteria di linea: 5-2-1; Fanteria Svizzera: 5-2-1.

Brigata Charlot:

Fanteria di linea: 5-2-1; Granatieri: 6-4-2; Carabinieri: 6-4-2.

Artiglieria: 1 Artiglieria Pesante: 3-0-0

Cavalleria: Cacciatori: 4-0-0; Dragoni Pesanti: 4-1-0; 1 Artiglieria a cavallo: 2-0-0.

ARMATA BRITANNICA (WELLESLEY)

ALA DESTRA Gen Hill

Brigata Hill

Fanteria di linea: 5-2-0.

Brigata Anstruther

Fanteria di linea: 5-2-0; Fanteria leggera: 5-1-2.

Brigata Fane

Fanteria di linea: 5-2-0; Fucilieri di linea: 6-2-0.

Artiglieria

1 Artiglieria Pesante: 3-0-0.

ALA SINISTRA Gen. Fergusson

Brigata Ferguson

Fanteria di linea: 5-2-0; Highlander: 6-2-1.

Brigata Nightingall

Fanteria di linea: 5-2-0.

Brigata Bowes

Fanteria di linea: 5-2-0.

Brigata Crawford

Fanteria di linea: 5-2-0; Highlander: 6-2-1.

Artiglieria

1 Artiglieria Pesante: 3-0-0

RISERVA: sotto il diretto comando di Wellesley

Brigata Acland:

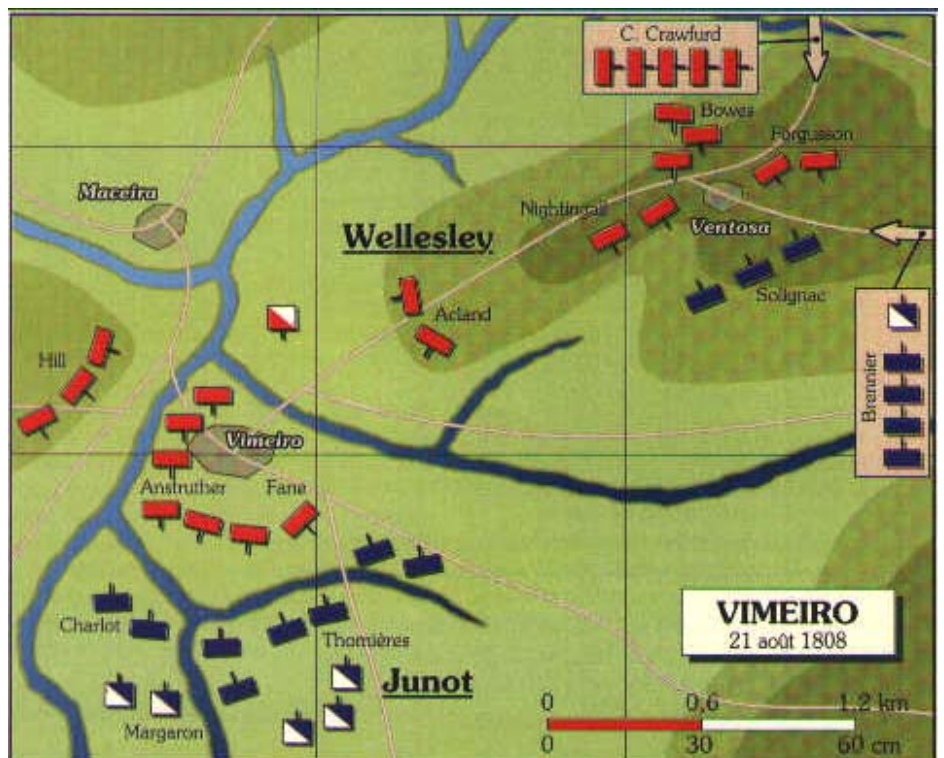
Fanteria di linea: 5-2-0; Fucilieri di linea: 6-2-0.

Distaccamento di Cavalleria:

Dragoni Leggeri : 4-1-0.

Artiglieria:

1 Artiglieria Pesante: 3-0-0.



CHIARIMENTI, ESEMPI, DEFINIZIONI, CONSIGLI E ...

● La Fanteria in Colonna d'Attacco gode del bonus di +2 in Mischia contro unità nemiche in linea solo se sono di fanteria ed artiglieria, non contro cavalleria.

● La Fanteria in Colonna di Attacco gode del bonus di +2 in Mischia, ma applica anche il -1 derivante dal suo Disordine.

● L'Artiglieria, quando mette al Traino, nell'eseguire il movimento si comporta come la Fanteria, ma può decidere quale direzione prendere quando fa un cambio fronte, mentre le rotazioni le effettua normalmente come la Fanteria.

● Nei boschi, villaggi e terreni difficili la Zona Frontale è ridotta a 5 centimetri.

● La penetrazione del tiro a palla dell'artiglieria (a cura del club Le Aquile di Gaeta). Quando l'Artiglieria spara a palla su una Colonna d'Attacco con gli Schermagliatori conterà -1 per lo schermo e +2 se riesce a toccare anche la colonna dietro. La penetrazione non ha luogo se si spara a mitraglia o a scariche di fucileria in quanto viene assorbito interamente dagli Schermagliatori contando solo il -1 per lo schermo.

● Quali erano le Nazioni le cui Fanterie Leggere, storicamente, utilizzavano gli schermagliatori (se necessario indicando i periodi)?

AUSTRIA: Grenzers, Jagers, Linea (dal 1813). GRAN BRETAGNA: Tutte le Fanterie. BAVARIA, BRUNSWICK, REGNO D'ITALIA, REGNO DI NAPOLI, CONFEDERAZIONE DEL RE NO, OLANDA, SASSONIA, SPAGNA, WESTPHALIA, WURTEMBERG: Fanteria Leggera. HESSE-DARMSTADT: Fucilieri. NETHERLANDS (1815), BADEN: Jagers. IMPERO OTTOMANO: Giannizzeri, Nizam-I-Jedid, Derbents (Martolos). PORTOGALLO: Cacadores. PRUSSICA: Fucilieri (1808-1815), Jager (1792-1815). RUSSIA: Jagers (1805-1815). SVEZIA: Fanteria Leggera, Jagers. FRANCIA: Tutte le Fanterie. PRUSSIA 1809: Fucilieri, Jagers. PRUSSIA 1813: Tutte le Fanterie, escluse Landwehr.

● Una unità che ha i propri schermagliatori sul fianco, che possono sparare perchè hanno una unità nemica a portata di fuoco, e una unità nemica a portata di fuoco sul fronte, come spara? Può sparare contemporaneamente l'unità madre ed i propri schermagliatori su bersagli differenti? Sì, ma l'unità madre avrà un malus al dado di meno -1 quando tira.

● A pag. 20 del regolamento c'è la tabella per le unità che tentano di mettersi in quadrato. Poco prima leggo: "Ricordatevi che la decisione di cambiare formazione deve essere presa durante il movimento (proprio movimento o movimento dell'avversario?). Se fosse durante il proprio movimento ciò significherebbe che durante la propria fase di movimento ogni unità che decide di schierarsi in quadrato (anche se non minacciata dalla cavalleria) dovrà sempre ricorrere alla tabella e che non si può per nessun motivo cambiare formazione durante la fase di movimento dell'avversario. Se fosse durante il movimento dell'avversario ciò significherebbe che l'unità potrà schierarsi in quadrato durante la propria fase di movimento senza ricorrere alla tabella ma dovrà ricorrere alla tabella solo quando viene toccata dalla carica della cavalleria nemica (durante la fase di movimento dell'avversario)." Qual'è l'ipotesi giusta?

Nella propria fase movimento, ciascuna unità di fanteria amica potrà mettersi in Quadrato, senza consultare la TABELLA PER LE UNITA' CHE TENTANO DI METTERSI IN QUADRATO DI EMERGENZA (aggiungere Emergenza al titolo di pag. 20).

Nella fase movimento nemica, ciascuna unità di fanteria amica contattata da cavalleria nemica potrà tentare di mettersi in Quadrato di emergenza,

consultare la TABELLA PER LE UNITA' CHE TENTANO DI METTERSI IN QUADRATO DI EMERGENZA a pag. 20, (è questo il test di morale descritto a pag. 4-5: Quando le unità sono in contatto di base, l'unità di fanteria lancia un D6 ed effettua un test di morale - aggiungere- consultando la TABELLA PER LE UNITA' CHE TENTANO IL QUADRATO DI EMERGENZA. Se l'unità supera il test di morale può formare il Quadrato).

● Limitazioni alle rotazioni. Una unità che ha il proprio fronte parzialmente occupato da una unità amica a 5 cm. riesce comunque ad estendere la propria zona frontale fino a 10 cm.?

No, però l'unità amica a sua volta (se ha il fronte orientato nel verso giusto), potrà estendere di 10cm la propria zona frontale.

● L'artiglieria che decide di muovere a mano fino a 5 cm. deve muovere solo in linea retta o può anche ruotare, e se può ruotare può eseguire una rotazione estesa?

L'Artiglieria che decide di muovere a mano può utilizzare i 5cm per effettuare una rotazione di 2,5cm oppure una rotazione estesa per un massimo sempre di 5cm (subendo gli effetti del Disordine).

● Leggo nella tabella dei terreni a pag. 16 che l'artiglieria può entrare nei terreni difficili e nei boschi è vero? Solo su strada.

● Una unità di fanteria può schierarsi in quadrato parzialmente all'interno o all'interno di un bosco, villaggio o terreno difficile? No.

● Una unità di fanteria al primo turno di mischia con gli schermagliatori fuori calcola il -1? Sì.

● Nell'army list, il numero degli schermagliatori a disposizione devono essere assegnati alle unità in modo permanente oppure rappresentano una percentuale fissa per tutto l'esercito?

Un'unità può riassorbire gli schermagliatori per permettere ad un'altra unità di metterli fuori (mantenendo così sempre la stessa percentuale di schermagliatori schierabili).

● Nell'army list i valori di combattimento degli schermagliatori Inglesi sono uguali a quelli degli schermagliatori Francesi? In tutte le partite di torneo hanno gli stessi valori, diverso è il discorso per le battaglie storiche, dove i valori potrebbero variare a secondo del periodo storico simulato.

I test, le prove, le ricerche, il cambio delle regole è insito nell'arte del wargame, non esistono regole che saranno per sempre. La durata di un regolamento di wargame è di qualche anno, poi è destinato a trasformarsi, a cambiare nome, a diventare qualcos'altro. Anche LE AQUILE è in via di continua sperimentazione. Siete quindi autorizzati a fare tutti i cambiamenti che riterrete giusto fare, anzi siate i benvenuti nella famiglia dei "rule maker". E se poi non vi piace questo regolamento, avete sempre la possibilità di scriverlo voi stessi. Buon gioco !!!

Riccardo Affinati

Rome, Italy, 2008 - 2009

www.edizionichillemi.com

<http://it.geocities.com/accademiawargame/>

Le Aquile



Regole per il Wargame Napoleonico

1798 - 1815

by Riccardo Affinati
