

Napoleon's Battles

Regolamento napoleonico gran tattico

Di Craig Taylor Jr e Robert Coggins

The Avalon Hill Game Company

Ultima modifica: lunedì 26 novembre 2007



Tradotto da Lu(ri)doteca – Latina

www.luridoteca.net

e-mail: info@luridoteca.net

Sommario dei contenuti

Modifiche ed aggiornamenti	7
0.0 Premessa	8
1.0 Introduzione	9
1.1 Definizioni generali e terminologia di gioco	9
1.1.1 Giocatori	9
1.1.1.1 Di turno e non di turno	9
1.1.1.2 Giocatori e controllo delle unità	9
1.1.1.3 Amici e nemici	9
1.1.2 Testa della colonna	9
1.1.3 Unità	9
1.1.3.1 Unità da combattimento	9
1.1.3.2 Generali	9
1.1.3.3 Messaggeri	9
1.1.3.4 Unità di furberia	10
1.1.4 Generali comandanti	10
1.1.4.1 Comandanti in capo (<i>Army Commander</i>)	10
1.1.4.2 Comandante le ali (<i>Wing Commander</i>)	10
1.1.4.3 Comandante di corpo	10
1.1.4.4 Generali di divisione	11
1.2 I dadi	11
1.3 I Modificatori	11
1.3.1 Modificatori al tiro di dado	11
1.3.2 Altri modificatori	11
1.4 Le Formazioni	12
1.4.1 Il Fronte delle unità	12
1.4.2 Le Formazioni delle unità	12
1.4.2.1 Formazione in Linea	12
1.4.2.2 Formazione in Colonna	12
1.4.2.3 Formazione in Quadrato	12
1.4.2.4 Formazione in Colonna di marcia	12
1.4.2.5 Artiglieria schierata o al traino	12
1.4.2.6 Unità dispiegate	13
1.5 Unità Amiche a contatto	13
1.6 Controllare le distanze	13
2.0 Le informazioni	14
2.1 Caratteristiche del generale	14
2.1.1 Raggio di comando	14
2.1.2 Livello	14
2.1.3 Controllo	14
2.1.4 Combattimento	14
2.2 Il Profilo delle unità	14
2.2.1 Il Tipo dell'unità	14
2.2.2 La Sezione combattimento	15
2.2.3 I numeri di disordine e di rotta	15
2.2.4 Il fattore di controllo ed il numero di dispersa	15
2.2.5 La Sezione di fuoco	15
2.2.6 La Sezione di movimento	15
2.2.6.1 In Colonna o Al Traino	15
2.2.6.2 In Linea o Schierata	15
2.2.6.3 In Colonna di marcia	15
2.2.7 Modificatori al movimento	15
2.2.7.1 Terreni Accidentati o In Quadrato	16
2.2.7.2 Movimento all'indietro o laterale	16
2.2.7.3 Cambi di Formazione	16
2.2.8 Punti	16
2.2.9 Note	16
4.0 Sequenza di gioco	17
3.0 Fase iniziale	17
3.1 Il tempo meteorologico	17
3.2 L'iniziativa	17
4.0 La Fase del giocatore di turno	17
4.1 La Fase di controllo	17
4.1.1 Ingresso sul tavolo di gioco	17
4.1.2 Comunicazioni	17
4.1.3 Il Recupero delle unità in rotta	18
4.2 Manovra	18

4.2.2 Amministrazione.....	18
4.2.3 Movimento.....	18
4.2.4 La Reazione della cavalleria non di turno.....	18
4.3 Il Tiro di artiglieria e di armi portatili.....	19
4.4 I Combattimenti.....	19
4.5 Costruzione e distruzione.....	19
4.6 Inseguimento.....	19
4.7 Isolamento.....	19
5.0 La Fase del giocatore non di turno.....	19
6.0 Condizioni di vittoria e tempo di gioco.....	19
7.0 Controllo.....	21
7.1 Recupero delle unità in rotta.....	21
7.1.1 Procedura per il recupero di unità in rotta.....	21
7.1.2 Modificatori per le circostanze.....	21
7.2 Verifica della catena di comando.....	21
7.2.1 Unità <i>In comando</i>	21
7.2.2 Raggio di comando.....	21
7.2.3 Procedure per determinare lo stato delle unità.....	22
7.2.4 Lo stato di un generale.....	22
7.2.4.1 Lo stato di un <i>generale di scacchiere</i>	22
7.2.4.2 Lo stato di un Generale di divisione.....	23
7.2.5 Controllo della catena di comando da parte dell'avversario.....	23
8.0 Movimento.....	24
8.1 Regole generali per il movimento.....	24
8.1.1 La Sequenza dei movimenti.....	24
8.1.2 Velocità di movimento.....	24
8.1.3 Interpenetrazione delle unità.....	25
8.1.4 Entrare ed uscire dal tavolo di gioco.....	25
8.1.4.1 Entrare sul tavolo di gioco.....	25
8.1.4.2 Uscire dal tavolo di gioco.....	25
8.2 Procedure per il movimento delle unità.....	25
8.2.1 Movimento in avanti.....	25
8.2.2 Arretrare.....	25
8.2.3 Spostarsi lateralmente.....	26
8.2.4 Wheeling.....	26
8.2.5 Cambiare formazione.....	26
8.2.5.1 Restrizioni ai cambi di formazione.....	26
8.2.5.2 Procedure per cambiare formazione.....	27
8.2.5.3 Invertire il fronte.....	27
8.2.5.3.1 hr Cambiare il fronte dell'unità.....	27
8.2.6 Ostacoli e terreni accidentati.....	27
8.2.6.1 Terreni accidentati.....	27
8.2.6.2 Combinazioni di più ostacoli.....	28
8.2.6.3 Terreni impossibili.....	28
8.3 Movimento attraverso centri abitati e gruppi di edifici.....	28
8.4 Contattare unità avversarie.....	29
8.4.0 hr Contatto sui fianchi o alle spalle.....	29
8.4.0.1 hr Contatto sul fianco.....	29
8.4.0.2 hr Contatto alle spalle.....	29
8.4.0.3 hr Conseguenze del contatto sui fianchi o alle spalle.....	30
8.4.0.3 hr Esempi.....	30
8.4.1 Procedure per contattare unità avversarie.....	30
8.4.2 Separare i combattimenti.....	31
8.4.3 Esempi.....	31
8.4.4 Quadrato di emergenza.....	31
8.4.4.1 Procedure per il quadrato di emergenza.....	31
8.4.4.2 Unità amiche a contatto.....	32
8.4.4.3 Modificatori per il quadrato di emergenza.....	32
8.5 Movimenti di unità in formazione.....	32
8.5.1 Movimento normale.....	32
8.5.1.1 Reazione della cavalleria.....	32
8.5.1.2 Riordino di una unità.....	32
8.5.1.3 Penalità di movimento.....	32
8.5.2 Reazione della cavalleria.....	33
8.5.3 Avanzata dopo uno scontro vittorioso.....	33
8.5.4 Richiamare la cavalleria.....	33
8.5.4.1 Unità che possono essere richiamate.....	33
8.5.4.2 Sequenza delle operazioni.....	34
8.5.4.3 Procedure per richiamare la cavalleria.....	34

8.5.4.4 Modificatori per il richiamo della cavalleria	34
8.5.4.5 Cavalleria che ha fallito il richiamo	34
8.5.4.6 Cavalleria controllata	35
8.6 Movimenti di unità non in formazione	35
8.6.1 Spostare unità non in formazione	35
8.6.2 Vari tipi di movimenti di unità non in formazione	36
8.6.2.1 Rimbalzo della cavalleria (<i>bounce</i>)	36
8.6.2.2 Rotta	36
8.7 Limiti di tempo per il movimento	37
8.7.1 Fase di manovra	37
8.7.2 Decisioni	38
9.0 Tiro di artiglieria e di armi portatili	39
9.1 Regole generali per il tiro di artiglieria e di armi portatili	39
9.2 Limitazioni al tiro di artiglieria e di armi portatili	39
9.2.1 Limitazioni generali	39
9.2.2 La gittata	40
9.2.3 Settore di tiro	40
9.2.3.1 Settore di tiro della fanteria	40
9.2.3.2 Settore di tiro dell'artiglieria	41
9.3 Procedure per il tiro di artiglieria e di armi portatili	41
9.3.1 Sequenza di tiro	41
9.3.2 Tiro di artiglieria su edifici e fortificazioni	41
9.3.3 Risultato del tiro	42
9.4 Modificatori al tiro di artiglieria ed armi portatili	42
9.4.1 Abilità nel tiro dell'unità	42
9.4.2 Bersaglio al coperto	42
9.4.3.1 hr Modifiche per i tiri di artiglieria	43
9.4.3.2 hr Modifiche per il tiro di armi portatili	43
10.0 Combattimenti	44
10.1 Regole generali per il combattimento	44
10.1.1 Ordine in cui risolvere i combattimenti	44
10.1.2 Unità principale in un combattimento	44
10.1.3 Definizione di cavalleria <i>attaccante</i>	44
10.2 Procedure per i combattimenti	44
10.3 Modificatori dovuti alle circostanze	45
10.3.1 Unità e generali a contatto	45
10.3.1.1 Formazione dell'unità	45
10.3.1.2 Generali	45
10.3.2 Edifici e fortificazioni	46
10.3.3 Posizione elevata	46
10.3.4 Boschi	46
10.3.5 Disordinata o In rotta	46
10.3.7 Vantaggio numerico	46
10.3.8 Guadi, in colonna di marcia o stese al suolo	46
10.3.9 Fortificazioni	47
10.3.10 Cavalleria contro truppe in edifici o fortificazioni	47
10.3.11 Unità non rifornite	47
10.3.12 hr Lancieri contro fanteria	47
10.4 Perdite del vincitore	47
10.5 Cavalleria contro fanteria in quadrato	48
11.0 Conseguenze delle perdite subite	49
11.1 Disordine	49
11.2 Rotta	49
11.2.5 hr Perdere la bandiera	49
11.3 Unità disperse	49
11.4 Eliminazione	50
12.0 Condizioni di vittoria	51
12.1 Vittoria decisiva	51
12.2 Vittoria ai punti	51
13.0 Regole Avanzate per il comando	52
13.1 Colonna di marcia	52
13.2 Truppe <i>logorate</i>	52
13.3 Regole avanzate per il morale	52
14.0 Regole Avanzate per il movimento	54
14.1 Impiego della Guardia	54
14.2 Movimenti di evasione	54
14.3 Ritirata	55
14.3.1 Procedure per il tentativo di ritirata	55
14.3.2 Modificatori al tentativo di ritirata	55

14.3.3	Procedure per la ritirata	56
14.4	Cavalleria smontata.....	56
14.4.1	Unità di cavalleria che possono operare anche smontate	56
14.4.2	Procedure per smontare e rimontare a cavallo	56
14.4.2.1	Smontare da cavallo.....	56
14.4.2.2	Rimontare a cavallo	56
14.4.3	Usare la cavalleria smontata	57
14.4.4	Cavalleria smontata in rotta	57
14.5	Distaccamenti.....	57
14.5.1	Distaccare le truppe.....	57
14.5.2	Contrassegnare il distacco.....	57
14.5.3	Occupare una posizione.....	58
14.5.4	Riunire il distacco.....	58
14.5.5	Usare il distacco.....	58
14.6	Cambi di formazione sulla sinistra o sulla destra.....	58
15.0	Regole Avanzate per il fuoco ed i combattimenti.....	59
15.1	Regole avanzate per il disordine e la rotta.....	59
15.1.1	Aumentare il numero di disordine	59
15.1.1	Aumentare il numero di rotta	59
15.2	Combattimenti in movimento	59
15.2.1	Regole per i combattimenti in movimento	59
15.2.2	Eliminare e rimpiazzare generali e messaggeri	59
15.2.2.3	Messaggeri eliminati	60
15.2.2.4	Generali eliminati	60
15.2.3	Combattimenti in movimento con carriaggi.....	60
15.2.4	Combattimenti in movimento con unità in rotta	60
15.3	Parità in un combattimento	61
15.4	Edifici e costruzioni in fiamme	61
15.5	Unità che si arrendono.....	62
15.6	Regole avanzate per l'artiglieria in rotta.....	62
15.7	hr Regole avanzate per i corazzieri.....	62
17.0	Osservazione e tempo meteorologico.....	63
17.1	Osservazione	63
17.1.1	Effetti dell'osservazione	63
17.1.2	Osservazione ed elementi di terreno	63
17.1.2.1	Edifici	63
17.1.2.2	Boschi	63
17.1.2.3	Avvallamenti ed ostacoli.....	63
17.1.2.4	Rivelati dal fuoco	64
17.1.2.1	Rilievi	64
17.1.3	Procedure per l'osservazione.....	64
17.2	Unità nascoste: alcuni metodi.....	64
17.2.1	Metodo 1: movimento sulla mappa	64
17.2.2	Metodo 2: pedine misteriose	64
17.2.3	Metodo 3: Il vaso di pandora	65
17.3	Effetti del tempo meteorologico.....	65
17.3.1	Determinare gli effetti.....	65
17.3.1.1	Stabilire la massima distanza di osservazione	65
17.3.1.2	Tabella tempo ed osservazione	65
18.0	Regole opzionali per il movimento.....	66
18.1	Truppe stese al suolo.....	66
18.1.1	Stendersi al suolo e rialzarsi.....	66
18.1.2	Effetti.....	66
18.1.3	Stendersi al suolo se attaccati	66
18.2	Formazioni opzionali.....	66
18.2.1	Grandi batterie.....	67
18.2.2	Quadrato divisionale	67
18.2.2.1	Disporre le unità in quadrato divisionale.....	67
18.2.2.2	Impiegare il Quadrato Divisionale.....	67
18.3	Marce forzate.....	68
18.3.1	Procedura per i soldati sbandati	68
18.3.2	Modifieri per gli sbandati	68
18.3.2.1	Dispersa	68
18.3.2.2	Qualità del Generale	68
18.3.3	Effetti degli sbandati	68
18.4	Costruzione e distruzione di opere militari	68
18.4.1	Distruggere ostacoli	69
18.4.2	Grandi costruzioni	69
18.4.2.1	Procedura per le costruzioni.....	69

18.4.2.2 Tipi di Costruzioni.....	70
18.5 Conducenti civili per i traini di artiglieria.....	71
18.6 Movimenti di evasione opzionali.....	71
18.7 Scorte.....	72
18.8 Quadrato di emergenza.....	72
19.0 Regole opzionali per il combattimento.....	73
19.1 Regole opzionali per la gittata dell'artiglieria.....	73
19.3 Artiglieri della vecchia guardia.....	73
19.4 Attacco di unità irregolari.....	73
20.0 Regole opzionali per i generali.....	74
20.1 Opzioni speciali per i generali.....	74
20.1.1 Blücher.....	74
20.1.2 Napoleone Bonaparte.....	74
20.1.3 Il duca di Wellington.....	74
20.1.4 Generali non francesi.....	75
20.1.5 Generali feriti o invalidi.....	75
20.3 Partita con più giocatori.....	75
20.3.1 Controllo del comando con più giocatori.....	75
20.3.2 Messaggeri.....	76
20.4 iniziativa.....	76
20.4.1 Modificare il numero di turni.....	76
20.4.2 Modificare la sequenza di gioco.....	76
20.4.3 Ignorare la fatica.....	77
20.5 Free roll.....	77
Appendice A: Regole opzionali per gli skirmish.....	78
A1. Distaccamento degli schermagliatori.....	78
A1.1 Basi degli schermagliatori.....	78
A1.2 Controllo del comando.....	78
A1.3 Procedura per lo spiegamento degli schermagliatori.....	79
A1.4 Procedura per il ricongiungimento degli schermagliatori.....	79
A2. Movimento degli schermagliatori.....	79
A3. Fuoco.....	79
A3.4 Procedura per il fuoco con gli schermagliatori.....	80
A3.5 Modifiche al tiro degli schermagliatori.....	80
A3.6 Tiro di altre unità sugli schermagliatori.....	80
A4. Mischie.....	81
Appendice B: Ordini e comunicazioni.....	82
B1 Ordini.....	82
B1.4 Tipologia degli ordini.....	82
B1.4.1 Attacco.....	82
B1.4.2 Manovra.....	83
B1.4.3 Difesa.....	83
B1.4.4 Supportare.....	83
B1.4.5 Riserva.....	84
B1.5 Modificare gli ordini.....	84
B1.5.1 Procedura per scrivere un ordine.....	84
B1.5.2 Procedura per <i>attivare</i> un ordine.....	85
B1.6 Modificatori al controllo del generale.....	85
B1.6.1 Posizione elevata.....	85
B1.6.2 Generale in un punto di osservazione elevato.....	85
B1.6.3 Riserva.....	85
B1.6.4 Raggio di comando.....	86
B1.7 Combinazioni di ordini.....	86
Indice analitico.....	87
Schede di gioco.....	88

Modifiche ed aggiornamenti

- 27.11.07 – Correzione della traduzione della regola 9.2.1.4.
- 26.11.07 – Traduzione della parte del fascicolo *Introduction to Miniature Wargaming* riguardante le misure delle basi.
- 08.12.06 – Linee guida per il movimento di rotta (cfr. 8.6.2.2.6 hr *Direzione del movimento di rotta*).
- 01.11.06 – Modifica della regola sul richiamo della cavalleria (cfr. 8.5.4.1 *Unità che possono essere richiamate*). Annotazioni sul movimento di una unità in rotta (cfr. 8.6.2.2 *Rotta*).
- 02.09.06 – Correzione alla regola 9.4.9 *Unità in quadrato o dispiegata in città* (cfr. 9.4 *Modificatori al tiro di artiglieria e di armi portatili*). Traduzione della regola 10.3.1.2.1.
- 01.09.06 – Correzione della numerazione delle regole comprese nel paragrafo 8.5.4.2 *Sequenza delle operazioni* per il richiamo della cavalleria. Traduzione degli esempi relativi al paragrafo 8.4.3. Correzione della regola 10.3.1.1.2. Correzione della regola 10.3.10 *Cavalleria contro truppe in edifici o fortificazioni*.
- 22.06.06 – Esplicazione della velocità di richiamo della cavalleria (cfr. 8.5.4.6 *Cavalleria controllata*).
- 19.02.06 – Traduzione della sezione *Osservazione e tempo meteorologico* del *rule booklet* (cfr. 17.0 *Osservazione e tempo meteorologico*).
- 11.02.05 – contatto su un fianco o alle spalle: precisazioni (cfr. 8.4.0 hr *Contatto ai fianchi o alle spalle*).
- 10.09.05 – Traduzione dei paragrafi 1.1 e seguenti e 1.1.4.2 e seguenti del *rule booklet*. Completamento della traduzione del paragrafo 8.4.2 *Separare i combattimenti*. Correzione di errori di traduzione nei paragrafi 7.2.3.2 e 8.2.5 *Cambiare formazione*.
- 29.03.05 – Aggiunta una penalità sul movimento di unità che interpenetrano unità formate (cfr. 8.1.3 *Interpenetrazione delle unità*).
- 22.11.04 – movimento in avanti: modificata la regola (cfr. 8.2.1 *Movimento in avanti*).
- 22.11.04 – contatto su un fianco o alle spalle: precisazioni (cfr. 8.4.0 hr *Contatto ai fianchi o alle spalle*).

Traduzione del *Rule booklet* del regolamento *Napoleon's Battles*.

Nel testo tradotto sono inserite le *errata-corrige* del regolamento originale e sono evidenziate in rosso (e numerate con i caratteri *hr* finali) le *house rule* della Lu(ri)doteca. In alcuni casi le *house rule* richiedono di modificare la regola originale.

La traduzione non è completa, sono assenti le regole opzionali 16 – *rifornimenti*, 21 – *battaglie di più giorni* e 22 – *gioco in solitario*.

Le regole 19 – *regole opzionali per il fuoco ed i combattimenti*, non sono complete.

L'*appendice A* contiene una serie di regole per utilizzare gli *skirmish*. L'*appendice B* propone modifiche alla catena di comando ed alla trasmissione degli ordini.

La traduzione è di *Gualtiero Grassucci*
e-mail: gualtiero.grassucci@fastwebnet.it

Lu(ri)doteca – Latina
www.luridoteca.net
e-mail: info@luridoteca.net

0.0 Premessa

Le misure delle basette, nella scatola originale di Napoleon's Battles, sono contenute in un fascicolo a parte: Introduction to Miniature Wargaming. Per comodità di consultazione le riportiamo qui.

Tipo di unità	Numero di figure per base	Dimensioni della base fronte x profondità
Fanteria su tre ranghi ¹	4	¾" x 1" (1,9x2,5 cm)
Fanteria su due ranghi ²	4	1" x 1" (2,5x2,5 cm)
Cavalleria	4	1" x 2" (2,5x5 cm)
Artiglieria a cavallo	2 ed un modello di cannone ³	1½" x 1" (3,8 x 2,5 cm)
Artiglieria a piedi	3 figure ed un cannone ⁴	1½" x 1" (3,8 x 2,5 cm)
Traini di artiglieria	1-3 figure e 2-6 cavalli più traino	1½" x 3" (3,8 x 7,5 cm)
Carriaggi <i>Wagon</i>	2 figure e 2-4 cavalli più traino	1½" x 3" (3,8 x 10 cm)
Carriaggi <i>Pack Train</i>	2 figure e 2-6 cavalli	1½" x 3" (3,8 x 10 cm)
Barconi d'assalto	figure e modelli a piacere	2" x 4" (5x10 cm)
Generale di divisione	1 ⁵	1" x 1" (2,5x2,5 cm)
Generale di corpo d'armata	2	1½" x 1½" (3,8x3,8 cm)
Generale <i>di scacchiere</i>	3	2" x 2" (5x5 cm)
Comandante in capo	4	2" x 2" (5x5 cm)

Il regolamento è progettato per miniature in scala 15mm. Per figure in scala compresa tra 20mm e 30mm raddoppiare tutte le misure riportate nel regolamento (basi, movimento, distanza di tiro, ...). Per miniature in scala compresa tra 2mm e 6mm usare gli stessi valori ma misurati in centimetri per ogni distanza riportata nel regolamento; alternativamente montare le miniature su basi delle stesse misure indicate per i 15mm ricordando, però, che una base deve essere rimossa se l'unità subisce quattro perdite, indipendentemente dal numero di figure sulla base stessa.

¹ L'imbasettamento per la fanteria su tre ranghi può essere utilizzato, se si desidera, come imbasettamento standard per la fanteria. Praticamente tutte le fanterie del periodo napoleonico, ad eccezione della fanteria britannica e quella portoghese dal 1809 in poi, erano schierate su tre ranghi.

² L'imbasettamento per la fanteria su due ranghi è facoltativo. Se usato è riservato alla fanteria britannica e quella portoghese dopo il 1809.

³ Meglio non fissare il modello di cannone alla base. In questo modo è possibile usare la convenzione di girare il cannone verso il retro della base per indicare l'artiglieria al traino o lasciare il cannone sul posto quando gli artiglieri vanno in rotta.

⁴ Il diverso numero di figure serve per distinguere *a vista* i diversi tipi di artiglieria. Per quanto riguarda il modello di cannone vedere la nota precedente.

⁵ Il diverso numero di figure è usato per identificare *a vista* il grado del generale.

1.0 Introduzione

1.1 Definizioni generali e terminologia di gioco

1.1.1 Giocatori

1.1.1.1 Di turno e non di turno

Il/i giocatori che stanno attualmente eseguendo le fasi di un turno sono detti *giocatori di turno* e le loro unità *unità di turno*. L'altro/gli altri giocatori sono detti *giocatori non di turno* e le loro unità *unità non di turno*.

1.1.1.2 Giocatori e controllo delle unità

Omissis.

1.1.1.3 Amici e nemici

Tutte le unità di una parte sono sempre *amiche*, tutte le altre unità sono *nemiche* o *avversarie*.

1.1.2 Testa della colonna

In ogni unità di cavalleria e fanteria una base deve essere dedicata a rappresentare la *Testa della Colonna* del reparto (le figure possono essere ufficiali, tamburini, portabandiera, ecc.). Nel corso del gioco la Testa della Colonna deve essere l'ultima base rimossa di ogni unità.

1.1.3 Unità

Una o più basi formano una unità.

1.1.3.1 Unità da combattimento

I reparti di cavalleria e di fanteria e le batterie di artiglieria sono dette *unità da combattimento*. Le unità di cavalleria e di fanteria sono composte da più basi (in genere da tre a sette) e rappresentano brigate o reggimenti; ogni unità di artiglieria, invece, è costituita da una sola base rappresentante appunto una batteria composta da un numero di cannoni variabile tra quattro e sei.

1.1.3.2 Generali

Le basi dette *generali* rappresentano lo stato maggiore dei vari reparti dell'esercito. Le basi con:

- *una* figura rappresentano generali di divisione ed il loro staff;
- *due* figure rappresentano generali di corpo d'armata e staff;
- *tre o più* figure rappresentano generali comandanti le ali o il centro dello schieramento o, ancora, il comandante in capo, ognuno con il proprio stato maggiore.

1.1.3.3 Messaggeri

Le unità chiamate *messaggeri* rappresentano i corrieri tramite i quali gli stati maggiori comunicavano tra loro e con le unità sottoposte. Sono necessarie solo se

vengono usate le regole della sezione 20.3 – **Partita a più giocatori** - del *Regolamento Opzionale*.

1.1.3.4 Unità di fureria

Le unità di fureria rappresentano i carriaggi (da venti a trenta per ogni base) necessari per rifornire l'esercito in campo. Sono necessarie solo se vengono usate le regole 16.0 *I Rifornimenti* e 18.4 - **Costruzione e Distruzione di opere militari**.

1.1.4 Generali *comandanti*

Solo i generali *comandanti* possono essere usati per dare ordini o interagire con i propri subordinati. I generali comandanti sono i generali inseriti nell'ordine di battaglia di uno scenario. I generali non hanno nessun effetto sulle unità fuori della propria catena di comando anche se queste ultime sono all'interno della zona di comando del generale o a contatto con il generale stesso.

In ogni punto del regolamento dove si parla di generale si intende un generale comandante.

Visto che la terminologia dell'epoca, riguardo i generali, era imprecisa e contraddittoria, è utile definire i generali ed i loro comandi in termini di gioco.

1.1.4.1 Comandanti in capo (*Army Commander*)

Un generale *comandante in capo* (*army commander*) è il generale che comanda l'esercito, il più alto in grado. Un comandante in capo è un generale comandante per tutte le unità dell'esercito e tutte le unità sono ai suoi ordini.

1.1.4.2 Comandante le ali (*Wing Commander*)

Il gradino successivo nella catena di comando dell'esercito è formato dai comandanti le ali o il centro dello schieramento (*Wing Commander*), generalmente comandanti due o più corpi d'armata, definiti nello scenario, possono essere di due tipi diversi:

- **1.1.4.2.1 di posizione (*Positional*)**, generali che possono essere usati per comandare solo le truppe che sono elencate ai suoi ordini nello scenario;
- **1.1.4.2.2 globale (*Overall*)**, generali che possono, come il comandante in capo, comandare qualunque altra unità e generale nell'esercito, ad eccezione del comandante in capo stesso e degli altri generali dello stesso tipo.

1.1.4.3 Comandante di corpo

È un generale che può essere usato per comandare solo le truppe che fanno parte del suo corpo d'armata (in genere organizzate in una o più divisioni). Non tutti gli eserciti dell'epoca erano organizzati in corpi d'armata.

1.1.4.3.1 In alcuni eserciti un certo numero di divisioni era posto al comando di un *wing commander*. In questo regolamento tali generali sono generali di corpo d'armata⁶.

1.1.4.3.2 In alcuni eserciti un certo numero di divisioni era temporaneamente organizzato in corpo d'armata, senza raggiungere la stessa efficienza di un corpo d'armata permanente a causa dello staff ridotto. Anche i corpi di cavalleria avevano un'organizzazione meno efficace ed uno staff di dimensioni inferiori a quello di un

⁶ Come esempio è possibile citare le colonne dell'esercito austriaco alla fine del XVIII secolo ed oltre.

corpo permanente. Questi reparti, nel regolamento, sono trattati come corpi d'armata, ma con un raggio di comando del generale inferiore.

1.1.4.3.3 Alcuni eserciti avevano una riserva di cavalleria o corpi di cavalleria non organizzati in divisioni. Questi reparti sono trattati, nel regolamento, come divisioni, con un generale di divisione che, però, ha un raggio di comando maggiore del solito.⁷

1.1.4.4 Generali di divisione

Un *generale di divisione* è un generale che comanda direttamente unità da combattimento, e solo quelle che fanno parte della sua divisione.

1.1.4.4.1 I generali di divisione possono essere usati per comandare qualunque batteria di artiglieria che è elencata, nell'ordine di battaglia, come artiglieria del corpo di cui fanno parte o come artiglieria di riserva dell'esercito a cui appartengono.

1.1.4.4.2 I generali di divisione possono essere usati per comandare ogni unità di fanteria indipendente (elencata nell'ordine di battaglia come *indipendente* e senza un generale di divisione).

1.1.4.4.3 In alcuni scenari può essere presente un generale di divisione di artiglieria, che ha ai suoi ordini solo unità di artiglieria.

1.2 I dadi

Per giocare sono necessari uno o più dadi a dieci facce. Ogni volta che nel seguito appare la dicitura *1d10* si intende che un giocatore deve lanciare uno di questi dadi a dieci facce (l'abbreviazione sta per: un dado da dieci); lo zero è sempre letto come 10.

1.3 I Modificatori

Le varie situazioni incontrate nel corso del gioco possono modificare sia il tiro di dado che il valore di riferimento fornito dal regolamento; questi modificatori sono sempre cumulativi⁸.

1.3.1 Modificatori al tiro di dado

I Modificatori al tiro di dado sono sommati o sottratti al punteggio ottenuto lanciando 1d10.

1.3.1.1 Omissis.

1.3.1.2 Indipendentemente dai modificatori applicati nessun tiro di dado modificato può mai essere considerato superiore a 10 o inferiore ad 1.

Esempio: un punteggio di 7 con modificatore di +5 non è letto come 12 bensì come 10; in modo analogo, punteggi modificati inferiori ad 1 sono letti come 1.

1.3.2 Altri modificatori

Modificatori diversi possono, invece, aumentare o diminuire un valore di riferimento fornito dal regolamento.

⁷ Come esempio possiamo citare la riserva di cavalleria dell'esercito inglese a Waterloo

⁸ Qui si intende che i modificatori devono essere sommati algebricamente prima di applicarli al tiro di dado

Esempio: una unità che ha il proprio fattore di Controllo uguale a 5, se disordinata modifica questo valore di -3 e quindi è considerata avere un fattore di Controllo di 2 (= 5 - 3).

1.4 Le Formazioni

1.4.1 Il Fronte delle unità

Il fronte delle unità è il lato della formazione verso cui sono rivolte le figure. In tutte le formazioni contemplate, ad eccezione del quadrato, le basi devono essere rivolte tutte nello stesso verso.

1.4.2 Le Formazioni delle unità

Le basi componenti una unità devono sempre essere in contatto e disposte in modo da rappresentare la formazione in cui è schierato il reparto.

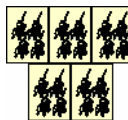
1.4.2.1 Formazione in Linea

Quando l'unità è schierata in formazione di linea le basi sono poste una accanto all'altra, su un'unica fila e tutte con il fronte rivolto dalla stessa parte. Se non è dichiarato in modo esplicito unità composte solo da una o due basi sono considerate in linea. Messaggeri e generali sono sempre in linea. Batterie di artiglieria schierate per il fuoco sono considerate in linea.



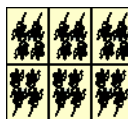
1.4.2.2 Formazione in Colonna

Nel gioco con formazione in colonna si intende la formazione in colonna di attacco. Per schierare una unità in colonna di attacco si devono porre le basi su due linee tutte con il fronte nella stessa direzione. Per mostrare che una unità, composta solo da una o due basi, è schierata in colonna porle vicino un segnalino di Al traino (*Limber Marker*). Batterie di artiglieria con i pezzi agganciati ai traini sono considerate in colonna.



1.4.2.3 Formazione in Quadrato

Le basi dell'unità sono sistemate su due file, ognuna con il fronte opposto all'altra: in pratica le basi si danno le spalle! In questa formazione il reparto ha il fronte su tutti i quattro lati del rettangolo formato dalle basi. Truppe di guerriglia portoghesi e spagnole non possono schierarsi in quadrato. **La formazione in quadrato non può essere utilizzata per contattare unità nemiche.**



1.4.2.4 Formazione in Colonna di marcia

Le unità di cavalleria e fanteria sono in colonna di marcia quando le basi sono poste su un'unica fila, una dietro l'altra; unità composte da una sola base non possono essere schierate in questa formazione. Le batterie di artiglieria sono in colonna di marcia quando l'unità è posta dietro una base rappresentante il traino **oppure al traino dietro fanteria o cavalleria in colonna di marcia.**



1.4.2.5 Artiglieria schierata o al traino

Le basi che rappresentano le batterie di artiglieria sono considerate schierate per il fuoco a meno che non sia posto accanto ad esse un segnalino Al traino (*Limber*

Marker). Alternativamente è possibile contrassegnare le batterie al traino girando il modello di cannone verso il retro della basetta.

1.4.2.6 Unità dispiegate

Il modello di un edificio rappresenta un'area edificata. Per semplicità ogni modello di edificio e l'area da esso occupata è detto una *città*. Le unità possono essere *dispiegate* (o *dislocate*) in città.

1.4.2.6.1 Le unità possono entrare in città in ogni formazione ma per beneficiare appieno della posizione devono essere dispiegate in essa. Solo unità di fanteria e batterie di artiglieria possono essere dispiegate in città.

1.4.2.6.2 Per dispiegare una batteria di artiglieria la batteria deve essere schierata e con la base a contatto con il perimetro della città e rivolta verso l'esterno.

1.4.2.6.2 Per dispiegare una unità di fanteria deve essere in linea e le basi devono essere poste a contatto con il perimetro della città e rivolte verso l'esterno, dividendole in modo uguale per tutti i lati.

1.5 Unità Amiche a contatto

Batterie di artiglieria, messaggeri e carriaggi possono essere poste a contatto con unità amiche di fanteria e cavalleria; i generali possono essere a contatto con unità amiche di fanteria, di cavalleria, con batterie di artiglieria e carriaggi. Nessun altro accostamento è possibile. In entrambi i casi si intende che la base rappresentante l'unità a contatto viene a far parte integrante dello schieramento della cavalleria o della fanteria venendo da questa difesa e protetta da attacchi nemici e fornendo, nel caso di artiglieria, fuoco di copertura.

1.5.1 Ad una singola unità di cavalleria o fanteria possono essere poste a contatto quante unità di artiglieria, di fureria, generali o messaggeri si desidera.

1.5.2 Messaggeri, batterie di artiglieria ed unità di fureria, viceversa, possono essere a contatto di una sola unità di cavalleria o fanteria.

1.5.3 I generali possono essere a contatto con più unità di cavalleria e fanteria.

1.5.4 Se l'unità di cavalleria o di fanteria è dislocata in una città o una fortificazione le unità amiche sono considerate a contatto se anch'esse interamente all'interno degli edifici.

1.6 Controllare le distanze

Le distanze possono essere controllate in qualsiasi momento del gioco.

1.6 hr Non è consentito in nessun caso controllare le distanze prima di effettuare il movimento delle unità o il tiro con armi portatili o artiglieria.

2.0 Le informazioni

Per giocare è necessario rappresentare alcune informazioni indispensabili.

2.1 Caratteristiche del generale

Ogni generale è caratterizzato da quattro proprietà.

2.1.1 Raggio di comando

La distanza, in pollici, in ogni direzione, alla quale il generale esercita il proprio comando. Rappresenta l'abilità del generale e le dimensioni dello staff.

2.1.2 Livello

Il livello del generale modifica il controllo delle unità a contatto con il generale.

- Eccellente (E): i suoi uomini lo amano e farebbero qualsiasi cosa per lui. Un *eccellente* generale modifica il controllo delle unità di +2.
- Buono (G): stimato dalla truppa. Modifica il controllo delle unità di +1.
- Medio (A): competente ma non amato. Non modifica il controllo.
- Scarso (P): il livello più basso. Gli uomini non hanno fiducia nelle sue capacità. Modifica il controllo di -1.

2.1.3 Controllo

Simula l'iniziativa personale del generale ed è utilizzato quando il generale si trova fuori dal raggio di comando del proprio superiore per determinare se e come muovere le unità comandate.

2.1.4 Combattimento

È l'abilità tattica del generale e può essere usato per modificare il tiro di dado in combattimento per le unità a contatto.

2.2 Il Profilo delle unità

Nel Profilo dell'unità sono riportate tutte le informazioni necessarie allo svolgimento del gioco. **Il profilo delle batterie di artiglieria si discosta in parte da quello di altre unità da combattimento.**

2.2.1 Il Tipo dell'unità

La colonna Unità del profilo identifica il tipo dell'unità e, a volte, il periodo a cui si applicano i valori riportati. Ogni tipo è identificato da una particolare abbreviazione (l'abbreviazione è un acronimo ottenuto dall'inglese).

2.1.1.1 Omissis.

2.1.1.2 Omissis.

2.1.1.3 Omissis.

2.1.1.4 Omissis.

2.1.1.5 Omissis.

2.2.2 La Sezione combattimento

La sezione Combattimento del profilo è composta di cinque colonne: le prime quattro indicano l'abilità del reparto nei combattimenti corpo a corpo in funzione della formazione utilizzata. Per le batterie di artiglieria sono presenti solo le prime due colonne della sezione combattimento: tali unità usano sempre il modificatore corrispondente alla formazione attuale, Schierata o Al Traino.

2.2.2.1 Omissis.

2.2.2.2 Omissis.

2.2.2.3 Omissis.

2.2.2.4 Omissis.

2.2.3 I numeri di disordine e di rotta

Le due colonne di questa sezione riportano il numero di Disordine e di Rotta dell'unità. Queste informazioni non sono riportate per le batterie di artiglieria, esse sono disordinate quando perdono una figura per effetto del fuoco nemico mentre sono in rotta se perdono una figura in un combattimento. (Cfr. [11.1 Disordine](#) e [11.2 Rotta](#)).

2.2.4 Il fattore di controllo ed il numero di dispersa

Il primo misura la disciplina e la prontezza dell'unità ad eseguire ordini ed è utilizzato per decidere come l'unità reagisce a direttive impartite in situazioni di particolare stress. La seconda colonna contiene una lettera che consente di determinare con quante figure, al minimo, l'unità mantiene la sua capacità di combattimento. (Cfr. [11.3 Unità Disperse](#)). Le batterie di artiglieria non sono mai disperse ma eliminate quando perdono due figure.

2.2.5 La Sezione di fuoco

Nella prima colonna è indicata la gittata dell'arma usata dall'unità, nella seconda il modificatore al tiro di dado da utilizzare quando l'unità apre il fuoco. Se i due valori non sono presenti il reparto non è in grado di sparare.

2.2.6 La Sezione di movimento

Le tre colonne indicano la velocità di movimento (il numero di pollici, al massimo, che l'unità può percorrere in un turno) a seconda della formazione utilizzata.

2.2.6.1 In Colonna o Al Traino

E' la velocità delle batterie di artiglieria con i pezzi agganciati ai traini e quella di unità di cavalleria e fanteria schierate in colonna.

2.2.6.2 In Linea o Schierata

Omissis.

2.2.6.3 In Colonna di marcia

Omissis.

2.2.7 Modificatori al movimento

Le prime due colonne riportano il costo aggiuntivo rispettivamente per movimenti (Cfr. [8.2.5 Cambiare Formazione](#) e [8.2.6 Ostacoli e Terreni Accidentati](#)):

- su terreni accidentati o in formazione in quadrato;
- laterali o all'indietro senza cambiare fronte.

2.2.7.1 Terreni Accidentati o In Quadrato

Se l'unità sta attraversando, anche con una sua parte, un terreno accidentato la velocità massima di movimento si calcola dividendo la velocità normale per la frazione riportata.

Lo stesso rapporto indica il costo del movimento in quadrato, con la sola differenza che è sempre calcolato come frazione della velocità di movimento in linea.

2.2.7.2 Movimento all'indietro o laterale

Omissis.

2.2.7.3 Cambi di Formazione

Indica la frazione di turno necessaria per cambiare formazione.

Nelle *house rule* indica anche la frazione di turno necessaria a modificare la direzione del fronte dell'unità.

2.2.7.3.1 hr Cambi di Formazione per le batterie di artiglieria

La sezione dedicata al cambio di formazione per le batterie di artiglieria è leggermente più complessa, sono infatti riportate due diversi insiemi di informazioni. Le prime due colonne, Traino, riportano le frazioni di turno necessarie per Sganciare i pezzi dai traini e per Agganciare i cannoni ai traini. Le ultime due colonne, Girare, danno le frazioni di turno per girare, rimanendo sul posto, di 45° (e frazioni) o per invertire il fronte della batteria (girare di 180° la base rappresentante la batteria).

2.2.8 Punti

Omissis.

2.2.9 Note

Omissis.

4.0 Sequenza di gioco

La partita è giocata in *turni*, ogni *turno* è suddiviso in *fasi* che, a loro volta, possono essere divise in *passi*. Tutte le azioni devono essere eseguite nell'esatto ordine in cui sono presentate nella sequenza di gioco. Quando è stato completato l'ultimo turno previsto dallo scenario si determina il vincitore. In ogni caso, comunque, il giocatore decide in quale ordine muovere, recuperare o far fuoco con le proprie unità.

3.0 Fase iniziale

Questa fase è utilizzata solo con le regole opzionali.

3.1 Il tempo meteorologico

Determinare le condizioni del tempo e la visibilità sul campo di battaglia (*cfr. OR⁹ 17.3.1.2.3 e 17.3.1.2.4*).

3.2 L'iniziativa

La parte con l'iniziativa può usarla per cambiare la sequenza del turno o la durata della partita (*cfr. OR 20.4 Iniziativa*).

4.0 La Fase del giocatore di turno

Il giocatore di turno è determinato dallo scenario giocato. Questa fase è ripetuta ad ogni turno di gioco: ruotare il segnalino segnatempo su *First Side*.

4.1 La Fase di controllo

Prepara la successiva fase di manovra.

4.1.1 Ingresso sul tavolo di gioco

Questo passo non è utilizzato con le regole base.

4.1.1.1 Determinare se unità di turno possono entrare sul tavolo di gioco. Unità che devono entrare in questo turno sono posizionate nel luogo da cui faranno il loro ingresso, appena fuori del tavolo di gioco (*cfr. SR¹⁰ 1.5.3*).

4.1.2 Comunicazioni

Queste regole sono usate solo con le regole opzionali.

4.1.2.1 Leggere messaggi arrivati nel turno precedente e rimuovere dal tavolo di gioco le basi dei messaggeri che li hanno consegnati. Tentare di decifrare messaggi catturati (*cfr. AG¹¹ 15.2.2.3.2*).

4.1.2.2 Scrivere i messaggi e piazzarli sotto una nuova unità messaggero.

4.1.2.3 Giocatori che hanno le basi dei comandanti che impersonano a contatto possono consultarsi.

⁹ OR: *Optional rules*, regole opzionali

¹⁰ SR: *Scenario rules*, regole per gli scenari

¹¹ AG: *Advanced Game Rules*, regole per il gioco avanzato o regole avanzate

4.1.3 Il Recupero delle unità in rotta

Tirare 1d10 per ogni unità in rotta: possono essere recuperate solo reparti che si trovano a diretto contatto con il proprio generale. (Cfr. 7.1 Unità in Rotta).

4.1.3 hr Tutte le unità possono essere recuperate. Questa regola sostituisce la 4.1.3.

4.2 Manovra

La maggior parte dei movimenti di truppe avviene in questa fase.

4.2.2 Amministrazione

Rimuovere tutti i segnalini di reazione (*React Marker*) non usati.

4.2.3 Movimento

Questa fase della sequenza di gioco può essere cronometrata perché tutte le operazioni siano completate entro un tempo determinato in precedenza. (Cfr. 8.1 Regole Generali per il Movimento e 8.7 Limiti di Tempo).

4.2.3.1 Il giocatore di turno può muovere le proprie unità capaci di movimento (non contrassegnate con *Nessun Movimento*, *No Move Marker*); fanteria non di turno deve tentare di formare il quadrato se attaccata da cavalleria di turno; unità di turno in rotta possono effettuare una ulteriore mossa di rotta; unità di turno possono entrare sul tavolo di gioco. (Cfr. 8.4.4 Quadrato di emergenza e 8.5.1 Movimento normale).

4.2.3.2 Cavalleria di turno che non si è mossa può essere contrassegnata per la reazione. (Cfr. 8.5.1.1 Reazione della cavalleria).

4.2.3.3 Quando il giocatore di turno ha terminato di muovere tutte le proprie unità può rimuovere i segnalini di metà movimento (*Half Move Marker*) o di nessun movimento (*No Move Marker*) dai reparti eventualmente contrassegnati. (Cfr. 8.5.1.3 Penalità di movimento).

4.2.3.4 Unità di turno non in rotta che non sono impegnate in combattimenti corpo a corpo possono essere volontariamente messe in rotta. (Cfr. 8.6.2.2 Rotta).

4.2.4 La Reazione della cavalleria non di turno

Questo passo concede la possibilità al giocatore non di turno di intervenire per contrastare la fase di Movimento del suo avversario.

4.2.4.1 Cavalleria non di turno contrassegnata per la reazione (*react marker*) può muovere nel modo desiderato; fanteria di turno deve tentare di formare un quadrato se attaccata da cavalleria non di turno appena mossa. (Cfr. 8.5.2 Reazione della cavalleria).

4.2.4.2 Cavalleria di turno contrassegnata per la reazione (*React Marker*) può muovere solo per contattare cavalleria nemica che si è mossa secondo quanto descritto in 4.2.4.1. (Cfr. 8.5.2 Reazione della cavalleria).

4.2.4.3 Ogni unità non di turno può essere volontariamente messa in rotta. (Cfr. 8.6.2.2.5 Rotta volontaria).

4.3 Il Tiro di artiglieria e di armi portatili

Le unità in grado di far fuoco tirano sui bersagli desiderati; prima i reparti non di turno e successivamente quelli di turno. (Cfr. 9.1 Regole generali per il tiro di artiglieria e di armi portatili).

4.4 I Combattimenti

Risolvere tutti i combattimenti nell'ordine desiderato dal giocatore di turno. (Cfr. 10.1 Regole generali per il combattimento).

4.5 Costruzione e distruzione

Questa fase non è utilizzata con le regole base o con quelle avanzate. Un ostacolo è eliminato o un turno di costruzione è completato. (Cfr. 18.4 Costruzione e distruzione di opere militari).

4.6 Inseguimento

Questa fase dà la possibilità al giocatore di turno di inseguire e caricare unità nemiche disordinate o in rotta per i precedenti combattimenti.

4.6.1 Cavalleria di turno marcata per la reazione (*React Marker*) può muovere nel modo desiderato; fanteria non di turno deve tentare di formare il quadrato se minacciata. (Cfr. 8.5.2 Reazione della cavalleria).

4.6.2 Cavalleria non di turno marcata per la reazione (*React Marker*) può muovere per contattare cavalleria di turno mossa nel precedente passo 4.6.1. (Cfr. 8.5.2 Reazione della cavalleria).

4.6.3 Il tiro di artiglieria ed armi portatili è permesso solo sulle unità mosse nei precedenti passi 4.6.1 e 4.6.2; prima le unità non di turno, poi quelle di turno. (Cfr. 9.1 Regole generali per il tiro di artiglieria e di armi portatili).

4.6.4 Risolvere tutti i combattimenti nell'ordine desiderato dal giocatore di turno. (Cfr. 10.1 Regole Generali per il combattimento).

4.7 Isolamento

Questa fase non è utilizzata nel regolamento base. Il giocatore di turno rileva unità nemiche isolate. Si determina il destino di unità di turno isolate che erano isolate in precedenza.

5.0 La Fase del giocatore non di turno

5.1 Ruotare il segnalino su *Second Side*.

5.2 Ripetere la Fase del Giocatore di Turno a parti invertite.

6.0 Condizioni di vittoria e tempo di gioco

Spostare il segnalino sul *Foglio Orario* al turno successivo e ruotarlo su *First Side*.

6.1 Controllare se una delle due parti in gioco ha raggiunto il proprio livello di morale e contrassegnare, se necessario, le unità come disordinate. (Cfr. 12.1 Vittoria decisiva).

6.2 Se è stato completato l'ultimo turno conteggiare i punti per determinare la vittoria. (Cfr. Regole per lo scenario 1.6).

6.3 Se la battaglia si svolge su più giorni effettuare le operazioni necessarie prima di iniziare il primo turno del giorno successivo (*Cfr. OR 21.0.*).

7.0 Controllo

7.1 Recupero delle unità in rotta

In questo passo della sequenza di gioco il giocatore di turno può tentare di recuperare le proprie unità in rotta; il tentativo può essere effettuato solo per quelle unità che sono a contatto diretto con un generale in comando (*Cfr. 1.1.4 Generali comandanti*). Lo stesso generale può essere a contatto con più unità e per ognuna va effettuato un tentativo separatamente. Il giocatore di turno può tentare il recupero nell'ordine desiderato.

7.1 hr Il recupero può essere tentato anche per unità che non sono a contatto con un generale.

7.1.1 Procedura per il recupero di unità in rotta

Il giocatore di turno annuncia quale unità desidera recuperare e tira 1d10: se il punteggio è minore od uguale al Controllo dell'unità modificato dalle circostanze questa è recuperata, altrimenti rimane in rotta.

7.1.1.1 Una unità recuperata può essere immediatamente ruotata nella direzione desiderata e nella formazione voluta ma rimane disordinata (sostituire il segnalino di rotta con quello di disordine).

7.1.1.2 Se il tentativo di recupero fallisce l'unità rimane ferma e in rotta. L'unità non perde nessuna figura addizionale se rimane ferma nella successiva Fase di Manovra.

7.1.2 Modificatori per le circostanze

Il valore del generale a contatto di base modifica il Controllo dell'unità di +2 se è un Eccellente generale, +1 se è Buon generale, -1 se è un Mediocre generale.

7.1.2.1 hr Una unità che non è a contatto con un generale ha il Controllo modificato di -2 per quanto riguarda il recupero dalla rotta.

7.2 Verifica della catena di comando¹²

7.2.1 Unità *In comando*

La catena di comando di un esercito deve scorrere ininterrotta dal livello più alto, comandante in capo, fino alle unità di fanteria, cavalleria, ecc. (*Cfr. 1.1.4 Generali comandanti*). Lo scenario giocato riporta la catena di comando nell'ordine di battaglia.

7.2.2 Raggio di comando

Ci sono, nel gioco, due tipi diversi di generali:

- i *generali di divisione* esercitano il loro comando direttamente sulle unità impegnate nel combattimento e non su altri generali;
- i generali di corpo d'armata, i comandanti le ali o il centro dello schieramento, i comandanti in capo (indicati generalmente come *generali di*

¹² La sezione è modificata nell'appendice B - *Ordini e comunicazioni*.

scacchiere) hanno a loro volta dei generali sottoposti ai quali impartiscono i propri ordini.

Ogni generale, senza riguardo al tipo, ha un *Raggio di comando* che rappresenta la massima distanza entro cui riesce ed esercitare la propria autorità.

7.2.2.1 I generali di divisione impartiscono ordini solo ad unità di combattimento.

7.2.2.2 I generali di scacchiere esercitano le loro funzioni sui generali loro subordinati; possono esercitare il comando su unità in combattimento solo quando ne sono a contatto diretto.

7.2.2.3 Il raggio di comando di un generale quando è a contatto con una unità è ridotto a zero; in questo caso, quindi, può impartire ordini solo alle unità con cui è a contatto.

7.2.3 Procedure per determinare lo stato delle unità

Il generale di grado più alto è sempre, per definizione, in comando, lo stato di comando deve essere controllato per tutte le altre unità e per tutti gli altri generali.

7.2.3.1 Ogni generale che è all'interno del raggio di comando di un generale che lo precede nella catena di comando è automaticamente in comando. In particolare sono in comando tutti i generali che si trovano all'interno del raggio di comando del generale più alto in grado. Lo stato di comando di ogni altro generale deve essere controllato in ogni altra situazione.

Esempio: un generale di divisione è fuori dal raggio di comando del comandante in capo ma all'interno del raggio di comando del generale che comanda il corpo d'armata a cui appartiene. Il generale è allora in comando.

7.2.3.2 Una unità di combattimento o un unità di fureria è in comando se si trova, anche in parte, entro il raggio di comando del proprio generale di divisione (se ovviamente questo è in comando) o se è a contatto con un qualsiasi generale. Le unità di combattimento e di fureria in ogni altra situazione sono considerate non in comando e non possono essere spostate nella Fase di manovra: a questo scopo vengono contrassegnate con appositi *segnalini* (*Nessun Movimento*).

7.2.4 Lo stato di un generale

Si deve controllare lo stato di comando di ogni generale separatamente iniziando da quello di grado più alto e via via scendendo nella catena di comando. In ogni caso generali e messaggeri possono sempre muoversi senza limitazioni indipendentemente dal proprio stato, solo unità di combattimento o di fureria subiscono le limitazioni al movimento per il loro stato di comando. Per controllare lo stato di un generale il giocatore tira 1d10 e confronta il punteggio ottenuto con il Controllo del generale.

7.2.4.1 Lo stato di un generale di scacchiere

Per un *generale di scacchiere* se il punteggio ottenuto è minore o uguale del Controllo del generale questo è considerato in comando, ed in comando sono anche tutti i suoi subordinati che sono all'interno del raggio di comando: non c'è bisogno, per loro, di ulteriori tiri di dado. Se il punteggio supera il fattore di Controllo del generale questo è considerato *parzialmente non in comando*, così come tutti i suoi subordinati e le unità all'interno del proprio raggio di comando; in questo caso tutte le unità sono contrassegnate da un segnalino di metà movimento.

7.2.4.2 Lo stato di un Generale di divisione

Per i generali di divisione (e per gli altri generali che comandano direttamente unità da combattimento o di fureria) il cui stato non sia stato determinato altrimenti l'effetto sulle unità subordinate varia a seconda del tipo di queste.

7.2.4.2.1 Se il punteggio ottenuto è minore od uguale al Controllo del generale marcare tutte le unità di fanteria, le batterie di artiglieria a piedi, e le unità di fureria sotto il suo comando con un segnalino di *Metà movimento*. Le unità di cavalleria e di artiglieria a cavallo possono muoversi normalmente.

7.2.4.2.2 Se il punteggio supera il Controllo il generale ha fallito il test sullo stato di comando. Tutte le unità di fanteria, le batterie di artiglieria a piedi, e le unità di fureria sotto il suo comando sono contrassegnate con un segnalino di *Nessun movimento* mentre le unità di cavalleria e di artiglieria a cavallo con un segnalino di *Metà movimento*.

7.2.4.2.3 Una unità disordinata che ha il suo Fattore di Movimento dimezzato, se contrassegnata con un segnalino di *Metà Movimento* si muove, in realtà, ad un quarto della velocità consentita.

7.2.5 Controllo della catena di comando da parte dell'avversario

Se si desidera, vista la delicatezza di questa fase, il controllo della catena di comando può essere svolto dall'avversario.

8.0 Movimento

8.1 Regole generali per il movimento

Le unità sono mosse sulla superficie del tavolo di gioco simulando la manovra di truppe del periodo napoleonico.

8.1.1 La Sequenza dei movimenti

Il giocatore che controlla le unità da muovere può scegliere l'ordine in cui spostarle.

8.1.1.1 Non è obbligatorio muovere le unità in formazione né utilizzare la velocità massima. Non è possibile saltare ostacoli od altre unità: le basi devono essere mosse sempre a contatto con la superficie del tavolo di gioco.

8.1.1.2 Le unità possono essere mosse in ogni direzione o combinazione di direzioni, possono cambiare formazione prima, durante o dopo il movimento senza però eccedere il proprio Fattore Movimento.

8.1.1.3 Il Fattore Movimento non può essere trasferito da base a base o accumulato per essere utilizzato in un turno successivo.

8.1.1.4 Una volta che l'unità è stata spostata la mossa non può più essere modificata.

8.1.2 Velocità di movimento

Le basi di una unità possono muoversi fino ad utilizzare tutto il proprio Fattore Movimento che è riportato, in pollici, nel Profilo dell'unità. Nessuna unità formata può eseguire movimenti che richiedano di superare il proprio fattore di Movimento.

8.1.2.1 La velocità in colonna di marcia può essere usata solo se l'unità inizia il movimento in colonna di marcia e rimane nella stessa formazione per l'intero movimento. La velocità in colonna/al traino è usata solo se l'unità inizia il movimento in colonna e rimane nella stessa formazione per l'intero movimento. La velocità in linea deve essere usata in tutti gli altri casi.

8.1.2.1 hr Le unità possono usare per la frazione di turno il fattore di movimento nella formazione in cui sono, cambiare formazione ed utilizzare il fattore di movimento nella nuova formazione per la frazione restante di turno.

Esempio: Fattore di Movimento in colonna 12", in linea 4", Cambio di formazione ½; l'unità è inizialmente in colonna e si muove per 3" in questa formazione (1/4 del turno), successivamente cambia formazione schierandosi in linea (un ulteriore ½ del turno), a questo punto può muoversi ancora per 1": l'ultimo quarto di turno a velocità di linea.

8.1.2.2 Una unità può muovere della distanza desiderata, fino al massimo consentito per la formazione in cui è.

8.1.2.3 Unità in disordine o con un segnalino di *Metà Movimento* si muovono alla metà della velocità consentita; unità con segnalino di *Nessun Movimento* non possono muoversi affatto.

8.1.3 Interpenetrazione delle unità

Durante il movimento le unità in formazione hanno un fronte ed una profondità pari allo spazio occupato dalle basi che le compongono. Per le unità non in formazione vale lo stesso principio fintantoché restano ferme, quando sono in movimento sono considerate avere un fronte di non più di 2" e nessuna profondità. Unità possono passare attraverso altre unità amiche ma mai attraverso unità nemiche.

8.1.3.1 Se unità disordinate o in rotta passano attraverso unità formate, qualunque sia la formazione, le disordinano immediatamente.

8.1.3.2 In ogni caso, quando l'unità termina il proprio movimento deve esserci sufficiente spazio per piazzarla nella nuova posizione: non è possibile sovrapporre, anche solo parzialmente, due unità.

8.1.3.3 hr Unità formate che interpenetrano unità anch'esse formate perdono un pollice della propria velocità di spostamento per ogni fila di basi attraversata.

8.1.4 Entrare ed uscire dal tavolo di gioco

Le unità possono iniziare il gioco fuori dal tavolo ed entrarvi nel momento e nel luogo stabilito dallo scenario; inoltre le unità possono uscire dal tavolo di gioco per vari motivi.

8.1.4.1 Entrare sul tavolo di gioco

Il modo in cui le unità entrano sul tavolo di gioco è spiegato nella regola 1.5.2 del Regolamento per gli scenari (*Scenario Rules - SR*). Una volta che le unità sono sul tavolo si comportano esattamente come le altre.

8.1.4.2 Uscire dal tavolo di gioco

Unità forzate ad uscire dal tavolo di gioco sono considerate inutilizzabili per il resto della battaglia anche se non contano come eliminate o disperse. Se uscite in rotta rimangono in quello stato.

8.2 Procedure per il movimento delle unità

8.2.1 Movimento in avanti

Il movimento in avanti è il movimento delle basi nella direzione perpendicolare al proprio fronte (o con un angolo che può arrivare fino a 45° con questa direzione) e con lo stesso verso di questo senza cambiare il fronte. Tale movimento costa un pollice per ogni pollice percorso.

8.2.1.1 Tutti i movimenti in quadrato sono considerati in avanti (l'unità ha il fronte su tutti i lati) ma la velocità per ogni unità è stabilita nella colonna Difficile o Quadrato del profilo dell'unità come frazione della velocità in linea.

8.2.1.2 Per facilitare la misura dei movimenti in avanti e per decidere se la direzione è nei limiti suddetti è possibile utilizzare il *Maneuver Template* (Foglio di Manovra).

8.2.2 Arretrare

Come per il movimento in avanti ma a partire dal retro dell'unità ed con verso opposto al fronte; il costo è indicato nel profilo nella colonna Indietro o Laterale come frazione della velocità dell'unità nella formazione attuale.

8.2.3 Spostarsi lateralmente

E' il movimento parallelo al fronte dell'unità, senza cambiarlo. Il costo è riportato nella colonna Indietro o Laterale. Non è possibile muoversi lateralmente se a meno di 1" da unità da combattimento nemiche non in rotta.

8.2.4 Wheeling

Per ruotare un'unità si usa il *Maneuver Template* calcolando la distanza percorsa sull'arco di circonferenza interna al fronte dell'unità e più vicina al margine esterno. Non è possibile ruotare una unità se è a meno di 1" da una unità avversaria non in rotta. Il costo è lo stesso che negli altri casi: in avanti 1" per ogni pollice, all'indietro come indicato dal Profilo.

8.2.4.1 hr Le unità di artiglieria con i pezzi agganciati ai traini si muovono senza tener conto dell'orientamento della base e, quando i pezzi vengono sganciati, possono essere disposte nella direzione voluta senza costo di movimento.

8.2.5 Cambiare formazione

Ogni volta che un'unità modifica la formazione in cui è schierata o modifica la direzione del proprio fronte effettua un cambio di formazione. Per il cambio di formazione l'unità spende la porzione del fattore movimento indicata nella colonna Cambio di Formazione del profilo. In un movimento in cui cambia formazione o cambia fronte l'unità deve usare il fattore movimento indicato nella colonna Linea o Schierata del profilo. Un reparto può effettuare quanti cambi di formazione desidera in un turno rispettando il massimo movimento consentito dalla sua velocità in linea o schierata.

8.2.5.1 hr Per il cambio di formazione l'unità utilizza la frazione di turno specificata nella colonna Cambio di Formazione del profilo. Un reparto può effettuare quanti cambi di formazione desidera in un turno sempre che le frazioni di turno necessarie, sommate, non eccedano l'unità.

Esempio: unità ha fattore Movimento in Colonna 24", Linea 15", Cambio di Formazione 1/3. L'unità è inizialmente schierata in linea, esegue un cambio di formazione, passando in colonna, impiegando un terzo del turno; si muove per 8", un terzo della velocità in colonna, e si schiera nuovamente in linea, ancora un terzo del turno. A questo punto il reparto non può effettuare altri spostamenti o cambi di formazione visto che: $1/3 + 1/3 + 1/3 = 1$.

8.2.5.1 Restrizioni ai cambi di formazione

8.2.5.1.1 Nessun cambio di formazione può essere effettuato se l'unità si trova a meno di 1" da unità avversarie non in rotta (*eccezione 8.4.4 Quadrato di emergenza*).

8.2.5.1.2 Unità in colonna di marcia possono cambiare formazione solo passando a quella in colonna (al traino se artiglieria), per passare ad un'altra formazione è richiesto un ulteriore manovra; viceversa solo unità in colonna (o al traino) possono passare a colonna di marcia.

8.2.5.1.3 Ci deve sempre essere sul tavolo di gioco spazio sufficiente per piazzare la basi dell'unità nella nuova formazione.

8.2.5.1.4 La fanteria in quadrato, ma non le unità amiche a contatto, che cambia formazione può essere posta con il fronte in una delle quattro possibili direzioni. In tutti gli altri casi la nuova formazione mantiene lo stesso fronte della precedente.

8.2.5.2 Procedure per cambiare formazione

Tutti i cambi di formazione sono effettuati spendendo la frazione di turno indicata e risistemando le basi dell'unità senza guardare al movimento effettivo di queste. Il fronte dell'unità deve restare centrato nello stesso punto del fronte della formazione originale.

8.2.5.3 Invertire il fronte

Una inversione di fronte è effettuato semplicemente voltando (girando di 180°) le basi che compongono l'unità. Costa quanto un cambio di formazione.

8.2.5.3.1 hr Cambiare il fronte dell'unità

In ogni momento della fase di movimento una unità può modificare la direzione del proprio fronte, mantenendone fisso il centro, al costo di un cambio di formazione.

8.2.6 Ostacoli e terreni accidentati

Transitare su terreni accidentati o superare ostacoli può richiedere, ad unità in formazione serrata come quelle dell'epoca, tempi maggiori della norma e, quindi, l'unità deve spendere una quantità superiore di Fattore Movimento.

8.2.6.1 Terreni accidentati

Il movimento laterale o all'indietro, lo spostamento di un quadrato o l'attraversamento di terreni accidentati richiedono tutti un costo addizionale rispetto al movimento normale. I terreni accidentati sono tutti quei tipi di superficie che possono rallentare il movimento delle unità in formazione come: boschi, siepi, guadi, pietraie, ... Il tipo di terreno e le caratteristiche geografiche e morfologiche del campo di battaglia sono definiti nello scenario.

8.2.6.1.1 Costo del movimento sui terreni accidentati

La velocità con cui si attraversano terreni accidentati dipende dall'unità ed è riportata nella Difficile o Quadrato del profilo.¹³

Esempio: una unità che ha un valore di 2/3 per Difficili o Quadrato spenderà 3" di fattore movimento ogni 2" percorsi sul tavolo di gioco. In altre parole, per calcolare il fattore movimento su un terreno accidentato moltiplicarlo per la frazione riportata nel profilo (12" di movimento per l'unità citata su un terreno accidentato diventano 12" x 2/3 = 8"). Al contrario, per conoscere il fattore Movimento utilizzato per una data distanza moltiplicare questa distanza per l'inverso della frazione (l'unità precedente per percorrere 4" su un terreno difficile utilizzerà 4" x 3/2 = 6").

8.2.6.1.2 Situazioni particolari

Alcune considerazioni particolari sono necessarie sul movimento attraverso terreni difficili. Ulteriori regole possono essere specificate nello scenario.

¹³ Nella nostra associazione si utilizza la consuetudine di misurare il terreno difficile da attraversare solo a partire dalla linea del fronte dell'unità e di considerare il movimento su terreno normale se il fronte di tutte le basette è su terreno facile. Per le mischie, il tiro ed ogni altra situazione resta valida la regola 10.3.4 (una unità è considerata in un bosco anche se lo è parzialmente ...).

8.2.6.1.2.1 I ponti

Unità in colonna di marcia attraversano i ponti e combattono su questi senza penalità. Unità in qualunque altra formazione sono considerate come fossero in un guado.

8.2.6.1.2.2 Boschi

I boschi fitti possono essere attraversati in colonna, da unità di fanteria e cavalleria, o al traino, da batterie di artiglieria e carriaggi di fureria, senza ulteriori conseguenze oltre al costo supplementare visto prima. Unità che si muovono in formazione diversa o cambiano formazione in un bosco fitto sono immediatamente disordinate ad eccezione della fanteria leggera (nota s sul Profilo dell'Unità).

8.2.6.1.2.3 Siepi

Cavalleria ed artiglieria che attraversano siepi in una formazione che non sia la colonna di marcia sono immediatamente disordinate. Artiglieria e carriaggi non possono superare tali ostacoli se non attraverso cancelli o altre aperture.

8.2.6.1.2.4 Barriere e muri

Ogni unità che attraversa muri di pietra, trincee o barriere utilizza 1" di movimento attraverso terreno difficile, rispetto alla distanza effettivamente percorsa. Artiglieria e carriaggi non possono superare tali ostacoli se non attraverso cancelli o altre aperture.

8.2.6.2 Combinazioni di più ostacoli

Il costo del movimento ottenuto combinando due o più terreni difficili o movimenti diversi da quello in avanti si ottiene moltiplicando i rispettivi fattori.

Esempio: una unità ha Difficili o Quadrato 1/2, Indietro o Laterale 2/3; se si sposta lateralmente su un terreno accidentato spende 3" per ogni pollice di movimento: 1/2 moltiplicato per 2/3 dà 2/6, cioè 1/3.

8.2.6.3 Terreni impossibili

Ci sono terreni che non possono essere attraversati da nessuna unità ed altri che possono essere superati solo da alcuni tipi di truppe e non da altri.

8.2.6.3.1 In tutti i casi i terreni impossibili sono definiti nello scenario.

8.2.6.3.1 Unità non possono combattere corpo a corpo attraverso terreni impossibili.

8.3 Movimento attraverso centri abitati e gruppi di edifici

I centri abitati possono essere attraversati senza penalità ma alcune regole particolari si applicano alle unità dislocate all'interno di centri abitati, edifici o fortificazioni.

8.3.1 A meno che le regole dello scenario indichino diversamente all'interno di un gruppo di edifici non ci può essere più di una unità di fanteria o cavalleria (quest'ultima solo se smontata, nel qual caso si comporta esattamente come fanteria) e/o una batteria di artiglieria o una unità di fureria, altre unità possono solo attraversare il gruppo di costruzioni senza arrestarsi. Le unità all'interno hanno sempre la copertura dal fuoco nemico indipendentemente dalla formazione in cui sono.

8.3.2 Le basi dell'unità sono considerate essere esattamente dove sono.

8.3.3 Quando una unità di fanteria o cavalleria abbandona gli edifici i successivi movimenti e i cambi di formazione sono misurati a partire dalla base rappresentante Testa della Colonna; le unità lasciano gli edifici sempre in formazione di linea. Le batterie di artiglieria si muovono, invece, a partire dalla posizione effettiva della base e con i pezzi al traino.

8.3.3.1 hr Il movimento di unità dislocate in un gruppo di edifici può essere effettuato senza tener conto del fronte dell'unità, delle rotazioni o di altre condizioni che possono rallentare la velocità di spostamento fintantoché rimane all'interno degli edifici. Semplicemente si ridispongono le basi dell'unità nel modo desiderato. Per eseguire l'operazione l'unità utilizza un intero turno.

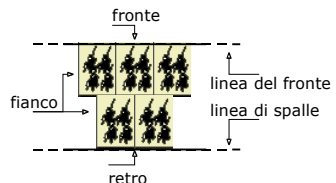
8.4 Contattare unità avversarie

Una unità è in contatto con un'unità avversaria quando una delle sue basi tocca fisicamente una base dell'unità avversaria o quando è in contatto con una unità amica che a sua volta è in contatto con una nemica. Il contatto con unità avversarie provoca un combattimento corpo a corpo.

8.4.0 hr Contatto sui fianchi o alle spalle

I fianchi sono individuati dal bordo laterale delle basette più esterne dell'unità. Il retro dell'unità è individuato dal bordo posteriore delle basette poste nell'ultima linea.

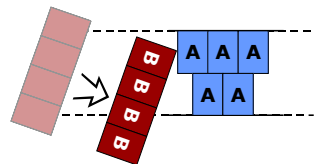
La *linea del fronte* di una unità è la linea, prolungabile a piacere, che passa il bordo anteriore delle basette in prima linea mentre la *linea di spalle* è la linea, anch'essa prolungabile a piacere, che passa per il retro dell'unità.



8.4.0.1 hr Contatto sul fianco

Si ha contatto sul fianco solo quando l'unità che muove si trovava, all'inizio dello spostamento, completamente dietro la *linea del fronte* dell'unità che viene contattata ed il contatto avviene tra il fronte dell'unità che muove e un punto qualsiasi del fianco dell'altra unità, ma non uno dei vertici del fronte dell'unità.

Nell'esempio qui accanto l'unità B non può contattare l'unità A sul fianco in quanto non si trova, all'inizio del movimento, dietro la linea del fronte. Pure se il movimento dell'unità B la porta, al momento del contatto, dietro la linea del fronte dell'unità nemica non si tratta di contatto sul fianco.



8.4.0.2 hr Contatto alle spalle

Una unità è contattata alle spalle solo se l'unità che muove si trovava, all'inizio dello spostamento, completamente dietro la *linea di spalle* dell'unità che viene contattata ed il contatto avviene tra il fronte dell'unità che muove e un punto qualsiasi del retro dell'altra unità ma non uno dei vertici del retro dell'unità.

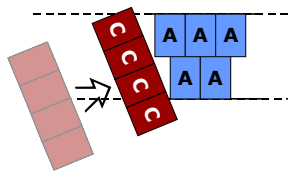
8.4.0.3 hr Conseguenze del contatto sui fianchi o alle spalle

Una unità contattata ai fianchi o alle spalle si disordina prima del combattimento solo se l'unità attaccante non è disordinata al momento del contatto.

8.4.0.3 hr Esempi

8.4.0.3.1 hr Contatto su un fianco

In questo primo esempio prendiamo in considerazione un contatto su un fianco: l'unità C, non disordinata, ha contattato l'unità A su un fianco, infatti la sua posizione di partenza (mostrata in figura con colore più chiaro) si trova dietro la *linea del fronte* dell'unità A. Notare che la posizione finale dell'unità C, in parte oltre la *linea del fronte* dell'unità A, non influisce. L'unità A si disordina immediatamente, prima del combattimento.

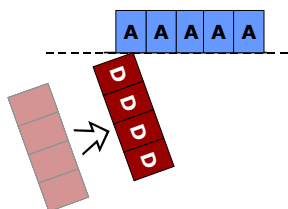


La stessa unità C non avrebbe potuto contattare l'unità A sul retro perché all'inizio dello spostamento non era completamente dietro la *linea di spalle* dell'unità A.

Se l'unità C fosse stata in disordine al momento del contatto si sarebbe trattato comunque di un contatto sul fianco ma l'unità A non avrebbe avuto conseguenze.

8.4.0.3.2 hr Contatto alle spalle

Nel secondo esempio prendiamo in esame un contatto alle spalle. Qui l'unità D si porta a contatto con il retro dell'unità A, il contatto è considerato alle spalle di quest'ultima in quanto l'unità D, all'inizio del proprio movimento si trovava completamente dietro la *linea di spalle* dell'unità A.



8.4.1 Procedure per contattare unità avversarie

Unità a meno di 1" da unità avversarie non possono muoversi lateralmente, ruotare (*Wheeling*) o cambiare formazione. Per dar luogo ad un combattimento con il nemico l'unità deve muoversi in avanti almeno per l'ultimo pollice dello spostamento e contattarlo con il fronte di almeno una base.

8.4.1.1 Artiglieria ed unità di fureria non possono iniziare un combattimento ma possono essere contattate dal nemico.

8.4.1.2 Generali e messaggeri possono iniziare uno scontro solo se a contatto con altre unità di fanteria o cavalleria amiche.

8.4.1.3 Generali e messaggeri quando contattati dal nemico, se non a contatto con almeno una unità amica, devono fuggire utilizzando il proprio normale movimento. L'unità nemica che li ha contattati può continuare il proprio movimento senza penalità.

8.4.1.4 Nel caso di unità che difendono una posizione fortificata o sono al riparo di trincee, muri o altri ostacoli si ha un combattimento quando unità avversarie giungono a contatto con il lato esterno del riparo dietro cui è posta l'unità.

8.4.1.5 Unità di cavalleria perdono la possibilità di reazione quando contattate dal nemico.

8.4.2 Separare i combattimenti¹⁴

Dopo aver completato la fase di movimento tutti i punti di contatto devono essere divisi in modo che ci siano solo combattimenti con una unità per ogni parte.

8.4.2.1 Una unità di cavalleria o fanteria con a contatto generali, messaggeri, batterie di artiglieria o carriaggi conta come una sola unità.

8.4.2.2 Dopo aver suddiviso i combattimenti non ci devono essere combattimenti con due unità della stessa parte coinvolte. Ogni base dell'unità, e così le unità a contatto, possono partecipare ad un solo combattimento.

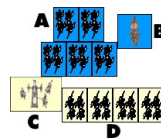
8.4.2.3 Tutte le unità in contatto con reparti avversari devono partecipare allo scontro. Una unità può essere usata per combattere solo con unità avversarie con cui è a contatto.

8.4.2.4 Omissis.

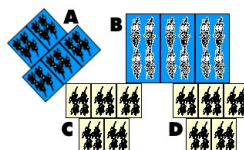
8.4.2.4 hr E' possibile che una unità partecipi a più combattimenti, se a contatto con più reparti avversari. L'ordine in cui risolvere tali scontri è deciso dal giocatore di turno.

8.4.3 Esempi

L'unità A ha appena mosso, contattando l'unità avversaria di artiglieria C. l'unità A ha un generale aggregato mentre l'unità C è aggregata all'unità di fanteria D. Questo è un combattimento.



L'unità di fanteria A è in contatto con l'unità C avversaria. La cavalleria B è in contatto con due unità nemiche: C e D. dato che A è in contatto solo con C le due unità danno origine ad un combattimento separato; l'altro, di conseguenza, coinvolge le unità B e D.



8.4.4 Quadrato di emergenza

Quando una unità di cavalleria nemica muove in modo da contattare una o più unità di fanteria queste unità devono tentare di formare il quadrato a meno che non siano:

- in contatto con una unità nemica non in rotta;
- a meno di un pollice da una unità nemica non in rotta;
- già in quadrato;
- in colonna di marcia;
- in una città o in un bosco;
- difendendo un trinceramento o al riparo di un muro;
- in rotta.

8.4.4.1 Procedure per il quadrato di emergenza

Il giocatore che controlla l'unità attaccata tira 1d10: se il punteggio è inferiore od uguale al Controllo dell'unità il tentativo ha successo e la fanteria si schiera in quadrato prima di essere contattata dalla cavalleria. Se il punteggio è superiore il tentativo fallisce e la fanteria rimane nella formazione corrente.

¹⁴ Il meccanismo proposto dal regolamento ha lo scopo di ridurre tutti i combattimenti, dopo averli separati, in scontri di una unità contro una o più unità avversarie. Si tratta, forse, del punto più debole delle regole: nello stesso esempio proposto dagli autori (paragrafo 11.5.3) una brigata di fanteria francese in colonna combatte contro una brigata di fanteria russa in colonna ed una brigata di cavalleria leggera, sempre russa, che la contatta su un fianco e vince ...

8.4.4.2 Unità amiche a contatto

Se il tentativo riesce unità a contatto sono considerate all'interno del quadrato e, se necessario, spostate per mantenere il contatto con le basi della fanteria e/o per permettere il fuoco (nel caso di artiglieria) contro l'attaccante.

8.4.4.3 Modificatori per il quadrato di emergenza

Il controllo di fanteria che tenta di formare un quadrato di emergenza può essere modificato (Cfr. nota b dello schermo di gioco).

8.4.4.3.1 Qualità del generale

Il generale a contatto con l'unità di grado più alto modifica il Controllo di -1 se Mediocre, +1 se Buono, +2 se Eccellente.

8.4.4.3.2 Unità disordinata

Fanteria disordinata ha il proprio fattore di Controllo penalizzato di -3.

8.4.4.3.3 Tipo dell'unità, nazionalità e formazione attuale

- 0 per fanteria turca in qualunque formazione;
- +1 per fanteria della Guardia, fanteria di linea, granatieri prussiani in formazione di linea fino al 1809;
- +1 per granatieri, fanteria della Guardia, fanteria di linea, fanteria leggera britannica e KGL in formazione di linea;
- +2 granatieri e fanteria di linea austriaca dopo il 1807 in colonna;
- +1 per tutte le unità di fanteria non citate prima in colonna.

8.5 Movimenti di unità in formazione

8.5.1 Movimento normale

Il movimento normale è quello che viene effettuato durante la fase di movimento del turno di gioco. Le unità possono essere mosse nell'ordine desiderato.

8.5.1.1 Reazione della cavalleria

Unità di cavalleria non disordinate con piena capacità di movimento (senza segnalini di *Metà Movimento* o *Nessun Movimento*) che non vengono spostate durante la fase di movimento del turno di gioco possono muoversi più tardi reagendo ad azioni avversarie; questa capacità va denotata ponendo accanto all'unità un segnalino di reazione. I segnalini di reazione vanno piazzati dopo aver mosso tutte le altre unità.

8.5.1.2 Riordino di una unità

Le unità disordinate che non sono state mosse nel turno sono considerate riordinate a meno che non siano state disordinate durante la Fase di Movimento dello stesso turno. Il giocatore può quindi rimuovere segnalini di disordine (*Disorder Marker*) dalle proprie unità riordinate.

8.5.1.3 Penalità di movimento

Tutti i segnalini di *Metà Movimento* (*Half Move Marker*) e *Nessun Movimento* (*No Move Marker*) sono eliminati alla fine della Fase di manovra.

8.5.2 Reazione della cavalleria

La possibilità di muovere la cavalleria capita più volte durante il turno di gioco, sia al giocatore di turno che a quello non di turno perché unità di cavalleria segnate per la reazione possono muoversi anche al di fuori della Fase di Manovra vera e propria. Solo cavalleria con segnalino di reazione può sfruttare questa capacità ed il segnalino viene rimosso non appena l'unità si muove.

8.5.2.1 Se non ci sono restrizioni una unità di cavalleria che reagisce può muovere normalmente, anche contattando qualunque unità nemica desiderata.

8.5.2.2 Se ci sono restrizioni la cavalleria che reagisce può muovere solo se le rispetta.

8.5.3 Avanzata dopo uno scontro vittorioso

Ogni unità di fanteria di turno ed ogni unità di cavalleria, di turno o non di turno, dopo aver vinto uno scontro (tutte le unità nemiche sono in rotta, ritirate, disperse o eliminate) devono immediatamente occupare la posizione abbandonata dagli avversari. Questo deve esser fatto anche se i nemici sono costretti ad lasciare la posizione per il fuoco prima dello scontro vero e proprio. Le unità amiche a contatto con il reparto che ha vinto lo scontro devono restare sul posto

8.5.3.1 Per occupare la posizione le unità sono mosse in linea retta in avanti per un pollice, senza possibilità di cambiare il fronte o la formazione e senza contattare o superare altre unità nemiche. Se non c'è spazio sufficiente per l'unità che avanza il movimento non va effettuato. Sono escluse dall'obbligo di occupare la posizione avversaria solo le unità di fanteria in quadrato o che difendono una posizione fortificata.

8.5.3.2 Se ci sono più unità vittoriose solo l'unità principale nel combattimento avanza (*cfr.* 10.1.2 **Unità principale in un combattimento**).

8.5.3.3 Se l'unità vincente, avanzando, occupa un gruppo di edifici o entra in una città è automaticamente disordinata.

8.5.3.4 Se l'unità che vince lo scontro è ancora in contatto con una unità nemica con cui non è in combattimento allora deve essere spostata indietro di una frazione di pollice sufficiente ad interrompere il contatto.

8.5.4 Richiamare la cavalleria

La cavalleria dell'epoca poteva facilmente sfuggire al controllo dei propri ufficiali per l'inerzia posseduta durante le cariche e per l'eccitabilità dei cavalli. Queste caratteristiche, però, erano anche, se ben sfruttate, l'occasione per sfondare le linee nemiche e proseguire nella carica se si riusciva a richiamare e *ricompattare* rapidamente l'unità. La possibilità di riordinare la cavalleria consente alle unità di partecipare a numerosi scontri durante un solo turno infatti dopo essere stata riordinata la cavalleria può essere mossa per contattare unità avversarie.

8.5.4.1 Unità che possono essere richiamate

Hanno la possibilità di riordinarsi tutte le unità di cavalleria formate (non in disordine) che vincono uno scontro (tutte le unità nemiche sono disperse, eliminate, in rotta o ritirate). Il giocatore che controlla le unità ha la possibilità di scegliere da quale reparto iniziare il riordino nel caso che più reparti di cavalleria siano coinvolti nello stesso scontro.

8.5.4.2 Sequenza delle operazioni

Tutte le operazioni relative al riordino, compresa le reazione della cavalleria avversaria ed il fuoco sull'unità riordinata, devono essere completate prima di passare ad un altro combattimento. La sequenza dettagliata delle operazioni è riportata di seguito.

8.5.4.2.1 Il giocatore di turno tenta il riordino.

8.5.4.2.2 L'unità di cavalleria deve muoversi a seconda del risultato del tentativo (questo può non comportare un vero e proprio spostamento: l'unità, se controllata, può essere contrassegnata per la reazione). Fanteria nemica minacciata deve tentare di formare quadrato. Il movimento dopo il richiamo può essere fatto per contattare unità già impegnate in combattimento.

8.5.4.2.3 Se l'unità di cavalleria, che ha tentato il richiamo o che ha usato la reazione, ha eseguito uno spostamento cavalleria nemica può effettuare la reazione.

8.5.4.2.4 Unità in grado di farlo possono aprire il fuoco solo sulle unità mosse nei punti precedenti. Non è consentito il fuoco su unità di cavalleria che, richiamate, sono state contrassegnate per la reazione che, quindi, non si sono spostate successivamente al richiamo (*cf.* 8.5.4.6).

8.5.4.2.5 Se il movimento della cavalleria che ha tentato di riordinarsi origina un contatto separare i combattimenti come descritto in 8.4.2. A questo punto si ritorna alla normale sequenza di gioco ed i combattimenti, sia preesistenti, sia provocati dai movimenti appena eseguiti, sono risolti nell'ordine deciso dal giocatore di turno.

8.5.4.3 Procedure per richiamare la cavalleria

Il giocatore che controlla l'unità tira 1d10. Se il punteggio ottenuto è minore o uguale al Controllo modificato dalle circostanze il tentativo ha successo e l'unità è controllata dai propri ufficiali. Se il punteggio è superiore il tentativo fallisce e l'unità è fuori controllo.

8.5.4.4 Modificatori per il richiamo della cavalleria

8.5.4.4.1 Qualità del generale

Il generale a contatto con l'unità di grado più alto modifica il Controllo di -1 se Mediocre, +1 se Buono, +2 se Eccellente.

8.5.4.4.2 Tipo dell'unità, nazionalità e formazione attuale:

- -1 per cavalleria austriaca;
- -4 per cavalleria britannica (ma non KGL);
- -2 per qualunque unità di cavalleria non menzionata sopra.

8.5.4.5 Cavalleria che ha fallito il richiamo

Se il riordino fallisce l'unità deve, se possibile, contattare l'unità nemica più vicina che si trova entro il proprio fronte d'attacco. Dopo aver eseguito la mossa (quindi prima del successivo combattimento) l'unità va in disordine.

8.5.4.5.1 Per determinare se una unità nemica è entro il fronte della cavalleria che ha perso il controllo utilizzare il *Maneuver Template*.

8.5.4.5.2 L'unità di cavalleria deve muoversi in avanti, in linea retta, senza cambiare fronte o formazione. Se l'unità nemica è più lontana del Fattore di Movimento dell'unità di cavalleria fuori controllo quest'ultima deve comunque muoversi verso il nemico per quanto le è possibile.

8.5.4.5.3 Se nessuna unità nemica è nel fronte di attacco l'unità deve comunque muoversi in avanti, in direzione perpendicolare al proprio fronte, per quanto le è possibile.

8.5.4.5.4 Il movimento incontrollato si arresta, prima che l'unità abbia utilizzato tutto il proprio fattore movimento, in caso sia impossibile proseguire (terreno inaccessibile, ostacoli, ecc.).

8.5.4.5.5 I generali a contatto dell'unità devono seguirla nel suo movimento incontrollato; altre unità amiche a contatto devono, invece, restare sul posto.

8.5.4.6 Cavalleria controllata

Se il tentativo di riordino ha successo e l'unità è, quindi, controllata dal giocatore, questo può muoverla a piena velocità nel modo desiderato, in particolare:

- l'unità può contattare unità nemiche per originare un nuovo combattimento;
- l'unità può restare ferma ed essere contrassegnata per la reazione.

8.5.4.6.1 Unità amiche a contatto con l'unità non possono muoversi con la cavalleria.

8.5.4.6.2 I generali a contatto dell'unità devono seguire la cavalleria nel suo spostamento.

8.6 Movimenti di unità non in formazione

Le unità dell'epoca manovravano soprattutto in formazione per ottenere il massimo risultato (potenza di fuoco, disciplina, rapidità di movimento) nei combattimenti e per ridurre le perdite (fuoco nemico, combattimenti all'arma bianca). A volte la situazione non permetteva però di manovrare mantenendo compatta la formazione; le unità in rotta per un attacco nemico, reparti disordinati e truppe in ritirata sono alcuni esempi di spostamenti effettuati non in formazione.

8.6.1 Spostare unità non in formazione

In caso l'unità sia costretta, dalla situazione o dal regolamento, a muoversi non in formazione non si considera il fronte dell'unità, né la rotazione o le altre caratteristiche delle unità in formazione e neppure il particolare tipo di terreno attraversato. Semplicemente si misura la distanza dalla posizione attuale (dal punto dell'unità preferito dal giocatore) fino al punto di arrivo.

8.6.1.1 I movimenti non in formazione possono avvenire in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni a condizione che la strada tracciata:

- non si intersechi;
- non termini nella posizione originale dell'unità o nella posizione precedentemente occupata dall'unità nemica con cui si era impegnati in combattimento.

Durante movimenti non in formazione le unità non possono cambiare formazione.

8.6.1.2 Se si era in combattimento al momento di iniziare il movimento il primo pollice deve essere all'indietro ed il restante movimento si deve conformare alla regola 8.6.1.1.

8.6.1.3 Unità che si muovono non in formazione possono passare nello spazio tra due unità (amiche o nemiche) purché questo sia largo almeno 2" o, comunque, più ampio del fronte dell'unità.

8.6.1.4 I movimenti non in formazione non sono limitati da condizioni di disordine, metà movimento o nessun movimento. Costi addizionali dovuto al tipo di terreno attraversato non sono considerati.

8.6.1.5 Movimenti non in formazione non possono mai essere usati per contattare unità nemiche. Se un'unità è costretta a fare un tale movimento ed è completamente circondata da forze avverse deve immediatamente arrendersi e le sue basi sono rimosse dal tavolo di gioco.

8.6.1.6 Se il movimento è impossibile per la presenza combinata di forze nemiche, di terreni non attraversabili e/o del bordo del tavolo di gioco allora l'unità è immediatamente dispersa (se fanteria o cavalleria) o eliminata (se artiglieria) e le sue basi rimosse dal tavolo di gioco. In questa situazione i generali sono spostati nella posizione desiderata (Cfr. 8.4.3.1).

8.6.2 Vari tipi di movimenti di unità non in formazione

8.6.2.1 Rimbalzo della cavalleria (*bounce*)

Simula la ritirata di una unità di cavalleria che ha attaccato ma non è riuscita a costringere il nemico alla ritirata. Alla fine di un round di combattimento se la cavalleria non ha disperso, eliminato o costretto alla ritirata o alla rotta l'unità avversaria con cui era impegnata, deve effettuare un movimento di *rimbalzo* per interrompere il combattimento. In particolare un combattimento tra due reparti di cavalleria senza esito costringe entrambe le unità a ritirarsi muovendo per prima la cavalleria che ha attaccato (cfr. 10.1.3 *Definizione di cavalleria attaccante*).

8.6.2.1.1 L'unità va in disordine prima di iniziare il movimento.

8.6.2.1.1 Una mossa di rimbalzo deve interrompere lo scontro e coprire almeno 1", l'unità può usare tutto il proprio fattore movimento nella formazione in cui si trova (che non può essere cambiata).

8.6.2.1.1 Unità amiche a contatto non seguono la cavalleria tranne nel caso di generali e artiglieria a cavallo; i pezzi di quest'ultima vengono, se necessario, agganciati ai traini e la batteria contrassegnata come disordinata.

8.6.2.2 Rotta

Una unità costretta alla fuga dal fuoco nemico o dal risultato di un combattimento corpo a corpo deve effettuare un movimento in rotta. Unità già in rotta possono, se necessario, continuare a fuggire durante la fase di movimento.

8.6.2.2.1 Formazione delle unità in rotta

Se necessario cambiare la formazione in colonna (per unità di fanteria o cavalleria) o al traino (per batterie di artiglieria) senza incidere sulla velocità di movimento.

8.6.2.2.2 Velocità delle unità in rotta

Unità in rotta non usano il loro normale Fattore di Movimento ma si spostano di:

- 18" per fanteria ed artiglieri a piedi senza i propri pezzi;
- 27" per cavalleria ed artiglieria al traino o artiglieri a cavallo senza i propri pezzi.

Unità di fureria in rotta utilizzano invece il proprio Fattore di Movimento. Un movimento in rotta deve interrompere il combattimento e coprire almeno 1".

8.6.2.2.3 Unità amiche a contatto

Se un'unità è in rotta per il risultato di un combattimento tutte le unità amiche a contatto sono immediatamente in rotta e devono effettuare anch'esse una mossa di rotta; possono restare a contatto se desiderano.

8.6.2.2.4 Perdite in rotta

Una unità in rotta per il risultato di un combattimento o per il fuoco avversario non soffre perdite addizionali. Unità in rotta volontariamente o unità già in rotta che effettuano un movimento di rotta volontariamente durante la Fase di Manovra perdono una figura (*Route Loss*).

8.6.2.2.5 Rotta volontaria

Una rotta volontaria è un modo per tentare di salvare un reparto che si trova in una situazione insostenibile. Durante la Fase di Manovra per le unità di turno o durante la fase di reazione per le unità non di turno, reparti che non sono già in rotta e non impegnati in un combattimento possono essere messi in rotta per scelta del giocatore. Una volta dichiarata la rotta sono contrassegnate come in rotta, perdono una figura e possono muoversi a velocità di rotta.

8.6.2.2.6 hr Direzione del movimento di rotta

La direzione del movimento di una unità in rotta deve soddisfare le seguenti linee guida:

- l'unità deve allontanarsi dal nemico che ha fatto fuoco o con cui ha combattuto in mischia direttamente in modo da interporre la maggiore distanza possibile;
- deve, inoltre, allontanarsi da ogni altra unità nemica in modo da interporre tra di essa e qualunque altra unità nemica la maggiore distanza possibile, senza violare, però, la regola precedente;
- deve muovere direttamente verso il bordo del tavolo corrispondente alle proprie retrovie, in modo da ridurre per quanto possibile la distanza con il lato del tavolo, senza violare le due regole precedenti.

8.7 Limiti di tempo per il movimento

Il regolamento Napoleon's Battles è stato pensato per un gioco rapido, che costringa i giocatori a pensare ed agire in tempi brevi per simulare le condizioni di una vera battaglia. Le due regole seguenti sono suggerite per mantenere queste caratteristiche

8.7.1 Fase di manovra

La Fase di Manovra di un giocatore non deve superare un tempo stabilito in precedenza, scaduto il quale nessun movimento è più possibile. Il tempo per il movimento dovrebbe essere calcolato considerando da 10 a 20 secondi per ogni unità controllata.

Esempio: se la maggior parte dei giocatori controlla da 10 a 12 unità per la fase di Manovra un limite di 2 - 4 minuti è corretto.

8.7.2 Decisioni

Ogni volta che un giocatore deve prendere una decisione (come scegliere se muovere la cavalleria durante la fase di reazione) considerare 10 secondi di tempo massimo, trascorsi i quali il gioco prosegue senza permettere al giocatore di eseguire la sua scelta

9.0 Tiro di artiglieria e di armi portatili

Il fuoco rappresenta il fuoco di artiglieria e quello degli *schermagliatori*. Occasionalmente anche salve di moschetto a lunga distanza. Le unità possono far fuoco anche più di una volta per turno ma le regole sono sempre le stesse.

9.1 Regole generali per il tiro di artiglieria e di armi portatili

Una unità può scegliere come obiettivo qualunque bersaglio a meno che il tiro non sia limitato da altre regole come, ad esempio, il fuoco sulla cavalleria non di turno nella Fase di Reazione.

9.1.1 Tutte le unità tirano individualmente ed ognuna contro un solo bersaglio.

9.1.2 Due o più unità possono tirare, separatamente, allo stesso bersaglio nello stesso turno. Questo non deve essere dichiarato in anticipo; il giocatore può far fuoco con la prima, valutare i risultati e poi decidere.

9.1.3 Le unità possono far fuoco anche se impegnate in un scontro corpo a corpo ma solo sulle unità con le quali stanno combattendo.

9.1.4 Se è possibile far fuoco si deve far fuoco.

9.1.5 hr Agli effetti del fuoco sono contate solo le basi sul fronte dell'unità.

9.2 Limitazioni al tiro di artiglieria e di armi portatili

Le unità possono far fuoco solo rispettando alcune condizioni.

9.2.1 Limitazioni generali

Solo unità che nella scheda hanno un valore nella colonna Fuoco (anche zero o valori negativi) sono in grado di tirare.

9.2.1.1 Unità in colonna di marcia e batterie di artiglieria con i pezzi al traino non possono far fuoco. La cavalleria può tirare solo se smontata.

9.2.1.2 Artiglieri separati dai propri cannoni non sono, ovviamente, in grado di tirare. Non si possono avere artiglieri separati dai pezzi nel regolamento base.

9.2.1.3 Batterie di artiglieria poste, anche parzialmente, in un guado non possono far fuoco.

9.2.1.4 Unità disordinate o in rotta non possono far fuoco.

9.2.1.4 hr Unità disordinate possono far fuoco con la penalità di -3 ma in nessun caso la somma dei modificatori può superare lo zero.

9.2.1.5 Unità impegnata in combattimento può far fuoco solo sull'unità con cui è in contatto.

9.2.1.6 Sono ritenuti bersagli validi: unità nemiche da combattimento; unità nemiche di fureria; città, fortificazioni, trincee anche se non occupate da truppe avversarie. Il tiro non può essere diretto su altri obiettivi come generali, messaggeri, boschi non presidiati, ponti, ecc.

9.2.1.6 hr Batterie di artiglieria a contatto con unità di fanteria o cavalleria non sono bersagli validi¹⁵. Un'eccezione a questa regola si ha quando una batteria di artiglieria è stata bersaglio, nello stesso turno, del tiro di artiglieria nemica, a contatto con unità di fanteria o cavalleria; in questo caso la batteria nemica è bersaglio valido (tiro di *contro batteria*).

9.2.1.7 Nelle varie fasi di un turno non sempre tutte le unità possono far fuoco (cfr. 4.0 Sequenza di gioco).

9.2.2 La gittata

Un bersaglio, per essere considerato valido, deve essere ad una distanza inferiore alla gittata dell'unità che appare, misurata in pollici, nella colonna omonima della scheda dell'unità.

9.2.2.1 La distanza è misurata a partire dal centro del fronte dell'unità. Tutte le unità possono far fuoco solo dal proprio fronte.

9.2.2.2 Unità in quadrato hanno il fronte in tutte le direzioni e quindi la distanza può essere misurata a partire dal centro di un lato qualunque. Lo stesso vale per unità dislocate in città, fortificazioni, ecc.

9.2.2.2 hr Le batterie di artiglieri dislocate in città:

- se poste al centro di uno dei lati hanno il settore di fuoco che ha per base l'intero lato ma tirano con una penalità di -1;
- se poste in un angolo possono far fuoco da entrambi i lati adiacenti ma con una penalità di -2 (e comunque sempre una sola volta per turno).

9.2.2.3 Un bersaglio è considerato valido se anche una sola parte è entro la gittata dell'arma del tiratore; se una parte è bersaglio valido l'intera unità, costruzione, trincea, ecc. è considerata un bersaglio valido.

9.2.3 Settore di tiro

Perché una unità avversaria possa costituire un bersaglio valido deve essere all'interno, anche parzialmente, del settore di tiro del reparto che tira e la linea di fuoco non deve essere interrotta da ostacoli. Unica eccezione: una unità può sempre tirare su una unità nemica in contatto con il proprio fronte, anche se non è all'interno del settore di fuoco.

9.2.3.1 Settore di tiro della fanteria

La fanteria ha un settore di tiro ampio 90° centrato sulla perpendicolare al proprio fronte come mostrato dal *Maneuver Template*.

9.2.3.1.1 La linea di fuoco è interrotta in uno dei due settori in cui è diviso il *Maneuver Template* se altre unità da combattimento o di fureria amiche, unità da combattimento avversarie, edifici o altri ostacoli più alti del bersaglio e/o dei tiratori sono nella stessa metà settore del bersaglio e più vicini di questo all'unità che fa fuoco. Ostacoli posti sulla bisettrice dell'arco di fuoco impediscono il tiro in entrambi i semi-settori.

9.2.3.1.2 Il fuoco della fanteria non è ostruito da altri tipi di unità o caratteristiche del terreno.

¹⁵ Unità di artiglieria a contatto di unità di fanteria o cavalleria rappresentano batterie i cui pezzi venivano distribuiti sull'intero fronte dell'unità amica. Improbabile, quindi, che il tiro avversario potesse essere concentrato proprio sui pezzi e/o sui serventi della batteria.

9.2.3.2 Settore di tiro dell'artiglieria

L'artiglieria ha un settore di tiro mostrato dall'*Artillery Fire Template*.

9.2.3.2.1 La linea di fuoco è interrotta da unità da combattimento o di fureria amiche, da unità di fanteria o cavalleria nemica, da edifici o altri ostacoli più alti del bersaglio e della batteria che tira se questi sono all'interno del settore di tiro e più vicini del bersaglio. Batterie di artiglieria nemica o altro tipo di ostacoli non menzionati qui non interrompono la linea di fuoco (va tenuto conto, comunque, delle *zone morte* causate da alture e colline).

9.2.3.2.1 hr Le batterie costituite da soli obici, i cui proiettili seguivano una traiettoria molto più arcuata, possono tirare anche se la linea di fuoco è interrotta da altre unità, costruzioni, boschi e, in generale, da ogni altro ostacolo non più alto di quelli citati. Le colline, i terrapieni ed altri ostacoli naturali impediscono il fuoco anche agli obici.

9.2.3.2.2 Zone morte

L'artiglieria dell'epoca effettuava per lo più tiri diretti al bersaglio quindi, se in posizione elevata, aveva delle zone in cui era impossibile tirare chiamate *Zone morte*.

9.2.3.2.2.1 Una zona morta è posta alla base di una collina ed estesa tanto quanto la distanza tra la batteria che tira e la base della collina. Nessuna unità di artiglieria può far fuoco a nemici posti interamente entro una zona morta.

9.2.3.2.2.2 Viceversa, batterie di artiglieria non possono, da una zona morta, colpire bersagli posti su un rilievo.

9.2.3.2.2.3 Infine, unità poste interamente in una zona morta non interrompono la linea di fuoco.

9.2.3.2.2 hr Il tiro delle batterie di soli obici non è limitato dalle zone morte.

9.3 Procedure per il tiro di artiglieria e di armi portatili

I tiri sono sempre effettuati prima dalle unità non di turno e dopo da quelle di turno. L'insieme dei tiri delle unità di turno e non di turno è detto *Round di fuoco*.

9.3.1 Sequenza di tiro

Le unità possono far fuoco una sola volta per ogni round di fuoco e nell'ordine scelto dal giocatore che le controlla.

9.3.1.1 I risultati di ogni tiro sono applicati immediatamente, prima di passare ad una successiva unità.

9.3.1.2 Il fuoco di unità diverse non è considerato contemporaneo. Quindi è possibile che bersagli inizialmente non validi lo diventino più tardi nello stesso round di fuoco (per esempio unità avversarie che coprivano il bersaglio possono essere state disperse dal fuoco di altre unità).

9.3.2 Tiro di artiglieria su edifici e fortificazioni

Se il fuoco è diretto su unità situate all'interno di edifici, trincee o fortificazioni ha effetti anche sulle costruzioni oltre che sulle truppe. Edifici non occupati possono costituire un bersaglio valido solo per artiglieria pesante o batterie di obici.

9.3.3 Risultato del tiro

Il giocatore che controlla l'unità che fa fuoco annuncia il bersaglio, poi entrambi i giocatori tirano 1d10, i risultati, modificati dalle circostanze, sono comparati per stabilire i risultati del fuoco:

9.3.3.1 Se il punteggio del bersaglio è superiore o uguale a quello del tiratore non ci sono effetti.

9.3.3.2 Se il punteggio del tiratore supera quello del bersaglio, ma non è il doppio di questo, il bersaglio perde una figura se è una unità di fanteria, di cavalleria o una batteria di artiglieria con i pezzi al traino, non subisce danni se batteria di artiglieria schierata per il fuoco o carriaggi¹⁶.

9.3.3.3 Se il tiratore ottiene il doppio o più del punteggio ottenuto il bersaglio:

- perde due figure se unità di fanteria o di cavalleria;
- perde una figura se è una batteria di artiglieria *schierata per il fuoco* o una unità di fureria¹⁷;
- *viene eliminato se è una batteria di artiglieria con i pezzi al traino*¹⁸.

Nel caso che questo succeda quando a far fuoco è una batteria di artiglieria pesante (12 libbre o più) ed il bersaglio è all'interno di una costruzione il fattore di combattimento di questa è ridotto di -1 (senza mai, però, scendere sotto il +1).

9.4 Modificatori al tiro di artiglieria ed armi portatili

Nessun punteggio, indipendentemente dalla situazione e dai modificatori applicati, può mai arrivare a meno di 1 o superare il 10.

9.4.1 Abilità nel tiro dell'unità

Il 1d10 è modificato dal Fattore di Fuoco dell'unità che spara.

9.4.2 Bersaglio al coperto

Il tiro di dado è penalizzato di -2 se il bersaglio è al coperto. Unità sono considerate al coperto se in una delle situazioni elencate di seguito.

9.4.2.1 Unità situata completamente all'interno di una città o di un bosco.

9.4.2.2 Unità posta completamente entro il letto di un fiume o in una strada più bassa del terreno a meno che anche l'unità che tira sia, anche parzialmente, all'interno dello stesso terreno.

9.4.2.3 Unità al riparo dietro un muro o una fortificazione o all'interno di una trincea a condizione che la linea di fuoco attraversi l'ostacolo.

9.4.2.4 Truppe stese al suolo. (*Cfr. 18.1 Truppe stese al suolo*).

9.4.2.5 Le stesse modifiche si applicano anche quando si tira contro una costruzione non occupata.

9.4.3 Bersaglio in quadrato, in colonna di marcia o in rotta: il tiro è modificato di +2.

¹⁶ La frase in corsivo è tratta dalle *errata corrige* degli autori

¹⁷ Idem

¹⁸ Idem

9.4.3.1 hr Modifiche per i tiri di artiglieria

- +1 se bersaglio in colonna;
- +2 se bersaglio in colonna di marcia, in quadrato o in rotta;

9.4.3.2 hr Modifiche per il tiro di armi portatili

- +1 se bersaglio in quadrato o in rotta;
- -2 se bersaglio in skirmish.

9.4.4 Batterie di artiglieria danneggiate: il tiro di dado è penalizzato di -3.

9.4.5 Unità che tira con 6 o 7 basi ha un bonus di +1.

9.4.6 Unità che tira con 2 o 3 basi ha una penalità di -1.

9.4.7 Unità che tira con una sola base ha una penalità di -2.

9.4.8 Unità in un guado: unità di fanteria poste anche parzialmente in un guado fanno fuoco con una penalità di -1. Batterie di artiglieria nella stessa situazione non possono far fuoco.

9.4.9 Unità in quadrato o dispiegata in una città: il tiro di dado è penalizzato di -1 per fanteria in quadrato o dispiegata in città oppure per artiglieria aggregata a fanteria nella stessa situazione. **Nelle house rule questa regola non è utilizzata (cfr 9.1.5 hr).**

9.4.10 Unità non protette da carica di cavalleria: unità di fanteria non schierate in quadrato o protette da muri, trincee, ecc., attaccate da cavalleria nemica fanno fuoco con una penalità di -2. Allo stesso modo è penalizzato il fuoco di artiglieria se la batteria non è a contatto con fanteria in quadrato o protetta da fortificazioni, ecc.

9.4.11 Unità senza rifornimenti: il tiro di unità di fanteria e di artiglieria non rifornite regolarmente è penalizzato di -2. *(Cfr. 16.0 Rifornimenti).*

9.4.12 Batterie di artiglieria con 4 o 5 pezzi: se la batteria di artiglieria ha solo 4 o 5 pezzi il fuoco è penalizzato di -1. Nel profilo delle unità di artiglieria di alcune nazioni questo modificatore non è riportato, indicando che non ci sono batterie di questo tipo oppure che il modificatore è compreso nel fattore di fuoco dell'unità.

10.0 Combattimenti

I combattimenti corpo a corpo si svolgono in momenti diversi della sequenza di gioco, anche se la maggior parte nella fase Combattimenti corpo a corpo, ed ogni unità può combattere più scontri nello stesso turno di gioco. Un combattimento consiste di tutte le procedure necessarie perché sia posto fine al contatto tra le unità coinvolte.

10.1 Regole generali per il combattimento

I combattimenti sono individuati al termine della fase di movimento.

10.1 hr Se una unità è a contatto con più unità nemiche si considerano più combattimenti distinti che sono risolti in tempi successivi ma tutti prima di passare ad altri combattimenti. Le basi vanno divise nei vari combattimenti in cui è impegnata l'unità in modo uniforme.

10.1.1 Ordine in cui risolvere i combattimenti

Gli scontri sono risolti uno ad uno nell'ordine desiderato dal giocatore di turno. Tutte le operazioni relative ad uno scontro devono essere completate (tutti i round necessari, riordino o rimbalzo di cavalleria, mosse di rotta, ...) prima di passare al successivo.

10.1.2 Unità principale in un combattimento

Se una delle due parti ha più di una unità coinvolta il giocatore deve annunciare qual è l'*unità principale (modifying unit)*.

10.1.2.1 Per ognuna delle due parti c'è una *unità principale* ed è sempre quella che ha il maggior numero di basi. Se più di una unità ha lo stesso numero di basi il giocatore che le controlla decide quale scegliere.

10.1.2.2 Se una delle due parti ha una sola unità coinvolta in un combattimento allora quella è l'*unità principale*.

10.1.2.3 Una volta che è stata decisa l'*unità principale* rimane la stessa fintantoché rimane in combattimento, anche se, a causa delle perdite subite, non è più l'unità con il maggior numero di basi.

10.1.3 Definizione di cavalleria *attaccante*

La cavalleria *attaccante* è quella che è stata mossa per contattare il nemico, indipendentemente dal fatto che sia cavalleria di turno o no.

10.2 Procedure per i combattimenti

Ogni giocatore tira 1d10 ed i risultati, modificati dalle circostanze, sono comparati per determinare l'esito dello scontro: questo costituisce un *Round di combattimento*. La cavalleria che non ha disperso, eliminato o costretto alla ritirata i propri avversari deve effettuare una mossa di rimbalzo (*bounce*) dopo il primo round. (Cfr. 8.6.2.1 Rimbalzo della Cavalleria).

Lo scontro continua con ulteriori round, in cui le circostanze, e quindi le modifiche al tiro di dado, possono cambiare, fino a quando tutte le unità di una parte non sono eliminate, disperse, in rotta o costrette alla ritirata.

10.2.1 Se il punteggio modificato dei due giocatori è uguale le due unità perdono ognuna una figura.

10.2.2 Se il punteggio è diverso allora l'unità con il risultato inferiore perde tante figure quanto la differenza tra i due valori. Qualunque sia il risultato, però, nessuna unità può perdere in un solo combattimento più figure del suo numero di Rotte.

10.3 Modificatori dovuti alle circostanze

È possibile che i modificatori siano diversi in ogni round a causa delle perdite o per altri motivi.

10.3.1 Unità e generali a contatto

10.3.1.1 Formazione dell'unità

Il primo modificatore è dato dall'abilità di combattimento dell'unità nella formazione attuale che si trova nel profilo e dipende dalla formazione di entrambe le unità coinvolte.

10.3.1.1.1 *Colonna o Al Traino* si applica quando l'unità è in colonna, in colonna di marcia oppure a batterie di artiglieria con i pezzi agganciati ai traini, a meno che la situazione non richieda di applicare il modificatore *Altro* (per la colonna di marcia vedere anche 10.3.8.2).

10.3.1.1.2 *Linea o Schierata* si applica se l'unità è in linea o in skirmish, se dispiegata in edifici o fortificazioni o, infine, se batteria di artiglieria schierata per il fuoco, a meno che la situazione non richieda di applicare il modificatore *Altro*.

10.3.1.1.3 *Quadrato* è utilizzato per unità di fanteria in quadrato quando attaccate da cavalleria nemica.

10.3.1.1.4 *Altro* è usato per le unità di fanteria:

- in quadrato contro fanteria nemica;
- in qualunque formazione tranne che in quadrato quando contattata da cavalleria attaccante nemica (anche se non direttamente in combattimento), a meno che l'unità non sia al riparo dietro fortificazioni, in edifici, trincee, o in un bosco oppure non ci sia una unità di cavalleria a contatto delle stesse unità nemiche.

10.3.1.1.5 *Altro* è usato per cavalleria attaccante contro fanteria, artiglieria o fureria in qualunque formazione tranne che in quadrato, a meno che quest'ultima non sia al riparo in fortificazioni, edifici, trincee (cfr. 10.3.9.2 più avanti), in boschi, ecc., oppure ci sia cavalleria nemica coinvolta nello stesso combattimento¹⁹.

10.3.1.1.6 Le unità di fureria e le batterie di artiglieria usano sempre i modificatori relativi alla formazione in cui sono (*Al Traino* o *Schierata* per le batterie di artiglieria e in *Colonna* per i carriaggi).

10.3.1.2 Generali

Il valore di combattimento del generale più alto in grado deve essere usato per modificare il tiro di dado e si applica comunque il generale sia impegnato nel

¹⁹ Notare che se è la fanteria a contattare cavalleria nemica entrambe le unità usano il modificatore dato dalla formazione in cui sono.

combattimento, anche se non è a contatto con l'unità (può essere a contatto di un'altra unità impegnata nello stesso scontro).

10.3.1.2.1 Dato che un generale può essere aggregato a più unità contemporaneamente che partecipano a diversi combattimenti (dopo aver separato i combattimenti) è possibile che venga eliminato (non nel regolamento base, *cfr. AG15.2*) o essere costretto ad abbandonare il combattimento (ad esempio, perché costretto a seguire una unità di cavalleria in una mossa di rimbalzo – bounce move – *cfr. 8.6.2.1.3*) e, quindi, impossibilitato a partecipare a susseguenti round di combattimento o ad altri mischie risolte successivamente.

10.3.1.2.2 Alcuni generali, indicati con la lettera *D*, per *Difesa*, dopo il valore in combattimento, contribuiscono allo scontro solo se le unità comandate non sono di turno; negli altri casi il loro valore in combattimento è zero.

10.3.2 Edifici e fortificazioni

Città non fortificate hanno un valore di combattimento che varia da +1 a +3 e che viene assegnato nello scenario; questo bonus si aggiunge al tiro dado se l'unità non è disordinata o in rotta.

10.3.3 Posizione elevata

L'unità che ha tutte le sue basi in posizione elevata rispetto al nemico ha un bonus di +1.

10.3.4 Boschi

Una unità è considerata dislocata in un bosco anche se lo è parzialmente ed in combattimento subisce una penalità che dipende dalla formazione e dal tipo del reparto:

- -5 se cavalleria;
- -3 se artiglieria o unità di fureria;
- -2 se fanteria di linea;
- -1 se fanteria leggera.

10.3.5 Disordinata o In rotta²⁰

La mancanza di coesione e di compattezza diminuisce l'efficacia delle unità nel combattimento, se combattono in queste situazioni, quindi, subiscono una penalità di:

- -3 se disordinata;
- -10 se in rotta.

10.3.7 Vantaggio numerico

L'unità che ha un numero di basi impegnate nel combattimento superiore all'avversario ha un bonus di +1 per ogni 100% di vantaggio numerico: +1 se ha il doppio delle basi (100% in più del nemico), +2 se ha il triplo delle basi (200% in più), e così via.

10.3.8 Guadi, in colonna di marcia o stese al suolo

10.3.8.1 Unità in un guado: l'unità che si trova, anche parzialmente, in un guado o che sta attraversando un ponte ha una penalità di -2.

²⁰ Comprende la regola 10.3.6

10.3.8.2 In colonna di marcia: se l'unità combatte in colonna di marcia ha una penalità di -3.

10.3.8.3 Stese al suolo: truppe impegnate in combattimento quando stese al suolo hanno una penalità di -5.

10.3.9 Fortificazioni

Posizioni fortificate hanno un valore di combattimento che varia da +1 a +4.

10.3.9.1 L'unità gode del vantaggio della fortificazione solo se è dispiegata nell'area.

10.3.9.2 Trinceramenti: il modificatore in combattimento indicato dallo scenario si applica solo per le unità che *tengono* il trinceramento, la ridotta o il muro. L'unità può essere in una formazione qualsiasi. Per tenere un trinceramento l'unità deve avere tutte le basi del suo fronte a contatto del trinceramento e questo si deve trovare tra l'unità e tutte le unità avversarie in combattimento. Trincee, ridotte ed altre fortificazioni simili sono costruite in modo da dare copertura e riparo solo su un lato, solo le unità dalla parte protetta sfruttano il modificatore in combattimento. La parte che tiene il trinceramento all'inizio del gioco può decidere quale lato del trinceramento è protetto e gode del modificatore.

10.3.10 Cavalleria contro truppe in edifici o fortificazioni

Unità di cavalleria che attaccano fanteria o artiglieria poste in edifici, costruzioni o posizioni fortificate (che siano dispiegate oppure no) o che difendano una trincea o un muro, hanno una penalità di -3.

10.3.11 Unità non rifornite

Artiglieria e fanteria non rifornite regolarmente hanno una penalità di -2 nei combattimenti.

10.3.12 I Lancieri contro fanteria

I lancieri di qualunque nazionalità hanno un bonus di +1 contro fanteria dovuto alla particolare arma utilizzata.

10.4 Perdite del vincitore

Anche l'unità che vince lo scontro deve mettere in conto delle perdite: feriti e caduti nello scontro e truppe distaccate per sorvegliare i prigionieri.

10.4.1 In un combattimento la prima volta che una unità nemica viene respinta, dispersa, eliminata o messa in rotta il reparto vincente perde una figura, sono le *perdite del vincitore*; questa figura persa non viene considerata per decidere se l'unità è disordinata o in rotta. Il reparto non subisce altre Perdite del vincitore anche se continua il combattimento perché a contatto con altre unità: in ogni fase di Combattimento si può perdere al massimo una figura in questo modo.

10.4.2 Se la figura persa fa in modo che l'unità vincente sia dispersa o eliminata allora questa è rimossa dal tavolo di gioco e la parte avversaria, se rimane padrona del campo, subisce anch'essa le *perdite del vincitore* (cfr. 11.3 – unità disperse - e 11.4 - Eliminazione).

10.5 Cavalleria contro fanteria in quadrato

Uno degli scopi della cavalleria del tempo era di approfittare della confusione e della momentanea perdita di compattezza della fanteria avversaria minacciata da una carica; se, però, la fanteria riusciva a mantenere il controllo e si schierava in quadrato il più delle volte la cavalleria non affondava il colpo e ritornava rapidamente al punto di raccolta.

10.5.1 Questa regola, che simula quanto detto sopra, si applica alla cavalleria che attacca fanteria in quadrato, schierata all'interno di edifici o, in generale, protetta da fortificazioni.

10.5.2 Le perdite della fanteria e dell'artiglieria sono computate normalmente, mentre la cavalleria, in caso risulti sconfitta, perde al massimo una figura.

11.0 Conseguenze delle perdite subite

Omissis.

11.1 Disordine

Le perdite subite possono disordinare l'unità.

11.1.1 Una unità di cavalleria o di fanteria è disordinata quando le perdite subite come risultato di un singolo round di fuoco o come risultato di un singolo combattimento (senza tener conto delle *perdite del vincitore*) sono uguali o superiori al numero di disordine dell'unità ma inferiori al numero di rotta.

11.1.2 Una unità di artiglieria o di fureria sono disordinate se perdono la prima figura a causa del fuoco nemico (*cf. la nota k delle schede di gioco per le perdite subite in combattimento*). Queste unità sono eliminate se perdono la seconda figura.

11.2 Rotta

Le perdite subite possono causare la rotta dell'unità.

11.2.1 Una unità di cavalleria o di fanteria va in rotta quando le perdite subite come risultato di un singolo round di fuoco o come risultato di un singolo combattimento (senza tener conto delle *perdite del vincitore*) sono pari al numero di rotta.

11.2.2 Una unità di cavalleria o di fanteria in un solo round di fuoco o in un solo combattimento non può subire perdite superiori al proprio numero di rotta (*eccezioni le regole opzionali 16.4, 18.3 - Marce forzate - e 19.2*).

11.2.3 Una batteria di artiglieria o una unità di fureria è in rotta se perde una figura in combattimento (senza contare le perdite del vincitore). Se sconfitta in combattimento perdendo due o più figure l'unità è eliminata.

11.2.4 Una unità che va in rotta deve eseguire immediatamente una *mossa di rotta* (*cf. 8.6.2.2 Rotta*). Se una unità è in rotta a causa di un combattimento tutte le batterie di artiglieria e le unità di fureria amiche in contatto sono automaticamente in rotta e devono eseguire anch'esse una *mossa di rotta*. Artiglieria e fureria a contatto di una unità in rotta a causa del fuoco nemico non subiscono conseguenze.

11.2.5 hr Perdere la bandiera

Una unità di cavalleria o di fanteria che va in rotta perde anche la propria bandiera quando la differenza dei punteggi al tiro di dado che decide il combattimento è superiore ad una volta e mezza il proprio numero di rotta, arrotondando per difetto. La bandiera è conquistata dall'unità che ha vinto il combattimento.

11.3 Unità disperse

Una unità è dispersa quando il proprio potenziale in combattimento è stato ridotto a tal punto da non consentire un ulteriore impiego in battaglia. Tutte le figure perse, per qualunque ragione, contribuiscono a ridurre il potenziale dell'unità. Unità di artiglieria e fureria non sono mai disperse ma sempre eliminate.

11.3.1 Unità di cavalleria o fanteria non possono subire perdite superiori al proprio *numero di dispersione*. Quando il numero di figure raggiunge il *numero di dispersione* l'unità è immediatamente rimossa dal tavolo di gioco.

11.3.2 Tutte le unità a contatto con una unità dispersa a causa delle perdite subite in combattimento (comprese le *perdite del vincitore*) sono automaticamente in rotta e devono eseguire immediatamente una *mossa di rotta*. Unità a contatto con altre disperse a causa del fuoco nemico non subiscono alcuna conseguenza.

11.4 Eliminazione

L'eliminazione è la totale annichilazione dell'unità.

11.4.1 Quando una batteria di artiglieria perde due figure è eliminata (le differenza tra artiglieria pesante o ippotrainata non influisce in quanto la figura in più su una base di artiglieria pesante serve solo per distinguerla dall'artiglieria a cavallo). La base è rimossa dal tavolo di gioco ma il modello di cannone è lasciato nel punto prima occupato dalla batteria. Una unità di fureria che perde due figure è eliminata e rimossa immediatamente dal tavolo di gioco.

11.4.2 Generali e messaggeri possono essere eliminati ma non con le regole base (*cfr. 15.2.2 Eliminare e rimpiazzare generali e messaggeri*).

12.0 Condizioni di vittoria

L'eventuale raggiungimento delle condizioni di vittoria è controllato nella fase **6.0 Condizioni di vittoria e tempo di gioco**.

12.1 Vittoria decisiva

Ogni scenario fornisce il morale di ogni esercito in campo (un numero intero). Se alla fine di un turno il numero totale di unità di cavalleria o fanteria in rotta o disperse è pari o superiore al morale l'esercito è considerato sconfitto e abbandona il campo di battaglia (il tavolo di gioco). La parte avversa consegue, allora, una vittoria decisiva.

12.1.1 Unità di fanteria in rotta o disperse con la nota *j* nella propria scheda nel calcolo del morale sono computate per un numero pari a quello associato alla *j*. Unità di fanteria con la nota *** nella propria scheda non sono computate nel calcolo del morale.

12.1.2 Se c'è un solo esercito in campo per una parte la sua sconfitta pone fine alla partita.

12.1.3 Se una parte è composta da una coalizione tutte le unità dell'esercito sconfitto sono rimosse dal tavolo di gioco immediatamente.

12.1.4 Se tutti gli eserciti della coalizione sono sconfitti la partita termina.

12.2 Vittoria ai punti

Se la partita termina senza che nessuna delle due parti sia riuscita a sconfiggere l'avversario e la battaglia non continuerà nel giorno successivo (*cfr. regola opzionale 21.0*) si esegue il conteggio dei punti per decidere il vincitore. I punti sono assegnati come descritto nella regola 1.6 per gli scenari.

12.2.1 La parte che ha il maggior numero di punti vince la battaglia. Se la differenza è inferiore ai cinquanta punti la vittoria è marginale.

13.0 Regole Avanzate per il comando

13.1 Colonna di marcia

Le unità in colonna di marcia in genere sono unità che si muovono nelle retrovie del fronte ed hanno bisogno di un controllo minore da parte del comando. (Cfr. 1.4.2.4 *Formazione in colonna di marcia*).

13.1.1 Unità in Colonna di marcia si muovono normalmente, senza bisogno di controllare se sono in comando, fintantoché restano in quella formazione e marciano su una strada per l'intero turno.

13.1.2 Unità in Colonna di marcia che non seguono una strada per l'intero turno hanno bisogno di un generale. Comunque se le unità sono entro il raggio di comando di un generale, anche se questo ha fallito il controllo sul comando, possono muoversi alla velocità consentita dalla formazione.

13.1.3 Se la formazione di Colonna di marcia è modificata in qualche modo (anche se una sola delle unità cambia formazione) si applicano le normali regole di comando.

13.2 Truppe *logorate*

Reparti militari, durante uno scontro che si prolunga per più ore, possono raggiungere uno stato tale da essere ancora in grado ancora di combattere ma non più capaci di prendere l'iniziativa o muovere all'attacco: le truppe sono *logorate* dallo scontro. I corpi d'armata e le divisioni indipendenti hanno un numero, il *Livello di logoramento*, che segnala quando l'intero reparto è *logorato*.

13.2.1 Durante la fase di Controllo del giocatore di turno contare il numero totale di unità di fanteria e cavalleria in rotta, disperse o eliminate; se questo numero supera o eguaglia il *Livello di logoramento* allora tale reparto è *logorato*. Notare che unità contrassegnate dalla nota *j* nel profilo, pur contando maggiormente per il Morale dell'esercito, vengono computate come una sola unità nel calcolo del *Livello di logoramento*.

13.2.2 Ovviamente è possibile che un reparto sia *logorato* in un turno ma, se un numero sufficiente di unità viene recuperato, torni in condizioni normali nel turno successivo.

13.2.3 Unità di un reparto *logorato* non possono eseguire movimenti in formazione che le portino più vicino ad un reparto nemico. Unica eccezione unità di cavalleria con la capacità di reazione possono anche contattare unità nemiche ma solo quando non sono di turno.

13.3 Regole avanzate per il morale

Le regole che seguono possono sostituire il paragrafo 12.1 *Vittoria decisiva*, del regolamento base. Queste regole possono essere utili in situazioni in cui, anche se un intero esercito ha raggiunto il proprio Livello di Morale, e quindi le unità che lo compongono dovrebbero essere rimosse dal tavolo di gioco, esiste una concreta possibilità che un numero adeguato di unità in rotta possa essere recuperato. E quindi, invece di rimuovere tutte le unità di un esercito ormai scoraggiato si segue la procedura descritta di seguito.

13.3.1 Tutte le unità non in rotta di un esercito *scoraggiato* vengono contrassegnate come disordinate durante la fase *Condizioni di vittoria e tempo di Gioco* del turno in cui tale esercito raggiunge il proprio *morale*. Questi segnalini di disordine non possono essere rimossi (a meno che l'unità non sia costretta alla rotta, nel qual caso viene sostituito da un opportuno segnalino di rotta) fino a quando l'esercito non riesce a tornare ad uno stato normale (in pratica fino a quando il giocatore che controlla l'esercito non riesce a recuperare un numero sufficiente di unità in rotta).

13.3.2 In un esercito *scoraggiato* le unità della Guardia e le unità di Granatieri (contrassegnate con la nota *j* nel profilo) non sono automaticamente disordinate ma, invece, sono trattate come unità *logorate*. (Cfr. **13.2 Truppe logorate**).

13.3.3 Se un numero sufficiente di unità in rotta sono recuperate l'esercito non è più *scoraggiato* e truppe che non si spostano nella successiva fase di movimento possono eliminare il segnalino di disordine.

14.0 Regole Avanzate per il movimento

14.1 Impiego della Guardia

Le truppe scelte di ogni nazione, quelle con la maggiore esperienza ed il migliore addestramento, formavano la Guardia. Tali unità erano generalmente tenute di riserva ed impegnate in combattimento solo nei momenti cruciali. Le regole che seguono permettono di simulare l'impiego della guardia.

14.1.1 Il giocatore di turno può muovere ed impegnare in combattimento le proprie unità di fanteria della guardia ed alcune di granatieri, le unità che è possibile utilizzare sono tutte contrassegnate dalla nota 'J' nel Profilo.

14.1.2 Le unità di guardia, per essere impiegate in questa fase del turno:

- devono essere schierate in colonna;
- avere un generale a contatto durante l'intera fase;
- non possono avere limitazioni al movimento (segnalini di *Metà Movimento*, *Nessun Movimento*, ...).

Nessuna unità a contatto, ad eccezione dei generali, può seguire la guardia in questo movimento.

14.1.3 Il movimento è computato normalmente ma si deve aggiungere un pollice in più per ogni round di combattimento in cui la guardia viene impegnata. Se necessario annotare il fattore di movimento via via utilizzato. L'unità deve avere almeno un pollice di movimento da spendere quando ingaggia un combattimento, indipendentemente dal numero di round necessari per completarlo. Nella fase di impiego della guardia le unità di fanteria impegnate possono muoversi solo per contattare unità avversarie.

14.1.4 Non appena la guardia ha contattato una o più unità avversarie la cavalleria che ne ha la possibilità può reagire (prima quella non di turno, poi quella di turno); unità in grado di farlo possono aprire il fuoco su reparti che si sono spostati nei passi precedenti di questa fase. Infine sono risolti i combattimenti nell'ordine deciso dal giocatore di turno.

14.1.5 Una volta terminati tutti i combattimenti le unità di guardia del giocatore di turno che hanno ancora la possibilità di muoversi (non hanno utilizzato interamente il proprio fattore movimento) possono muoversi per contattare altri reparti nemici. Si può ripetere la procedura illustrata fintantoché le unità di guardia hanno la possibilità di muoversi.

14.1.6 Le stesse unità di guardia possono poi muoversi senza limitazioni nella successiva fase di movimento.

14.2 Movimenti di evasione

Il movimento di evasione è uno spostamento di unità in formazione utilizzato per evitare un combattimento. La cavalleria non di turno ed alcune batterie di artiglieria a cavallo, non disordinate, in rotta o impegnate in un combattimento possono evadere se fanteria nemica di turno muove per contattarle. La cavalleria non di turno che, inoltre, ha la possibilità di reagire può evadere se contattata da cavalleria nemica.

14.2.1 E' possibile un solo movimento di evasione per ogni turno di gioco.

14.2.2 Il giocatore che controlla l'unità annuncia l'intenzione di evadere non appena il nemico arriva a contatto e quindi esegue un normale movimento in formazione usando il proprio fattore di movimento. Lo spostamento deve interrompere il combattimento e non può essere usato per contattare altre unità nemiche.

14.2.3 La cavalleria che evade perde la possibilità di reazione.

14.2.4 Artiglieria a cavallo che evade aggancia i pezzi ai traini senza incidere sul fattore movimento e si muove con la velocità corrispondente alla formazione assunta (con i pezzi, cioè, al traino).

14.2.5 Artiglieria a piedi ed altre unità di fureria a contatto con l'unità che evade devono restare sul posto. Generali, messaggeri e batterie di artiglieria a cavallo (queste ultime se ne hanno la possibilità) devono seguire l'unità con cui sono a contatto se questa evade.

14.2.6 L'unità nemica che ha provocato l'evasione può continuare a muoversi come se il contatto non fosse mai avvenuto, in particolare può ricontattare il reparto che ha evaso se ha ancora sufficiente movimento da spendere.

14.3 Ritirata

La ritirata è un movimento di unità non in formazione utilizzato per abbandonare un combattimento già iniziato. Alla fine di un round di combattimento, dopo aver eseguito le mosse di rimbalzo della cavalleria, ogni unità disordinata che è ancora impegnata nel combattimento deve tentare di ritirarsi ed abbandonare il combattimento. Se le unità di entrambe le parti sono disordinate solo quella che ha causato il combattimento muovendosi per contattare il reparto nemico è obbligata a tentare.

14.3.1 Procedure per il tentativo di ritirata

Per tentare di ritirarsi da un combattimento è necessario che entrambi i giocatori lancino 1d10: i punteggi, modificati dalle circostanze, sono confrontati per decidere se il tentativo ha successo.

14.3.1.1 Se il punteggio dell'unità che tenta di ritirarsi è maggiore o uguale di quello dell'avversario l'unità può ritirarsi senza subire perdite.

14.3.1.2 Se il punteggio dell'unità che tenta di ritirarsi è minore di quello dell'avversario l'unità perde tante figure quanto la differenza tra i due risultati (le perdite non possono comunque superare il *numero di rotta* dell'unità). Se le perdite subite non provocano la rotta dell'unità questa può ritirarsi senza ulteriori danni; in caso contrario è in rotta e si seguono le procedure opportune.

14.3.1.3 Se l'unità che ha tentato di ritirarsi fallisce il tentativo ed è in rotta, dispersa o eliminata la parte avversa subisce le perdite del vincitore (a meno che non abbia già perso una figura in questo modo).

14.3.2 Modificatori al tentativo di ritirata

I modificatori elencati di seguito sono applicabili al tiro di dado di entrambe le parti.

14.3.2.1 Le unità impegnate usano il proprio *controllo* per modificare il punteggio del dado.

14.3.2.2 Il valore del generale a contatto di base modifica il punteggio ottenuto dall'unità di +2 se è un Eccellente generale, +1 se è Buon generale, -1 se è un Mediocre generale.

14.3.2.3 Se l'unità è disordinata il punteggio è penalizzato di -3.

14.3.3 Procedure per la ritirata

14.3.3.1 L'unità che si ritira costringerà al disordine qualunque unità amica attraversata.

14.3.3.2 L'unità che si ritira deve spostarsi di almeno un pollice e interrompere il combattimento. Nella propria ritirata l'unità può muoversi alla velocità consentita dalla formazione attuale (che non può essere cambiata).

14.3.3.3 Le unità amiche in contatto devono seguire l'unità nella sua ritirata; le batterie di artiglieria agganciano i pezzi ai traini, se necessario, senza incidere sulla capacità di movimento.

14.3.3.4 La parte avversaria deve occupare la posizione abbandonata dall'unità in ritirata come se avesse vinto il combattimento. (Cfr 8.5.3 *Avanzata dopo uno scontro vittorioso*).

14.4 Cavalleria Smontata

In tutto il regolamento ogni volta che appare la dicitura cavalleria si intende cavalleria montata. Nel periodo napoleonico esistevano reparti a cavallo che, più o meno permanentemente, operavano appiedati; tali reparti sono trattati, in questo regolamento, come unità di fanteria. Il termine cavalleria smontata che appare in questo capitolo si riferisce ad unità di cavalleria i cui effettivi sono appiedati solo temporaneamente.

14.4.1 Unità di cavalleria che possono operare anche smontate

Tutte le unità contrassegnate con la nota 'h' nel proprio Profilo sono capaci di operare anche appiedate, di smontare quindi, e di rimontare a cavallo quando necessario. Per tutto il tempo in cui tali unità operano appiedate si usano i dati del profilo riferiti alla stessa unità ma smontata.

14.4.2 Procedure per smontare e rimontare a cavallo

Smontare o rimontare a cavallo costa come un cambio di formazione. Tutte le basi di una unità sono contemporaneamente appiedate o a cavallo: una unità non può essere in parte appiedata ed in parte a cavallo.

14.4.2.1 Smontare da cavallo

Quando una unità di cavalleria smonta da cavallo il giocatore che la controlla sostituisce le basi con basi di fanteria rappresentanti i cavalleggeri; le nuove basi ereditano tutti i segnalini che contrassegnavano le precedenti ad eccezione del segnalino di reazione che non si applica a reparti di fanteria. Nello smontare non è possibile cambiare formazione, modificare il fronte o la posizione dell'unità.

14.4.2.2 Rimontare a cavallo

La procedura è esattamente l'opposto della precedente con una sola annotazione: unità in quadrato non possono rimontare.

14.4.3 Usare la cavalleria smontata

Le regole particolari per la cavalleria (possibilità di reazione, rimbalzo, riordino, ecc.) non si applicano alle unità di cavalleria smontata. Tranne per la loro capacità di rimontare a cavallo i reparti di cavalleria quando sono appiedati sono trattati esattamente come unità di fanteria.

14.4.4 Cavalleria smontata in rotta

Se una unità di cavalleria appiedata viene messa in rotta rimonta a cavallo immediatamente senza incidere sul movimento e fugge con le stesse regole della cavalleria.

14.5 Distaccamenti

Una o più basi possono essere distaccate da unità di fanteria e cavalleria a scopo di esplorazione, di occupazione di punti nevralgici, di scorta a generali, messaggeri o unità di fureria (*Cfr. 18.7 Scorte*). I distaccamenti vanno ordinati dal giocatore di turno durante la Fase di Manovra.

14.5.1 Distaccare le truppe

Per distaccare un reparto da una unità semplicemente separare le basi che lo costituiranno e porle vicino a quelle dell'unità madre.

14.5.1.1 Un distaccamento ordinato per occupare una posizione dopo aver vinto un combattimento avviene senza influire sulle capacità di movimento delle truppe; ogni altro tipo di distaccamento richiede, invece, un tempo equivalente ad un cambio di formazione.

14.5.1.2 Il numero di basi distaccate non deve mai superare la metà del totale e la Testa della Colonna (*cadre base*) deve continuare a far parte dell'unità madre. E' impossibile distaccare truppe da reparti già, a loro volta, distaccati da altre unità. Le basi distaccate non devono avere perdite.

14.5.1.3 Se adiacente ad una costruzione che non può contenere l'intera unità le basi del distaccamento sono immediatamente mosse all'interno dell'area. Se già all'interno dell'area rimangono nella posizione attuale.

14.5.1.4 Se il distaccamento è composto da più basi una di esse deve diventare la Testa della Colonna.

14.5.2 Contrassegnare il distaccamento

Il giocatore che controlla l'unità deve porre sulla Testa della Colonna del distaccamento un contrassegno che riporti il numero di figure minimo per l'unità, così come deve modificare il contrassegno dell'unità madre per aggiornare il numero di quest'ultima.

14.5.2.1 Il numero minimo di basi del distaccamento è riportato dalla *Dispersal Chart* nella casella individuata dal numero di basi (riga) e dalla lettera che si trova nella colonna *Dispersa* del profilo dell'unità madre (colonna).

14.5.2.2 Il nuovo numero minimo di basi dell'unità madre si ottiene sottraendo al precedente il numero minimo del distaccamento.

14.5.2.3 Non è possibile distaccare le truppe se questo può disperdere l'unità madre.

14.5.3 Occupare una posizione

14.5.3 Quando un'unità conquista un gruppo di edifici o una fortificazione che non è sufficientemente ampia da contenere l'intero reparto deve immediatamente distaccare il massimo numero di basi per occupare la posizione conquistata, a meno che questo non contraddica la **regola 14.5.2.3** nel qual caso l'unità non effettua il distacco e non occupa la posizione. Il distacco, nella situazione citata, viene fatto senza incidere sul fattore di movimento dell'unità. Sia l'unità madre che il distacco sono immediatamente disordinati (*Cfr. 8.5.3.3*).

14.5.4 Riunire il distacco

Le basi distaccate non possono mai essere riunite ad un'altra unità che non sia quella originale. Per riunire un distacco alla propria unità madre è necessario che le due unità siano in contatto, schierate nella stessa formazione (dispiegate in città equivale alla formazione in linea) ed abbiano un tempo da spendere pari ad un cambio di formazione. Ricalcolare il *numero di dispersione* dell'unità ricostituita utilizzando la tabella citata in precedenza.

14.5.5 Usare il distacco

Una volta che le basi sono distaccate dall'unità originale questa ed il suo distacco sono trattate come due unità separate.

14.5.5.1 Il distacco non può muovere a meno che non sia costretto alla rotta. L'unità madre può muovere normalmente.

14.5.5.2 I distacchi non sono considerati unità nel computo del *morale* o della *fatica*.

14.6 Cambi di formazione sulla sinistra o sulla destra

Ci sono modi diversi di eseguire un cambio di formazione oltre a quello classico ottenuto mantenendo fisso il centro del fronte (*cfr. 8.2.5.2 Procedure per cambiare formazione*).

14.6.1 Cavalleria e fanteria possono cambiare formazione da colonna di marcia a colonna o da colonna a linea, e viceversa, schierandosi nella nuova formazione *sulla sinistra o sulla destra*.

14.6.2 Per passare ad una formazione meno profonda il giocatore può schierare le basi delle file successive alla sinistra, o alla destra, di quelle della prima fila. Per passare, invece, ad una formazione più profonda tutte le basi sono schierate dietro la base, o le basi, più a sinistra, o a destra.

15.0 Regole Avanzate per il fuoco ed i combattimenti

15.1 Regole avanzate per il disordine e la rotta

Il valore di disordine o di rotta di alcune unità può migliorare quando le circostanze sono particolarmente favorevoli.

15.1.1 Aumentare il numero di disordine

Il numero di Disordine è aumentato di 1 quando l'unità difende una posizione fortificata. (Cfr. 9.4.2 Bersaglio al coperto o 10.3.2 Edifici e fortificazioni).

15.1.1 Aumentare il numero di rotta

Il numero di Rotta è aumentato di 1 quando l'unità inizia un round di fuoco o un combattimento corpo a corpo con sei o più basi (cfr. nota r delle schede di gioco).

15.2 Combattimenti in movimento

Alcuni combattimenti sono risolti immediatamente, durante la fase di Movimento. Ancora, generali e messaggeri possono essere eliminati se l'unità con cui sono a contatto subisce una dura sconfitta in uno scontro.

15.2.1 Regole per i combattimenti in movimento

Si genera un *combattimento in movimento* quando un generale, un messaggero e/o una unità in rotta sono contattate da una unità nemica in formazione. Il combattimento è risolto immediatamente considerando solo quell'unità anche se a contatto di altra unità non in rotta.

15.2.1.1 Il combattimento non è preceduto dal tiro delle unità coinvolte.

15.2.1.2 L'unità che, muovendosi, ha generato il combattimento se vince lo scontro (risultato molto probabile) continua il proprio movimento. Il combattimento non incide sulla velocità dell'unità. L'unità che ha vinto il combattimento avanza comunque, prima di proseguire, come descritto in 8.5.3.

15.2.1.3 La cavalleria che vince un combattimento in movimento non deve essere richiamata, continua anch'essa il proprio movimento.

15.2.2 Eliminare e rimpiazzare generali e messaggeri

I generali non possono essere eliminati nel gioco base mentre i messaggeri sono necessari solo se si usa la regola opzionale 20.3 *Partita con più giocatori*.

15.2.2.1 Generali o messaggeri isolati, non in contatto con unità amiche, contattati da una unità avversaria danno origine ad un *combattimento in movimento*. Il giocatore che controlla l'unità in movimento tira 1d10 senza nessun modificatore: se il risultato è 3 o meno il generale, o il messaggero, è eliminato; in questo caso l'unità che vince lo scontro non subisce le *perdite del vincitore*. Se, al contrario, il punteggio ottenuto è 4 o più il generale, o il messaggero, sono spostati senza conseguenze come descritto dalla *regola 8.4.1.3*.

15.2.2.2 Per generali o messaggeri a contatto con unità amiche che, per il risultato di un combattimento o del fuoco nemico, sono eliminate, disperse o costrette alla rotta il giocatore avversario tira 1d10 senza modificatori. Se il risultato è 3 o meno il generale o il messaggero sono eliminati. Se, invece, il punteggio è 4 o più sono

spostati come in 8.4.1.3 se l'unità con cui erano a contatto è dispersa o eliminata, seguono l'unità se questa è in rotta. La presente regola non si applica se l'unità esegue volontariamente una mossa di rotta.

15.2.2.3 Messaggeri eliminati

Queste regole sono necessarie solo se utilizzata la regola opzionale **20.3 Partita con più giocatori**. Quando un messaggero è eliminato il suo messaggio va lasciato sul tavolo di gioco. La prima unità che arriva a contatto con questo messaggio se ne impadronisce.

15.2.2.3.1 Se l'unità è amica viene immediatamente posta sul tavolo di gioco una figura di messaggero ed il giocatore che la controlla può muoverla immediatamente.

15.2.2.3.2 Se l'unità è nemica viene ancora posta sul tavolo di gioco una figura di messaggero, della parte avversa a quella che ha originariamente scritto il messaggio, che tenterà di recapitare il messaggio al Comandante in Capo l'esercito a cui appartiene l'unità che si è impadronita del messaggio. Una volta che questo ha ricevuto il messaggio deve tentare di decifrarlo: il giocatore tira 1d10 senza modificatori, se il punteggio ottenuto è 3 o meno il messaggio può essere letto, altrimenti il messaggio è illeggibile e va cestinato.

15.2.2.4 Generali eliminati

15.2.2.4.1 Il generale eliminato rimane senza sostituto per un turno. Un rimpiazzo è posto sul tavolo di gioco, dove desiderato dal giocatore che lo controlla, durante la fase di Controllo del turno successivo a quello in cui è rimasto assente.

15.2.2.4.2 Il rimpiazzo rappresenta un differente personaggio a cui viene assegnato lo stesso comando del generale eliminato durante lo svolgimento della battaglia. Per questo motivo, generalmente, è meno efficace del suo predecessore. I rimpiazzi sono, quindi, sempre del tipo:

- 3° P(4)-1 se generale di divisione;
- 5° P(4)-1 se generale di corpo d'armata;
- 6° P(4)-1 se comandante le ali o il centro dello schieramento;
- 8° P(4)-1 se comandante in capo dell'esercito.

15.2.2.4.3 Anche se rimpiazzato, il generale eliminato viene computato nel calcolo del punteggio al termine della battaglia.

15.2.3 Combattimenti in movimento con carriaggi

Se una unità di fureria è contattata da unità da combattimento che si sta spostando nemica gestire normalmente il combattimento per tutti i round necessari.

15.2.3.1 Se lo scontro è vinto dall'unità di fureria questa subisce le *perdite del vincitore*.

15.2.3.2 Se lo scontro è vinto dall'unità da combattimento questa non subisce le *perdite del vincitore*.

15.2.4 Combattimenti in movimento con unità in rotta

Una unità che contatta truppe avversarie in rotta origina un *combattimento in movimento* che è risolto immediatamente con gli usuali modificatori ma per un solo round di combattimento.

15.2.4.1 L'unità in rotta, al termine del round, indipendentemente dalle perdite e dal risultato del combattimento, deve fare una mossa di rotta (con la conseguente perdita di una figura, *cfr.* 8.6.2.2.4 *Perdite in rotta*).

15.2.4.2 Se una delle due unità vince lo scontro subisce, come di norma, le *perdite del vincitore*.

15.3 Parità in un combattimento

Queste regole sostituiscono la *regola base* 10.2.1. Nel caso che, in un round di combattimento, i giocatori ottengano punteggi uguali, le perdite delle unità coinvolte nello scontro sono calcolate come descritto in seguito.

15.3.1 Se la somma dei modificatori di entrambi i giocatori è negativa non ci sono perdite.

15.3.2 Se la somma dei modificatori è compresa tra +2 e +4 ogni unità perde due figure.

15.3.3 Se la somma dei modificatori è superiore o uguale a +5 ogni unità perde tre figure.

15.3.4 In tutti gli altri casi (somma dei modificatori nulla oppure pari a +1) ogni unità perde una figura.

15.4 Edifici e costruzioni in fiamme

Gruppi di edifici e fortificazioni possono prendere fuoco per il tiro di artiglieria pesante o di batterie di obici.

15.4.1 Il giocatore che controlla una batteria di artiglieria pesante o una di obici deve immediatamente tirare ancora 1d10 quando la sua unità colpisce truppe nemiche al riparo in una città, fortificata o meno. Se il risultato è 1, nel caso di artiglieria da 12 libbre, 1 o 2, nel caso di obici, il gruppo di costruzioni prende fuoco. Una volta che si è sviluppato un incendio non è necessario ripetere la procedura (non scoppiano altri incendi).

15.4.1 hr Gli edifici o le costruzioni si incendiano se sono colpite da artiglieria pesante o da obici e se il giocatore che controlla le unità che le occupano ottiene un punteggio, non modificato, di:

- 1 se il colpo è partito da artiglieria pesante (12 libbre);
- 1-2 se da batteria di obici.

Questa regola sostituisce la 15.4.1 del regolamento originale.

15.4.2 Il giocatore che controlla la parte avversa può tentare di spegnere l'incendio, al termine del round di fuoco se all'interno del gruppo di costruzioni c'è almeno una unità non disordinata né in rotta. Per farlo tira 1d10: un punteggio inferiore o uguale a 5 indica che il tentativo ha avuto successo ed il fuoco è spento.

15.4.3 Nessuna unità può entrare o attraversare una città in fiamme. Unità all'interno di questa devono uscirne nella fase di movimento successiva o nella fase di reazione (quale delle due si presenta prima) anche se è necessaria una mossa di rotta volontaria.

15.4.4 Omissis.

15.5 Unità che si arrendono

Truppe che si trovano in una situazione senza via di uscita spesso preferiscono arrendersi piuttosto che combattere fino all'ultimo uomo.

15.5.1 Una unità è *isolata* se completamente circondata da unità nemiche e/o da terreni non attraversabili, in modo da formare un anello con aperture ampie meno di due pollici. Ogni unità *isolata* deve essere segnalata dal giocatore avversario durante la fase 4.7 **Isolamento** del proprio turno e contrassegnata come tale (per esempio con una bandiera bianca).

15.5.2 Una volta che è stata segnalata come *isolata* il giocatore che la controlla ha a disposizione il proprio turno per liberarla (porre fine all'isolamento). Se nella fase 4.7 **Isolamento** del turno successivo risulta ancora *isolata* si deve arrendere. Unità che si arrendono sono fatte prigioniere, le basi rimosse dal tavolo di gioco, ad eccezione dei modelli di cannone che sono lasciati sul posto, e considerate eliminate per il computo del *morale* e del livello di *fatica*. È da notare che i generali catturati, nel calcolo dei punti per determinare la vittoria, danno un punteggio maggiore rispetto a quelli eliminati.

15.6 Regole avanzate per l'artiglieria in rotta

Questa regola avanzata sostituisce, in parte, la 8.6.2.2.1 del regolamento base e richiede che le basi delle batterie di artiglieria abbiano i modelli di cannone separabili dalla base stessa. Usando questa regola, quando una batteria di artiglieria schierata per il fuoco va in rotta, invece di agganciare i pezzi ai traini senza costo di movimento, si devono eseguire le operazioni elencate di seguito.

15.6.1 Quando una batteria di artiglieria schierata per il fuoco è in rotta il modello di cannone è separato dalla base e lasciato sul posto mentre la base con gli artiglieri esegue la mossa di rotta.

15.6.2 La base con le figure degli artiglieri una volta recuperata può ritornare al modello di cannone e ricostituire la batteria. Non è necessario che gli artiglieri ritornino allo stesso modello di cannone ma ad uno simile (artiglieria a piedi o a cavallo) e della stessa nazionalità.

15.7 hr Regole avanzate per i corazzieri

Alcuni reparti di cavalleria dell'epoca napoleonica erano equipaggiati con corazze che proteggevano la parte superiore del tronco, da tale armatura prendevano il nome di *corazzieri*. Lo scopo, solo a volte raggiunto, era quello di ridurre le perdite per il fuoco nemico e negli scontri corpo a corpo; niente poteva fare la leggera corazza contro il tiro dell'artiglieria. I corazzieri austriaci, a differenza degli altri che avevano coperto sia il petto che la schiena, avevano una corazza formata dalla sola parte anteriore.

5.6.1 hr Una volta determinate le perdite subite da una unità di corazzieri in un combattimento corpo a corpo o per il fuoco di armi portatili, il giocatore che controlla l'unità tira tanti 1d10 quante sono le figure perse.

15.6.2 hr Le perdite subite, per i corazzieri, sono ridotte di una figura ogni risultato di 1.

17.0 Osservazione e tempo meteorologico

I condottieri dell'epoca napoleonica raramente avevano una perfetta visione del campo di battaglia, visione che è, invece, garantita ai giocatori di wargame. Le regole in questa sezione possono essere utilizzate per simulare quella *fog of war*, così come alcuni problemi ambientali, che impediva la chiara visione del campo di battaglia.

17.1 Osservazione

Su nessun tipo di terreno è possibile vedere a distanza infinita a causa di rilievi del terreno, ostacoli o costruzioni. Su un terreno abbastanza piano la visibilità massima è approssimabile in circa due miglia.

In questo regolamento si considera la *distanza di osservazione massima*, in condizioni normali, pari a 36" in ogni direzione. La distanza massima può essere ridotta dalle condizioni meteorologiche o da elementi di terreno. Per vedere una unità avversaria è necessario che sia possibile tracciare una linea di vista tra osservatore e bersaglio non interrotta e che il bersaglio sia entro la massima distanza di osservazione.

17.1.1 Effetti dell'osservazione

Tutte le basi avversarie non nascoste da elementi di terreno (vedi 17.1.2) che si trovano entro la massima distanza di osservazione sono pienamente visibili e sono piazzate e visibili anche sul tavolo di gioco.

17.1.1.1 Tutte le basi avversarie oltre la distanza di osservazione o celate da elementi di terreno sono considerate *nascoste* o *invisibili*.

17.1.1.2 La gittata delle armi e il raggio di comando non può superare la distanza di osservazione.

17.1.2 Osservazione ed elementi di terreno

Gli elementi di terreno possono impedire la vista e ridurre la distanza di osservazione (tutte le frazioni, nel seguito, sono arrotondate per eccesso).

17.1.2.1 Edifici

Unità situate in edifici sono visibili ad una distanza di osservazione dimezzata.

17.1.2.2 Boschi

Unità situate in un bosco, a meno di 2" all'interno, sono visibili ad una distanza di osservazione ridotta ad un quarto. Se una unità è all'interno per più di 2" non può essere vista oltre 2".

17.1.2.3 Avvallamenti ed ostacoli

Unità situate in avvallamenti, conche, strade infossate e simili sono visibili ad una distanza di osservazione dimezzata a meno che l'unità che osserva non si trovi su una collina.

Unità che difendono trinceramenti o ridotte di qualsiasi tipo sono visibili ad una distanza di osservazione dimezzata.

17.1.2.4 Rivelati dal fuoco

Una unità che apre il fuoco può essere vista al doppio della corrente distanza di osservazione (in generale non sarà l'unità vera a propria ad essere vista ma piuttosto il fumo delle armi o, anche, se non propriamente visibile, sarà udito il rumore provocato da moschetti o cannoni; ma dal punto di vista del gioco questo equivale a *vedere*).

17.1.2.1 Rilievi

Nessuna unità può essere vista attraverso rilievi di terreno che interrompono la linea di vista.

17.1.3 Procedure per l'osservazione

Quando si muove un'unità sul tavolo di gioco si deve rivelare la posizione (ponendola sul tavolo di gioco) di ogni unità nemica che diventi visibile a causa di questo movimento.

Una unità nascosta, che a causa del proprio movimento, diviene visibile deve essere rivelata e posta sul tavolo di gioco. Così anche se tale unità rivela la propria posizione aprendo il fuoco.

Ancora, unità che divengono visibili perché cambiano le condizioni di osservazione devono essere rivelate e poste sul tavolo.

17.2 Unità nascoste: alcuni metodi

Ci sono molti metodi per implementare queste regole ma nessuno è di facile realizzazione. Si deve tener presente che realizzare un efficace sistema per nascondere al giocatore avversario tutto quanto le sue unità sul tavolo sono impossibilitate a vedere richiede tempo e speciali accorgimenti. Nel seguito sono suggeriti tre procedimenti, tra molti, per realizzare lo scopo di *nascondere* quanto non può essere visto.

17.2.1 Metodo 1: movimento sulla mappa

Omissis.

17.2.2 Metodo 2: pedine misteriose

Le unità nascoste sono rimosse dal tavolo di gioco e sostituite da pedine numerate o identificate in altro modo (allo scopo si possono utilizzare le pedine, in cartone fustellato, fornite con il gioco originale).

17.2.2.1 Il numero di pedine a disposizione di ogni giocatore deve essere deciso prima dello schieramento delle unità. Una pedina ogni 2-4 unità è abbastanza funzionale.

17.2.2.2 Le pedine sul tavolo di gioco rappresentano la posizione e l'orientamento (il fronte) della corrispondente unità o, nel caso di fanteria e cavalleria, fronte e ubicazione della base che rappresenta la testa della colonna (*cadre base*).

Una pedina può rappresentare una o più unità. Nel caso rappresenti più unità il giocatore dovrebbe scrivere la distanza e la posizione delle unità rispetto alla pedina.²¹

17.2.2.3 Una pedina può non rappresentare nessuna unità (*phony counter*). Queste pedine sono piazzate e mosse allo stesso modo delle altre ma hanno lo scopo di confondere l'avversario. Una pedina ingannevole deve essere rivelata come tale non appena diventa visibile dall'avversario e non può essere usata per osservare unità avversarie (e questa mancata possibilità potrebbe rivelare la sua vera essenza).

17.2.3 Metodo 3: Il vaso di pandora

Omissis.

17.3 Effetti del tempo meteorologico

I reali effetti del tempo meteorologico sulle capacità di osservazione dipendono da molteplici fattori che possono variare anche in modo sostanziale al cambiare del luogo e del periodo in cui si svolge la battaglia. Le regole seguenti sono fornite come linee guida da integrare e completare tenendo conto della situazione.

17.3.1 Determinare gli effetti

La massima distanza di osservazione può essere ridotta dal tempo e dal buio.

17.3.1.1 Stabilire la massima distanza di osservazione

La massima distanza di osservazione può essere stabilita dallo scenario o per mutuo accordo tra i giocatori o, ancora, usando un tiro di dado.

17.3.1.2 Tabella tempo ed osservazione

²¹ Operativamente è più rapido e funzionale rappresentare ogni unità con una pedina, anche se in questo modo si forniscono maggiori informazioni all'avversario ed i combattimenti - 65

18.0 Regole opzionali per il movimento

I giocatori possono scegliere di applicare solo le regole principali di questo capitolo oppure utilizzarne solo alcune ed ignorare le altre.

18.1 Truppe stese al suolo

La tecnica di far stendere al suolo le proprie truppe offriva protezione contro il fuoco nemico ma rendeva l'unità vulnerabile ad attacchi all'arma bianca. E' possibile usare solo le *regole 18.1.1 e 18.1.2* senza tener conto della regola *18.1.3*.

18.1.1 Stendersi al suolo e rialzarsi

Il giocatore annuncia quali unità devono stendersi al suolo o rialzarsi.

18.1.1.1 L'unità per stendersi al suolo o rialzarsi impiega lo stesso tempo necessario ad un cambio di formazione.

18.1.1.2 Per riconoscere quali unità sono stese al suolo porre una delle basi su un fianco (oppure annotarlo su un taccuino).

18.1.2 Effetti

Le truppe stese al suolo non possono far fuoco; tirare su unità stese al suolo procura una penalità di -2. Unità stese al suolo coinvolte in un combattimento corpo a corpo hanno una penalità di -5.

18.1.3 Stendersi al suolo se attaccati

Alcune delle volte le truppe usavano stendersi al suolo come ultima risorsa se era impossibile formare il quadrato per proteggersi da una carica di cavalleria. La riluttanza dei cavalli a calpestare i corpi dei soldati e la difficoltà di colpire con la sciabola così in basso spesso riducevano in maniera sorprendente le perdite.

18.1.3.1 Nel caso che una unità debba tentare di formare un quadrato perché caricata da cavalleria nemica il giocatore può, a sua scelta, annunciare invece che l'unità tenterà di stendersi al suolo. La procedura per il tentativo è simile a quella già vista per il quadrato di emergenza (*cf. 8.4.4 Quadrato di emergenza*) con l'unica differenza che il modificatore di -3 dovuto alla situazione di disordine non si applica (*cf. 8.4.4.3.2 Unità disordinata*). Se il tentativo ha successo l'unità, e eventuale artiglieria a contatto, si stende al suolo invece che disporsi in quadrato.

18.1.3.2 Il combattimento tra fanteria e/o artiglieria stese al suolo e cavalleria è risolto in un modo particolare. I giocatori che controllano le unità tirano ognuno 1d10 senza badare ad eventuali modificatori. Se il punteggio, non modificato, ottenuto dall'unità di fanteria / artiglieria è uguale o superiore a quello non modificato della cavalleria nessuna delle due parti subisce perdite e la cavalleria, come di norma, deve eseguire una mossa di rimbalzo (*bounce*). Se, al contrario, il punteggio dell'unità di cavalleria è superiore la fanteria subisce pari alla differenza, fino al proprio numero di rotta (e va in rotta se questo succede).

18.2 Formazioni opzionali

Le formazioni opzionali sono ottenute sistemando le basi delle unità coinvolte nel modo descritto in seguito. Dispiegare le unità in queste formazioni non richiede un *costo* in termini di tempo, né tantomeno per rompere queste formazioni.

18.2.1 Grandi batterie

Batterie di artiglieria possono formare *grandi batterie* piazzando una base di artiglieria schierata per il fuoco immediatamente dietro un'altra, sempre schierata per il fuoco. Le due basi devono essere a contatto e rivolte nella stessa direzione.

18.2.1.1 Le due basi sono trattate come un'unica unità. Le distanze per il fuoco sono misurate dal fronte dell'unità.

18.2.1.2 La velocità di movimento è la metà della normale velocità quando schierate per il fuoco. Ogni situazione che dimezza ulteriormente il movimento impedisce lo spostamento della grande batteria. Le due batterie non possono cambiare formazione (devono prima essere separate) e non possono essere mosse o girate quando l'unità con cui sono a contatto forma il quadrato di emergenza (*non si applica la regola 8.4.4.2 Unità amiche a contatto*). Batterie di artiglieria ippotrainata non possono evadere se sono parte di una grande batteria.

18.2.1.3 hr Solo batterie di artiglieria a piedi della stessa nazionalità possono formare grandi batterie. Il fattore movimento è la metà della velocità della batteria più lenta.

18.2.1.4 hr Le grandi batterie tirano 2d10 per il fuoco e viene usato il punteggio più alto dei due ottenuti per determinare i risultati del tiro. Le perdite provocate da una grande batteria sono raddoppiate.

18.2.2 Quadrato divisionale

Il *quadrato divisionale* era un tipo di formazione utilizzato dalla fanteria per fronteggiare un attacco di sola cavalleria (un esempio fu dato dall'esercito francese alla battaglia delle piramidi) oppure era utilizzato da truppe con un livello di addestramento insufficiente per schierarsi in quadrato quando caricati da cavalleria nemica.

18.2.2.1 Disporre le unità in quadrato divisionale

Il Quadrato Divisionale richiede almeno due unità di fanteria, queste devono essere in colonna e comandate dallo stesso generale di divisione. Per mostrare che le unità sono schierate in quadrato divisionale disporle in contatto, con il fronte rivolto nella stessa direzione, ed una dietro l'altra. Se le unità sono in numero dispari (generalmente tre) porre il numero maggiore nella prima fila come mostrato in figura.



Figura: Tre brigate di fanteria disposte in Quadrato Divisionale

18.2.2.2 Impiegare il Quadrato Divisionale

La formazione in quadrato divisionale condivide le caratteristiche di più formazioni.

18.2.2.2.1 Le unità in quadrato divisionale utilizzano la metà della loro velocità di movimento in colonna.

18.2.2.2.2 Le unità schierate in quadrato divisionale non formano il quadrato se caricate da cavalleria nemica. Combattono contro fanteria ed artiglieria come se fossero in colonna, affrontano la cavalleria come se fossero in quadrato.

18.2.2.2.3 Le unità in quadrato divisionale subiscono il fuoco come se fossero in quadrato.

18.3 Marce forzate

Durante la fase **4.2.3 Movimento** alcune unità di combattimento e di fureria che non hanno penalità di movimento (non hanno segnalini di Metà Movimento o Nessun Movimento, non sono disordinate né in rotta) possono spostarsi al doppio della loro velocità permessa dalla formazione in cui sono schierate. I generali possono seguire queste unità nel loro movimento, anche superando il proprio fattore movimento, solo se sono a contatto prima dell'inizio dello spostamento e rimangono a contatto durante e dopo la mossa. Un movimento di tal fatta è detto *marcia forzata*.

18.3.1 Procedura per i soldati sbandati

Immediatamente dopo una *marcia forzata* si deve controllare se parte delle truppe si sono *sbandate* per effetto della marcia. Il giocatore che controlla le unità e il suo avversario tirano 1d10 per ogni unità che ha effettuato la marcia.

18.3.1.1 Se il risultato modificato è uguale o superiore a quello dell'avversario non ci sono sbandati.

18.3.1.1 Se il punteggio è, invece, inferiore, la differenza indica le perdite dovute ai soldati che hanno disertato o sono stati dispersi nella marcia. Gli *sbandati* sono segnati come perdite da fuoco o da combattimento ed il loro numero non è limitato dal numero di rotta.

18.3.2 Modificatori per gli sbandati

Il tiro di dado per determinare gli *sbandati* è modificato come segue.

18.3.2.1 Dispersa

La lettera indicata nella colonna dispersa della scheda dell'unità modifica il tiro di dado per gli *sbandati* di +1 se E, +2 se D, +3 se C, +4 se B, +5 se A. Per artiglieria e fureria, che non hanno tale informazione nella scheda, usare il modificatore +7.

18.3.2.2 Qualità del Generale

Il generale di grado più alto a contatto con l'unità modifica 1d10 di -1 se mediocre, +1 se buono, +2 se eccellente.

18.3.3 Effetti degli sbandati

Se il numero degli *sbandati* dopo una marcia forzata eguaglia o supera il numero di disordine dell'unità questa è disordinata (un figura perse per questo motivo disordina una batteria di artiglieria o una unità di fureria). Questo si applica anche se supera il numero di rotta. Le perdite dovute agli *sbandati* sono trattate come normali perdite ma non sono computate come punti per determinare la vittoria alla fine del gioco (è necessario tener conto di queste perdite a parte).

18.4 Costruzione e distruzione di opere militari

in questo regolamento supponiamo che ogni costruzione di opere militari sia eseguita unità di fanteria dirette ed organizzate da un conveniente numero di

genieri, così da non richiedere basi separate per genieri, pontieri, ... In tutti i casi in cui si esegue una costruzione a contatto con il luogo dove questa sorgerà ci devono essere una unità di fanteria (che si presume includa i genieri) e una o più basi di fureria (che si immagina trasporti il materiale e gli attrezzi necessari). La costruzione di barche da assalto e/o ponti ci devono essere almeno due basi di fureria.

18.4.1 Distruggere ostacoli

Le unità di fanteria e cavalleria dell'epoca avevano sempre un certo numero di genieri o zappatori in grado di distruggere trinceramenti, muri o altri ostacoli aprendo brecce o passaggi.

18.4.1.1 Solo unità che non hanno penalità di movimento (Metà o Nessun Movimento, disordine o rotta) sono in grado di distruggere un ostacolo. Per farlo devono restare a contatto per l'ostacolo per un intero turno (in quel turno non possono quindi spostarsi né, se cavalleria, essere segnate per la reazione). Il giocatore deve annunciare, all'inizio della propria fase di movimento, l'intenzione di procedere alla distruzione.

18.4.1.2 Se al termine della fase **4.5 Costruzione e distruzione** dello stesso turno l'unità è ancora al suo posto, e non è disordinata, l'ostacolo è distrutto. Rimuovere, allora, una sezione del modello dell'ostacolo lunga quanto la linea di contatto tra l'unità e l'ostacolo stesso.

18.4.2 Grandi costruzioni

In questo regolamento si suppone che ogni costruzione di opere militari sia effettuata da unità di fanteria dirette da un gruppo, più o meno grande, di genieri e zappatori; in questo modo non c'è bisogno di unità di genieri separate. In tutti i casi in cui si procede alla costruzione di un'opera ci deve essere un'unità di fanteria (la quale comprende i genieri) a contatto con una o più unità di fureria (che immaginiamo trasporti gli attrezzi e ad il materiale necessario). Se l'opera in costruzione richiede barche o ponti mobili sono necessarie almeno due unità di fureria.

18.4.2.1 Procedura per le costruzioni

La procedura per le costruzioni è la stessa, indipendentemente dall'opera da realizzare.

18.4.2.1.1 Per procedere alla costruzione di un'opera militare l'unità non deve avere penalità di movimento (Metà o Nessun Movimento, disordinata o in rotta) ed il proprio fronte a contatto con il luogo dove sorgerà l'opera per l'intera fase di movimento del proprio turno. Il giocatore che la controlla, all'inizio di tale fase, deve annunciare l'intenzione di procedere alla costruzione.

18.4.2.1.2 Se l'unità rimane al proprio posto sino alla fase **4.5 Costruzione e distruzione**, e non è in disordine, ha completato una *turno di costruzione* per l'opera dichiarata in precedenza.

18.4.2.1.3 Se sono stati portati a termine i turni richiesti per l'opera un modello di tale costruzione è posto sul tavolo di gioco.

18.4.2.2 Tipi di Costruzioni

18.4.2.2.1 Ponti brevi

Un ponte di legno su un torrente, un canale, una gola, non più ampi di un pollice può essere realizzato in due *turni di costruzione*. Porre il modello di ponte di legno davanti al centro del fronte dell'unità che lo ha terminato.

18.4.2.2.2 Ponti lunghi

Occorrono tre turni per ogni pollice di ampiezza per realizzare un ponte di barche su un fiume, sei *turni di costruzione* per ogni pollice, invece, per un ponte in legno. Ogni volta che un pollice del ponte è completato si deve porre un corrispondente tratto del modello davanti all'unità. Omissis. Due unità, poste su rive opposte del fiume, possono collaborare alla costruzione di un ponte, ognuna partendo dalla propria riva ed incontrandosi nel centro.

18.4.2.2.3 Fortificare una città

Una unità dislocata in città può procedere alla sua fortificazione. Occorrono tanti *turni di costruzione* quanto il modificatore in combattimento dato dalla città.

Esempio: per fortificare una città con modificatore +2 (ovviamente non fortificata) sono necessari due turni di lavoro. Con tre turni di lavoro è invece possibile innalzare il valore in combattimento fino a +3 (fino ad un massimo di +4).

18.4.2.2.4 Trinceramenti e Ridotte

Una unità può costruire una ridotta o un trinceramento lungo tanto quanto il proprio fronte.

18.4.2.2.4.1 Il tempo necessario per realizzare una trincea dipende dal modificatore in combattimento dell'opera. Una fortificazione con modificatore +1 richiede 8 *turni di costruzione*, +2 18 *turni di costruzione*, +3 28 *turni di costruzione* e +4 (il massimo) 48 *turni di costruzione*. Se un livello è completato, per calcolare il tempo necessario per portarlo al livello successivo sottrarre i due tempi.

Esempio: se è stata completata una trincea con +1 di modificatore in combattimento, per aumentare a +2 tale modificatore sono necessari 10 turni di costruzione (18 per il +2 meno 8 già utilizzati per il +1).

18.4.2.2.4.2 Un trinceramento, indipendentemente dal proprio modificatore in combattimento, può essere modificato riparando una sezione che è andata distrutta o facendo in modo che il lato protetto si affacci dalla parte opposta. Modificare un trinceramento richiede quattro *turni di costruzione*.

18.4.2.2.5 Barche da Assalto

Le *barche da assalto* possono essere usate per portare le truppe sulla riva opposta di un corso d'acqua.

18.4.2.2.5.1 Mettere in acqua una base rappresentante una *barca da assalto* richiede un *turno di costruzione*. Porre il modello della barca in acqua, a contatto con l'unità; quest'ultima deve essere schierata sulla riva del fiume con il fronte verso l'acqua.

18.4.2.2.5.2 Un ulteriore turno è necessario per far salire le truppe sulla barca, l'unità sale sulla barca durante la fase 4.2 **Manovra** ed il giocatore la sposta sul modello che rappresenta la barca. L'unità deve essere in colonna di marcia ed avere sufficiente capacità di movimento da spostare tutte le basi sulla barca. Una

barca da assalto può trasportare una unità di cavalleria o fanteria oppure fino a due batterie di artiglieria o unità di fureria oltre a generali e messaggeri senza limitazioni.

18.4.2.2.5.3 Una volta che le truppe sono sulla barca questa può navigare con una velocità di 24 pollici per turno. Lo scenario può specificare modifiche a questa velocità dovuta alle correnti (maggiore se si discende il fiume, minore se si naviga controcorrente). Qualunque sia la distanza lo spostamento della barca richiede l'intero fattore movimento delle unità imbarcate.

18.4.2.2.5.4 Durante la navigazione l'unità a bordo non può aprire il fuoco né ha la possibilità di reagire. Se diviene bersaglio del nemico va ricordato che è considerata in colonna di marcia. Se impegnata in combattimento va trattata come in un guado (oltre al fatto che è, comunque, schierata in colonna di marcia).

18.4.2.2.5.5 Le unità imbarcate che iniziano la fase di manovra a contatto con una sponda del corso d'acqua possono sbarcare usando il proprio normale fattore movimento.

18.5 Conducenti civili per i traini di artiglieria

Prima del 1792 l'artiglieria a piedi di tutti gli eserciti europei impiegava civili per trainare i cannoni sul campo di battaglia, solo le batterie di artiglieria ippotrainata avevano equipaggi militari per i traini. Gli equipaggi civili cercavano di posizionare i pezzi quanto più in fretta possibile per poi sparire per il resto della battaglia. Gli equipaggi militari per i traini dell'artiglieria a piedi furono introdotti dagli inglesi nel 1794, seguiti dall'esercito francese nel 1800 e poi, nel giro di pochi anni, dagli eserciti del continente anche se la riforma richiese un periodo piuttosto lungo per essere pienamente efficace.

Per gli effetti nel gioco si possono considerare civili tutti gli equipaggi dei traini di artiglieria a piedi fino al 1805.

18.5.1 In tutti gli scenari prima del 1805 tutte le batterie di artiglieria pesante all'inizio del gioco devono essere schierate per il fuoco (*unlimbered formation*).

18.5.2 In tutti gli scenari prima del 1805 le batterie di artiglieria che entrano sul tavolo di gioco dopo l'inizio della battaglia possono entrare al traino (*limbered formation*) ma non possono avvicinarsi a meno di 18" dal nemico in questa formazione. Se unità nemiche si avvicinano ad una distanza inferiore ai 18" la batteria deve necessariamente schierarsi per il fuoco (*unlimbered*) oppure allontanarsi a 18" dal nemico nella successiva fase di movimento.

18.5.3 Le batterie di artiglieria pesante una volta schierate per il fuoco non possono più essere agganciate ai traini per il resto della battaglia.

18.6 Movimenti di evasione opzionali

Se un giocatore vuole evadere con cavalleria o artiglieria a cavallo, che è in grado di farlo (*Cfr. 14.2 Movimenti di evasione*), deve tirare 1d10. Se il punteggio è inferiore o uguale al Controllo dell'unità questa può evadere normalmente. Se, al contrario, il risultato è superiore, l'unità va in disordine prima di evadere.

18.7 Scorte

Prima dell'inizio di una battaglia i giocatori possono distaccare truppe con lo scopo di scortare il proprio generale Comandante in Capo. Le scorte lo proteggono in caso di emergenza anche se ne rallentano i movimenti.

Prima di iniziare il gioco designare una unità, o parte di essa (*Cfr. 14.5 Distaccamenti*), come scorta.

Una unità di scorta può muoversi solo se inizia lo spostamento con il generale che protegge a contatto e non viene mai contrassegnata per la Reazione. La scorta è agli ordini del Comandante in Capo, e solo se questo è a contatto.

Mentre il comandante in capo è a contatto solo con la propria scorta il suo raggio di comando non è ridotto a zero. (*Cfr. 7.2.2.3*).

18.8 Quadrato di emergenza

Le presente regola aggiunge un modificatore al Controllo di una unità di fanteria che tenta di formare un quadrato quando caricata da cavalleria nemica. Se l'unità di cavalleria percorre sei pollici o meno per entrare in contatto il controllo della fanteria attaccata è penalizzato di -2. Lo stesso modificatore si applica nei tentativi di Stendersi al Suolo.

19.0 Regole opzionali per il combattimento

19.1 Regole opzionali per la gittata dell'artiglieria

19.1.1 La tabella dei *modificatori per la distanza* è usata per rendere più realistico il tiro dell'artiglieria: più incisivo per piccole e medie distanze, molto meno per le grandi. Ai normali modificatori al tiro di artiglieria già elencati nel regolamento base se ne aggiunge uno ulteriore riportato nella casella individuata nella tabella dei *modificatori per la distanza* dal calibro dei pezzi (colonna) e dalla distanza del bersaglio (riga).

19.1.2 Ogni casella che non contiene modificatori indica una distanza superiore alla gittata dei pezzi di quel dato calibro.

19.3 Artiglieri della vecchia guardia

Fanti della Vecchia Guardia (FrOGD) erano impiegati storicamente per rimpiazzare le perdite tra gli artiglieri della Guardia. Durante la fase di movimento figure di fanti possono essere *trasferite* per rimpiazzare le perdite dell'artiglieria. Per fare questo le due unità devono essere in contatto e non muovere nel turno. Togliere il segnalino con le perdite dalla base di artiglieria e togliere una figura dall'unità di Guardia. Il trasferimento è irreversibile.

19.4 Attacco di unità irregolari

Le unità che non sono computate nel calcolo del morale (nota “*” nella scheda dell'unità) hanno una procedura particolare quando devono contattare unità nemiche. Il giocatore che controlla una di tali unità deve annunciare l'intenzione di muovere a contatto con il nemico e tirare 1d10. Se il punteggio ottenuto è superiore al controllo dell'unità (non modificato) il movimento non è possibile.

20.0 Regole opzionali per i generali

Ogni regola di questo capitolo può essere usata separatamente.

20.1 Opzioni speciali per i generali

Alcuni generali dell'epoca napoleonica avevano caratteristiche peculiari che non possono essere rappresentate nella scheda del generale.

20.1.1 Blücher

Il maresciallo *Vorwarts* aveva raggiunto i massimi gradi nell'esercito prussiano quando aveva ormai settanta anni. Aveva scarsa conoscenza delle procedure organizzative e, forse, non era sempre presente a se stesso. Eppure il suo innegabile coraggio lo rendevano un idolo per i soldati prussiani. Le sue carenze dal punto di vista amministrativo erano coperte dalle abilità del generale Gneisenau, abile e capace, e i due formavano una coppia efficace ed efficiente.

20.1.1.1 Un esercito comandato da Blücher ha due basi di generali comandanti in capo. La prima, che rappresenta Gneisenau, ha tre figure e valori 20°G(10)+2D. La seconda, Blücher, ha una figura e valori 0°E(10)+3.

20.1.1.2 La base Gneisenau svolge le normali funzioni di comandante in capo. La seconda, Blücher (che può essere usata per comandare qualsiasi unità) è usata nei combattimenti e nei tentativi di riordino sfruttando la sua eccellente abilità (E) e il notevole modificatore in combattimento (+3).

20.1.1.3 Il costo in termini di punti è calcolato normalmente per entrambe le basi.

20.1.2 Napoleone Bonaparte

Che dire di lui? Senza dubbio il migliore! Il più grande generale dell'epoca e, forse, di tutti i tempi. Wellington affermava che la sua presenza sul campo di battaglia valeva 40.000 uomini. Le regole seguenti si applicano per ogni battaglia tra il 1808 ed il 1815 e sono utilizzate solo al momento di progettare lo scenario.

20.1.2.1 Migliorare di un livello la lettera di dispersione di ogni unità (la A rimane A).

20.1.2.2 Aggiungere uno al livello di logoramento di ogni reparto.

20.1.2.3 Quando questa regola è usata Napoleone vale un punto in più per ogni unità di cavalleria e di fanteria in campo.

20.1.2.4 La morte di Napoleone provoca la sconfitta immediata dell'esercito francese (applicare questa regola solo se lo si desidera).

20.1.3 Il duca di Wellington

La migliore qualità di Arthur Wellesley, duca di Wellington, fu sicuramente quella di trovarsi al posto giusto nel momento giusto. A sua presenza, il comando diretto, fu spesso decisivo.

20.1.3.1 Segnare per la reazione la base di Wellington se non viene mossa durante la fase di movimento del turno, in modo simile alle unità di cavalleria.

20.1.3.2 Quando segnato per la reazione Wellington può essere spostato, con qualsiasi fine, ogni volta che è possibile usare la reazione della cavalleria.

20.1.3.3 Wellington costa dieci punti in più del normale se viene usata questa regola.

20.1.4 Generali non francesi

Prima del 1790 i generali si guardavano bene dal combattere in prima linea, ritenendo più sicuro scegliere un buon punto di osservazione dal quale guidare, a distanza, le proprie truppe. I nuovi generali francesi, figli della rivoluzione, introdussero un nuovo stile di comando, guidando spesso personalmente l'attacco.

20.1.4.1 Le nazioni che avevano generali che si ispiravano a questo nuovo stile di leadership erano la Francia e molti dei suoi alleati (gli stati italiani e tedeschi, la Polonia); la Gran Bretagna ed il Portogallo (dopo il 1811); la Prussia dopo il 1811; generali russi sotto il comando di Suvarov e, infine, generali di divisione turchi (non quelli di grado superiore). Per tutte le altre nazioni si considerano solo generali di qualità eccellente (*E*) e/o con modificatore di +2 in combattimento. Non ci sono modifiche per questi generali.

20.1.4.2 Si suppone che tutti gli altri generali usino il vecchio stile di comando. Per questi si deve tirare 1d10 quando si vuole muovere la base del generale a contatto con una unità da combattimento. Se il punteggio ottenuto è superiore al controllo del generale questo non può essere posto a contatto l'unità né con nessuna altra unità per il resto della fase del turno.

20.1.5 Generali feriti o invalidi

La ridotta mobilità di generali feriti o invalidi può essere simulata riducendo la loro velocità di movimento come, ad esempio, nello scenario di Auerstadt per Brunswick o nello scenario di Talavera per Cuesta.

20.3 Partita con più giocatori

Scenari molto ampi sono migliori se giocati con più giocatori per parte. La presenza di più giocatori richiede la coordinazione dei vari reparti comandati da giocatori diversi rendendo il gioco più realistico.

20.3.1 Controllo del comando con più giocatori

Prima di iniziare la partita assegnare ad ogni giocatore le unità sotto il suo controllo: un'ala oppure uno o più corpi d'armata. Un giocatore per parte dovrebbe svolgere il ruolo di comandante in capo oltre a comandare direttamente un reparto (come nel caso di Napoleone con la Guardia).

20.3.1.1 Ogni giocatore è rappresentato sul tavolo di gioco dalla base del generale più alto in grado tra le truppe sotto il suo comando. Questa base è il *giocatore in campo*.

20.3.1.2 Il *giocatore in campo* indica la posizione del giocatore sul tavolo di gioco. Se il generale viene eliminato la base che lo sostituirà sarà il nuovo *giocatore in campo*.

20.3.1.3 Il controllo di un *giocatore in campo* è sempre 10.

20.3.1.4 Prima di iniziare i giocatori della stessa parte possono concordare una strategia comune. Durante il gioco, invece, i giocatori potranno conferire solo se le basi dei rispettivi *giocatori in campo* saranno a contatto.

20.3.2 Messaggeri

I messaggi sono scritti durante la fase di comunicazione ed inviati attraverso messaggeri da un *giocatore in campo* ad un altro. I messaggeri sono piazzati sul tavolo di gioco solo quando necessario e sono disponibili in numero illimitato. La fase di comunicazione non può durare più di un minuto in tempo reale.

20.3.2.1 Scrivere ed inviare messaggi: I messaggi sono scritti su foglietti di carta. Ogni giocatore può scrivere quanti ordini desidera. L'ordine deve contenere il turno in cui è vergato, il nome del giocatore ed il destinatario. Sistemare l'ordine su un messaggero che va piazzato sul tavolo a contatto con il *giocatore in campo*. I messaggeri si spostano come le altre unità nella fase di manovra.

20.3.2.2 Ricevere messaggi: Un messaggio è ricevuto quando il messaggero arriva in contatto con il giocatore in campo a cui è destinato. La base del messaggero è rimossa dal tavolo di gioco ed il giocatore prende il messaggio ma non può ancora leggerlo.

20.3.2.2.1 Se il generale a cui era destinato il messaggio è stato eliminato il messaggio non potrà essere consegnato fino a quando non sarà rimpiazzato.

20.3.2.2.2 Durante la fase di comunicazione del turno del giocatore in campo questo può tentare di leggere un messaggio consegnato ma non ancora letto. Tirare 1d10, se il punteggio ottenuto è superiore al controllo del generale (quello reale, non il 10 dovuto all'associazione con il giocatore) il messaggio non può essere letto. Se il punteggio è uguale o inferiore al controllo del generale il messaggio può essere letto.

20.4 iniziativa

Ogni scenario indica la parte in campo con l'iniziativa, il giocatore che impersona il comandante in capo prende il segnalino di Iniziativa prima di iniziare la partita. L'iniziativa rappresenta la capacità del giocatore di influenzare la partita rallentando o accelerando lo svolgersi degli eventi. Ogni volta che il giocatore usa l'iniziativa il segnalino corrispondente è passato alla parte avversa. Il giocatore con l'iniziativa ha la possibilità di modificare la lunghezza della partita e/o intervenire sulla sequenza di gioco come descritto di seguito.

20.4.1 Modificare il numero di turni

Durante la fase di Iniziativa del turno di gioco il giocatore con l'iniziativa può aggiungere o sottrarre un turno alla durata della partita. Modificare la lunghezza della partita può essere fatto una sola volta per ogni giorno di battaglia.

20.4.2 Modificare la sequenza di gioco

Durante la fase di Iniziativa del turno di gioco il giocatore con l'iniziativa può modificare la sequenza di gioco solo per il turno attuale, una volta modificata la sequenza non può essere di nuovo cambiata nello stesso turno di gioco. La modifica può essere effettuata in due diversi modi.

20.4.2.1 Scambiare il giocatore di turno, che diventa non di turno, con il giocatore non di turno, che diventa di turno.

20.4.2.2 La fase di impiego della guardia del giocatore con l'iniziativa può essere spostata immediatamente prima o immediatamente dopo la fase di inseguimento.

20.4.3 Ignorare la fatica

Alla fine della fase di controllo il giocatore con l'iniziativa può annunciare che le proprie unità non subiranno gli effetti della fatica per il turno attuale, e solo per quello attuale (cfr. 13.2.3).

20.5 Free roll

I *free roll* sono stati introdotti per diminuire l'incidenza del caso nel gioco. Un giocatore può usare il free roll per modificare un risultato particolarmente sfavorevole nel tiro di dado ripetendo il tiro.

20.5.1 Ogni parte ha a disposizione, ad inizio partita, un numero di *free roll* pari a quello assegnato dallo scenario (cfr. SR 10.6.4.2). Per partite con più giocatori per ogni parte i *free roll* sono divisi tra i giocatori della stessa parte che potranno utilizzarli solo per le unità da essi controllate. Ogni volta che un *free roll* è giocato non può essere riutilizzato.

20.5.2 Per ogni tiro di dado può essere giocato un solo *free roll*, i giocatori dovranno obbligatoriamente uniformarsi al risultato ottenuto nella ripetizione del tiro.

20.5.3 Se un *free roll* è giocato per ripetere un tiro comparativo (ad esempio quelli per il fuoco o per i combattimenti) entrambi i giocatori devono ripetere il lancio dei dadi.

Appendice A: Regole opzionali per gli skirmish

A1. Distacco degli schermagliatori

Le unità di fanteria in comando, non in rotta o disordinate, possono distaccare i propri schermagliatori durante la fase di movimento. Unità di milizia, *landwehr*, guarnigione, riserva e unità di guerriglia portoghesi e spagnole non possono distaccare gli schermagliatori.

A1.1 Basi degli schermagliatori

A1.1.1 Gli schermagliatori sono rappresentati da basi di 1" x 1" con una figura.

A1.1.2 Ogni unità di fanteria che può operare in *skirmish* (nota s nel profilo) ha tante basi di schermagliatori quanto la metà delle basi dell'unità (arrotondando per difetto). Le unità di fanteria che non possono operare in *skirmish* possono spiegare una sola base di schermagliatori.

A1.1.3 Non è possibile schierare gli schermagliatori se il numero di figure rimanenti, sottraendo gli schermagliatori distaccati, porta alla dispersione dell'unità (cfr. 14.5.2.3).

A1.1.4 Le basi degli schermagliatori non possono essere in contatto con nessuna unità amica, sia essa generale, fanteria, cavalleria, artiglieria o unità di fureria.

A1.1.5 Gli schermagliatori possono essere dislocati in una posizione qualsiasi intorno all'unità dalla quale dipendono in modo tale che la distanza tra le basi degli schermagliatori e il corpo principale della propria unità non superi la velocità in linea della stessa unità.

A1.1.6 Le basi degli schermagliatori non possono trovarsi a meno di un pollice da una unità nemica.

A1.1.7 Gli schermagliatori e l'unità madre sono considerati in ogni situazione come un'unica unità tranne che per la verifica della catena di comando, come specificato di seguito.

A1.2 Controllo del comando

A1.2.1 Gli schermagliatori non influiscono sul controllo del comando per l'unità madre: la distanza tra il generale che comanda l'unità e l'unità stessa va misurata considerando solo le basi che formano il corpo principale dell'unità.

A1.2.2 Gli schermagliatori sono in comando se lo è l'unità da cui dipendono.

A1.2.3 Se l'unità non è in comando e gli schermagliatori vengono a trovarsi ad una distanza dal corpo principale dell'unità maggiore di quella consentita o una unità

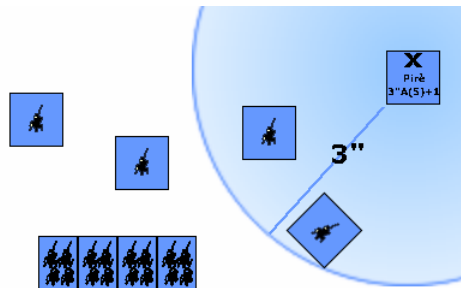


Figura 1: l'unità di fanteria non è in comando, malgrado due sue basi di schermagliatori siano all'interno del raggio di comando del generale di divisione

avversaria si è interposta tra gli schermagliatori e l'unità madre, il giocatore, nella propria fase di movimento, deve immediatamente ricongiungere gli schermagliatori all'unità.

A1.3 Procedura per lo spiegamento degli schermagliatori

A1.3.1 Il giocatore che controlla l'unità annuncia, nella propria fase di movimento, che intende distaccare le basi di schermagliatori per una determinata unità; prende quindi le basi che rappresentano gli schermagliatori e li sistema sul tavolo di gioco nella posizione prescelta.

A1.3.2 Tra il corpo principale dell'unità e le basi degli schermagliatori non ci devono essere unità da combattimento (fanteria, artiglieria o cavalleria) avversarie, in altri termini per l'unità madre deve essere possibile muovere in linea retta per ricongiungersi con i propri schermagliatori senza contattare altre unità. Se l'unità viene contattata da una unità avversaria il giocatore che la controlla deve immediatamente ricongiungere gli schermagliatori con l'unità madre.

A1.3.3 Il dispiegamento degli schermagliatori costa quanto un cambio di formazione.

A1.4 Procedura per il ricongiungimento degli schermagliatori

A1.4.1 Il giocatore che controlla l'unità nella propria fase di movimento rimuove le basi degli schermagliatori dal tavolo di gioco.

A1.4.2 Il ricongiungimento degli schermagliatori costa quanto un cambio di formazione.

A2. Movimento degli schermagliatori

A2.1 Gli schermagliatori hanno un fattore movimento pari alla velocità in colonna dell'unità madre. Il movimento degli schermagliatori e dell'unità madre sono considerati come un unico movimento e deve essere completato prima di passare ad un'altra unità.

A2.2 Al termine del movimento degli schermagliatori e dell'unità madre le basi degli schermagliatori si devono trovare ad una distanza dal corpo principale non superiore alla velocità in linea dell'unità (*Cfr. A1.1.5*).

A3. Fuoco

A3.1 Il giocatore che controlla l'unità può decidere se far fuoco con il corpo principale dell'unità o con gli schermagliatori; non è possibile far fuoco con entrambi (*Cfr. 9.1.1 del regolamento base*).

A3.2 Il settore di fuoco degli schermagliatori è come quello della fanteria (*Cfr. 9.2.3.1 Settore di tiro della fanteria*) ed è misurato a partire dal centro del fronte di ogni basetta (*vedi figura 3*).

A3.3 Il fattore di fuoco degli schermagliatori è lo stesso dell'unità dalla quale dipendono.

A3.4 La gittata degli schermagliatori è lo stesso dell'unità dalla quale dipendono ed è misurata a partire dal centro di ogni basetta.

A3.5 Restano valide tutte le limitazioni al tiro come riportate nella sezione **9.2 Limitazioni al tiro di artiglieria e di armi portatili** del regolamento base.

A3.4 Procedura per il fuoco con gli schermagliatori

A3.4.1 Il giocatore indica il bersaglio e, per ogni base di schermagliatori singolarmente, controlla se si trova all'interno del settore di fuoco, se ha una linea di tiro sgombra e se il bersaglio è ad una distanza inferiore o uguale alla gittata. Solo le basi di schermagliatori che soddisfano queste condizioni sono calcolate ai fini del tiro.

A3.4.2 Tutte le unità di schermagliatori che possono devono far fuoco sullo stesso bersaglio (Cfr. 9.1.1 regolamento base).

A3.4.3 Una unità può scegliere come obiettivo qualunque bersaglio a meno che il tiro non sia limitato da altre regole (Cfr. 9.1 Regole generali per il tiro di artiglieria e di armi portatili).

A3.4.4 Se tra i bersagli validi ci sono schermagliatori avversari devono far fuoco su di essi.

A3.4.5 Se il bersaglio è costituito da schermagliatori o da una unità che ha dispiegato i propri schermagliatori al numero di basi che possono tirare si deve sottrarre il numero di basi di schermagliatori dell'unità avversaria che, a loro volta, possono tirare²².

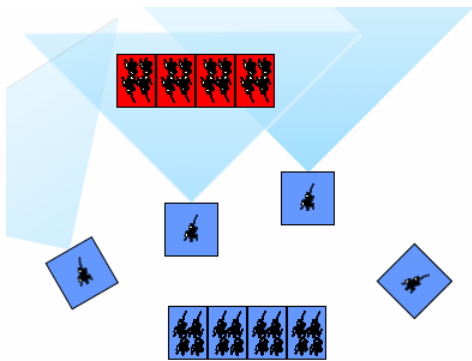


Figura 2: il giocatore che controlla l'unità azzurra può far fuoco con due basi di schermagliatori (le altre due non possono tirare perché il bersaglio è fuori dal loro settore di tiro).

A3.5 Modifiche al tiro degli schermagliatori

A3.5.1 Il fattore di tiro dell'unità madre modifica il tiro di dado per il fuoco degli schermagliatori.

A3.5.2 Gli schermagliatori hanno un bonus di +1 sul tiro di dado per il fuoco.

A3.5.3 Unità che hanno distaccato i propri schermagliatori e fanno fuoco con le basi che formano il corpo principale hanno una penalità di -2 sul tiro di dado.

A3.6 Tiro di altre unità sugli schermagliatori

A3.6.1 Gli schermagliatori sono bersagli validi per il tiro di armi portatili ma non di artiglieria.

A3.6.2 Unità che tirano sugli schermagliatori hanno una penalità di -2.

A3.6.3 Gli schermagliatori non interrompono la linea di tiro dell'artiglieria.

A3.6.4 Le perdite sono inflitte normalmente e vanno segnate sull'unità madre.

A3.6.5 Ogni volta che una unità di fanteria che può operare in *skirmish*, per effetto del fuoco avversario o di una mischia, perde una base, il numero di basi di schermagliatori va ricalcolato di conseguenza. Eventuali basi di schermagliatori già

²² In pratica le basi di schermagliatori si annullano a vicenda, si considera che le truppe di schermagliatori siano impegnate in una scaramuccia le une contro le altre.

dispiegate in soprannumero vanno rimosse dal tavolo di gioco immediatamente (il giocatore che controlla l'unità sceglie quale base di schermagliatori rimuovere).

A3.6.6 Unità che hanno meno di otto figure (quindi meno di due basi complete) non possono più distaccare gli schermagliatori.

A3.6.7 Se gli schermagliatori di una unità, per effetto del fuoco nemico, subiscono perdite devono immediatamente ricongiungersi con l'unità madre. Le perdite sono riportate sull'unità dalla quale dipendono.

A4. Mischie

A4.1 Se una base di schermagliatori è contattata da unità nemiche il giocatore deve ricongiungere tutte le basi di schermagliatori all'unità madre (si tratta di un particolare tipo di movimento di evasione, *cf.* **14.2 Movimenti di evasione**). L'unità avversaria può continuare il proprio movimento come se non avesse contattato gli schermagliatori.

A4.2 Allo stesso modo se una unità che ha distaccato i propri schermagliatori è contattata da unità nemiche il giocatore deve ricongiungere tutte le basi di schermagliatori.

A4.3 Non è possibile contattare unità nemiche con le basi degli schermagliatori.

Appendice B: Ordini e comunicazioni


Questa appendice suggerisce alcune modifiche al regolamento necessarie per simulare quei ritardi e quelle incomprensioni che spesso si verificarono sui campi di battaglia napoleonici nella trasmissione ed interpretazione degli ordini.

Per introdurle è necessario modificare la sezione **7.2 Verifica della catena di comando** del regolamento originale. Nella fase corrispondente della **sequenza di gioco (4.0)**.

Utilizzando le regole proposte in questa appendice, il controllo della catena di comando è effettuato solo per le unità da combattimento. I generali, invece, sono tenuti ad eseguire gli ordini ricevuti, riportati sul proprio foglio ordini. In pratica non si applicano le regole **7.2.3.1** e **7.2.4 Lo stato di un generale**.

B1 Ordini

I generali di corpo d'armata o quelli comandanti le ali o il centro devono avere un *foglio ordini* che riporta gli ordini da eseguire. Il foglio ordini è compilato per ogni generale prima di iniziare la partita e può essere cambiato successivamente. Per i generali che entrano in gioco nel corso della battaglia il foglio ordini è compilato nel turno immediatamente precedente al loro ingresso.

		(IV) Lobau 6° corpo d'armata	
orario		VI	19/VI 20/VI 3C/VI 5C/VI
incarico, altro incarico		ordine	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A	D M S R
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A	D M S R
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A	D M S R
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A	D M S R
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A	D M S R
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A	D M S R

A: Attacco - D: Difesa - M: Manovra - S: Supporto (solo per cavalleria) - R: Riserva

B1.1 Nessun generale può modificare i propri ordini. I generali in posizione intermedia nella catena di comando devono impartire ordini ai propri sottoposti in modo da ottemperare all'ordine ricevuto.

B1.2 Ogni generale può impartire ordini solo ai generali suoi sottoposti secondo la catena di comando.

B1.3 Se lo scenario prevede generali che possono comandare qualsiasi unità (*Overall Wing Commander*, cfr. **1.1.4.2 Comandante le ali**) questi possono impartire ordini ad ogni generale ad eccezione del comandante in capo.

B1.4 Tipologia degli ordini

Ci sono cinque tipi di ordini: *attacco*, *manovra*, *difesa*, *supporto* e *riserva*. Si può imporre un ordine di *attacco*, di *manovra*, di *difesa*, di *supporto* o di *riserva* solo ad altri generali che poi manovreranno le proprie truppe in modo da ottemperare all'ordine ricevuto oppure impartiranno, a loro volta, ordini ai loro sottoposti.

B1.4.1 Attacco

Un generale con l'ordine di *attacco* deve operare per conquistare gli obiettivi e/o l'area specificata nell'ordine. Gli obiettivi devono essere chiaramente indicati. L'ordine può indicare la via da percorrere per raggiungere gli obiettivi specificati. Se presenti più obiettivi devono essere conquistati nell'ordine in cui sono indicati.

B1.4.1.1 Una volta conquistati gli obiettivi l'ordine di *attacco* è automaticamente modificato in *difesa*, con gli stessi obiettivi.

B1.4.1.3 Se l'ordine di attacco è impartito a:

- un *generale di corpo d'armata* – a partire dal turno in cui l'ordine viene interpretato il giocatore deve impiegare almeno una divisione del corpo d'armata per attaccare gli obiettivi specificati;
- un generale superiore – nel turno successivo a quello in cui viene interpretato il generale deve emanare un ordine di attacco ad almeno un generale sottoposto.

B1.4.2 Manovra

Un reparto con un ordine di *manovra* deve raggiungere la posizione specificata nell'ordine, una volta raggiunta la posizione indicata l'ordine è automaticamente commutato in *difesa* con obiettivo la zona indicata come destinazione nell'ordine di *manovra*. Se la posizione è controllata dal nemico le unità arrestano il proprio movimento non appena hanno la possibilità di vederlo e l'ordine è automaticamente commutato in *difesa* con obiettivo la zona in cui si trovano attualmente le unità.

B1.4.2.1 L'ordine di *manovra* può contenere il percorso, oltre che la destinazione, dello spostamento.

B1.4.2.2 Se l'ordine di *manovra* è impartito a:

- un generale di corpo d'armata – nel turno in cui l'ordine è interpretato tutte le divisioni del corpo devono muovere in modo da ottemperare all'ordine;
- un generale superiore – nel turno in cui l'ordine è interpretato il generale deve emanare l'ordine di *manovra* opportuno a tutti i generali suoi sottoposti e a tutte le unità direttamente sotto il suo comando.

B1.4.3 Difesa

Un reparto con l'ordine di *difesa* deve mantenere il controllo degli obiettivi e/o della zona specificata. Gli obiettivi devono essere chiaramente indicati nell'ordine.

B1.4.3.1 Se il reparto perde il controllo di uno o più obiettivi l'ordine è immediatamente commutato in *attacco* con obiettivi gli stessi indicati nel precedente ordine *difesa*.

B1.4.3.2 Per difendere gli obiettivi le unità possono attaccare il nemico che avanza ma senza inseguirlo e terminato lo scontro devono ripiegare sulle posizioni da difendere.

B1.4.2.2 Se l'ordine di *difesa* è impartito a:

- un generale di corpo d'armata – nel turno in cui l'ordine è interpretato tutte le divisioni del corpo devono ottemperare all'ordine;
- un generale superiore – nel turno in cui l'ordine è interpretato il generale deve emanare l'ordine di *difesa* opportuno ai generali suoi sottoposti in modo che almeno il 50% dei reparti sotto il suo comando operino per difendere gli obiettivi specificati nell'ordine.

B1.4.4 Supportare

Solo reparti costituiti interamente di cavalleria possono *supportare*. Il reparto deve manovrare in modo da supportare le unità specificate nell'ordine anche contattando il nemico che avanza verso le unità da supportare. L'unità che supporta deve riguardare la posizione di partenza non appena concluso il combattimento.

B1.4.4.1 Una divisione indipendente può *supportare* una o più divisioni o un intero corpo d'armata.

B1.4.4.2 Un corpo di cavalleria può *supportare* uno o più corpi d'armata dell'esercito di cui fa parte.

B1.4.4.3 Le unità di cavalleria possono manovrare (muovere e/o cambiare formazione) per ottemperare nel modo migliore all'ordine ricevuto.

B1.4.5 Riserva

L'ordine di *riserva* deve specificare la zona o la posizione in cui il reparto deve attestarsi. Le unità di *riserva* devono essere schierate:

- in colonna o in colonna di marcia, se fanteria e cavalleria;
- al traino o in colonna di marcia, se artiglieria.

B1.4.5.1 Se un reparto di *riserva* viene impegnato in combattimento dal nemico l'ordine viene immediatamente commutato in *difesa* con obiettivo la zona di terreno specificata nell'ordine di *riserva*. L'ordine torna ad essere *riserva* nel turno successivo a quello in cui il reparto non viene impegnato in combattimento.

B1.4.5.1 Se un reparto di *riserva* viene sottoposto al fuoco nemico il generale che lo comanda può commutare l'ordine in *difesa* con obiettivo la zona di terreno specificata nell'ordine di *riserva*. L'ordine torna ad essere *riserva* nel turno successivo a quello in cui il reparto non viene fatto oggetto di fuoco nemico.

B1.5 Modificare gli ordini

I generali superiori (di grado pari o superiore al generale di corpo d'armata) possono tentare di *scrivere* un ordine per inviarlo ad un proprio sottoposto nella **4.1.2 Comunicazioni** del turno. I generali che ricevono un ordine devono tentare di interpretarlo ed eseguirlo: *attivare* un ordine.

Generali a contatto con altre unità o con altri generali non possono modificare né scrivere nuovi ordini se non ai generali con cui sono a contatto, in questo caso senza tirare il dado. L'ordine modificato con i generali a contatto va comunque attivato dal generale che lo ha ricevuto con la procedura descritta in seguito.

B1.5.1 Procedura per scrivere un ordine

Per ogni ordine il giocatore tira 1d10 e lo confronta con il controllo del generale modificato dalle circostanze.

B1.5.1.1 Se il punteggio ottenuto è superiore al controllo modificato del generale non è possibile scrivere l'ordine in questione e nessun altro ordine nel turno.

B1.5.1.2 Se il punteggio ottenuto è inferiore o uguale al controllo modificato del generale il giocatore scrive l'ordine su un nuovo foglio ordini indicando chiaramente:

- il turno in cui viene scritto;
- il destinatario dell'ordine;
- il mittente;
- il tipo dell'ordine (*cf.* **B1.4 Tipologia degli ordini**) e gli obiettivi.

B1.5.1.3 Se il destinatario dell'ordine è entro il raggio di comando del mittente l'ordine è recapitato immediatamente.

B1.5.1.4 Se il destinatario dell'ordine è fuori del raggio di comando del mittente l'ordine è recapitato nel turno successivo, sempre nella fase **4.1.2 Comunicazioni** del turno.

B1.5.1.5 La fase di scrittura di ordini non può durare più di un minuto in tempo reale (cfr **20.3.2 Messaggeri**).

B1.5.2 Procedura per *attivare* un ordine

Un ordine può essere attivato solo nella **4.1.2 Comunicazioni** del turno di gioco.

B1.5.2.1 Se un generale ha ricevuto un ordine, nella fase di comunicazioni il giocatore che lo controlla tira 1d10. Se il punteggio ottenuto è uguale od inferiore al controllo modificato del generale l'ordine è *attivato*: il nuovo foglio ordini sostituisce quello vecchio ed è immediatamente attivo.

È bene qui ricordare che, nella sequenza di gioco, la procedura di attivazione precede quella di scrittura, quindi il generale può, nello stesso turno in cui interpreta ed attiva un ordine, diramare ordini ai suoi sottoposti o manovrare le proprie unità in modo da ottemperare ai nuovi ordini ricevuti.

B1.5.2.2 Se il punteggio ottenuto è superiore al controllo modificato del generale il nuovo ordine non è stato interpretato correttamente ed il nuovo foglio ordini *non è attivato*. Il reparto comandato dal generale deve continuare ad eseguire gli ordini precedenti per tutto il turno. Il nuovo ordine sarà attivato automaticamente a partire dal turno successivo.

B1.6 Modificatori al controllo del generale

B1.6.1 Posizione elevata

Per posizione elevata qui si intende un punto di osservazione, come una collina o un promontorio, che consenta una chiara visuale del terreno e, soprattutto, delle unità a cui è diretto l'ordine.

B1.6.1.1 Un generale che scrive un ordine ha il proprio controllo modificato di +1 se si trova in posizione elevata.

B1.6.1.2 Un generale che attiva un ordine ha il proprio controllo modificato di +1 se si trova in posizione elevata.

B1.6.2 Generale in un punto di osservazione elevato

B1.6.2.1 Un generale situato in una città o in un gruppo di edifici (cfr. **1.4.2.6 Unità dispiegate per una definizione di città**) provvisti di un punto di osservazione elevato (una torre, un campanile, ...) ha il proprio controllo modificato di +1 sia quando scrive un ordine, sia quando lo attiva. Lo scenario definisce le città e le costruzioni con punti di osservazione elevati.

B1.6.3 Riserva

B1.6.3.1 Un generale con l'ordine di riserva ha il proprio controllo modificato di +1 sia quando scrive un ordine, sia quando lo attiva.

B1.6.4 Raggio di comando

B1.6.4.1 Il controllo di un generale è modificato di -1, nel caso di scrittura di un ordine, se il generale destinatario dell'ordine è al di fuori del proprio raggio di comando.

B1.6.4.2 Il controllo di un generale è modificato di -1, nel caso di attivazione di un ordine, se è al di fuori del raggio di comando del superiore che gli ha impartito l'ordine.

B1.7 Combinazioni di ordini

In alcuni casi è possibile dare più ordini ai generali. Può succedere, infatti, che un corpo d'armata abbia l'ordine di difendere una cittadina e, contemporaneamente, di conquistare una diversa posizione strategica.

B1.7.1 Un generale di corpo d'armata può avere fino a due ordini attivi. Se attivi due ordini questi possono essere solo di *attacco* o di *difesa* (le combinazioni possibili sono attacco-attacco, attacco-difesa e difesa-difesa).

B1.7.2 Un generale superiore (comandate le ali o il centro dello schieramento) può avere fino a tre ordini attivi. Se attivi due o tre ordini è consentita qualsiasi combinazione di *attacco*, *difesa*, *supporto* e *manovra*.

Indice analitico

- bosco, 27, 28, 31, 39, 41, 42, 45, 46
- cavalleria
 carica, 43, 66
 richiamare, 34
 rimbalzo, 36, 44, 55, 57, 66
- città, 13, 28, 29, 33, 39, 40, 41, 43, 45, 46, 47, 48, 58, 61
- controllo, 14, 23, 32, 33, 34, 35, 48, 52, 55, 72, 78
- disperdere una unità, 15, 25, 33, 36, 41, 44, 47, 49, 50, 51, 52, 55, 59, 68
- dispiegare, 13, 28, 29, 40, 43, 46, 58, 70, 81
- distanza, 13, 14, 22, 24, 26, 27, 35, 39, 40, 41, 67, 71, 73, 78, 79, 80
- eliminazione di una unità, 15, 25, 33, 36, 44, 47, 49, 50, 52, 53, 55, 59, 62
- evadere, 54, 55, 67, 71, 81
- fatica, 58, 62
- formazione
 al traino, 12, 13, 24, 26, 28, 29, 36, 39, 42, 45, 55, 62, 67
 cambiare, 16, 24, 26, 27, 29, 30, 35, 56, 57, 58, 66, 67, 79
 cambiare il fronte, 16, 25, 33
 colonna, 12, 15, 24, 26, 28, 31, 32, 36, 39, 42, 43, 45, 46, 47, 52, 54, 67, 70, 71, 79
 colonna di marcia, 12, 24, 26, 28, 45, 47, 58, 71
 linea, 12, 13, 16, 24, 25, 26, 33, 35, 45, 58, 78, 79
 quadrato, 12, 16, 18, 19, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 34, 40, 42, 43, 45, 48, 56, 66, 67, 68, 72
 quadrato di emergenza, 31, 32, 66, 67
- furberia, 10, 13, 28, 31, 42, 45, 60
- generale
 corpo d'armata, 9, 60
 divisione, 9, 21, 22, 23, 60, 67
 in comando, 21
 raggio di comando, 14, 22, 52, 72
- giocatore
 di turno, 17, 18, 19, 21, 31, 33, 34, 44, 52, 54, 57
- gittata, 15, 40, 73, 79, 80
- granatieri, 32, 54
- guardia, 54
- in comando, 10, 22, 52, 78
- ingresso sul tavolo di gioco, 17
- morale, 19, 51, 52, 53, 58, 62
- non in formazione, 25, 35, 36, 55
- obice, 41, 61
- ordine di battaglia, 10, 21, 22, 23, 78
- Perdite del vincitore, 47, 49, 50, 55, 59, 60, 61
- ponte, 28, 39, 46, 69, 70
- reazione della cavalleria, 18, 19, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 55, 56, 57, 61, 69
- riordino dell'unità, 33, 34, 35, 44, 57
- ritirarsi da un combattimento, 33, 35, 36, 44, 55, 56
- rotta
 mossa di,, 18, 37, 49, 50, 60, 61, 62
 recupero di unità in,, 21
- round, 36, 41, 44, 45, 49, 54, 55, 59, 60, 61
- siepe, 27, 28
- terreno
 difficile, 16, 27, 28
 impossibile, 28
- unità stanca, 53

Schede di gioco

Modificatori al tiro di armi portatili

?	Fattore di fuoco dell'unità
-2	Bersaglio al coperto (città, boschi, trincee...) truppe stese al suolo
+2	B. in quadrato, in rotta, in colonna di marcia
+1	Bersaglio in quadrato, in rotta
-2	Bersaglio in skirmish
+1	Unità che tira con 6-7 basi
-1	Unità che tira con 2-3 basi
-2	Unità che tira con 1 base
-1	Unità che tira da un guado
-1	Unità che tira in quadrato o dispiegata in città, costruzioni, ...
+2	Unità che tira in skirmish
-2	Unità non protetta contro carica di cavalleria
-2	Unità che tira non rifornita

Modificatori al tiro di artiglieria

?	Fattore di fuoco dell'unità
?	Distanza del bersaglio
-2	Bersaglio al coperto (città, boschi, trincee ...), truppe stese al suolo
+2	B. in quadrato, in rotta, in colonna di marcia
+1	Bersaglio in colonna
-2	Bersaglio in skirmish
-3	Batteria danneggiata
-1	Batteria aggregata a fanteria in quadrato o dispiegata in città, costruzioni, ...
-2	Batteria non protetta contro carica di cavall.
-2	Batteria con 4-5 cannoni
-2	Batteria non rifornita

Modificatori per le mischie

?	Valore in combattimento del generale aggregato
+?	Unità di fanteria/artiglieria non in disordine dispiegata in città, edifici, ...
-5	Cavalleria in un bosco, anche parzialmente
-3	Artiglieria/carriaggi in un bosco, anche parzialmente
-2	Fanteria in un bosco, anche parzialmente
-1	Fanteria skirmish in un bosco, anche parzialmente
-3	Unità disordinata
-10	Unità in rotta
+1	Per ogni 100% di vantaggio numerico (contato sulle basi)
+1	Posizione più elevata
-2	Unità in un guado o su un ponte, anche parzialmente
-3	In colonna di marcia
-5	Sdraiati a terra
-3	Cavalleria contro unità in città/edifici, trinceramenti, ...
-2	Artiglieria/fanteria non rifornita

Osservazione e tempo

d100	Condizioni meteorologiche	Dist.
01-20	giorno sereno	36"
21-36	giorno piovoso	27" eh
37-46	giorno, neve	21" aeg
47-51	giorno, nebbia	18" be
52-54	notte limpida serena	30" cd
55-68	notte serena	21" cd
69-71	notte serena e buia	9" cde
72-73	notte piovosa ma luminosa	21" cdh
74-84	notte piovosa	12" cdeh
85-86	notte buia e piovosa	3" cdhf
87	notte luminosa, neve	12"acdeg
88-94	notte, neve	9"acdfg
95	notte buia, neve	3"acdfg
96	notte luminosa, nebbia	12" cde
97-99	notte, nebbia	9" cdf
00	notte buia, nebbia	3" cdf

a Tirare di nuovo se il luogo/periodo è incompatibile con la neve
La nebbia si alza con il procedere del giorno. Tirare 1d10 nella fase *tempo meteorologico*, con '1' la nebbia si alza. Tirare ancora 1d10:

b 1-5: giorno sereno (osservazione 36")
6-8: giorno piovoso (27")
9-0: giorno, neve (vedi nota a - 21")

c Tirare ancora d100 se non si vuole combattere una battaglia notturna (veramente rara) ...

d Il controllo delle unità è ridotto di -1 (mai meno di 1)

e Tirare 1d10: se 1 combattimento *alla cieca*

f Tirare 1d10: se 1-2 combattimento *alla cieca*

g Specchi d'acqua ghiacciati: non si applicano le regole ed i modificatori per i guadi

h Fuoco della fanteria penalizzato di -1

Tabella di tiro dell'artiglieria							
Range	3#	4#/WFA	8# - 9#	12#/OFA	HFA/HHA	RHA	
0" 1"	+2	+2	+2	+2	+2	+2	-3
1" 2"	+1	+2	+2	+2	+2	+1	-1
2" 3"	+1	+1	+1	+2	+2	0	0
3" 4"	0	0	+1	+1	+1	0	0
4" 5"	-1	0	0	+1	+1	-1	0
5" 6"	-1	-1	0	0	0	-2	0
6" 7"	-2	-2	-1	0	0	-2	-1
7" 8"	-3	-2	-1	-1	-1	-1	-1
8" 9"	-4	-3	-2	-1	-1	0	-1
9" 10"	-5	-4	-2	-2	-2	0	-2
10" 11"	-6	-5	-3	-2	-2	-2	-2
11" 12"	-7	-6	-4	-2	-2	-3	-3
12" 13"			-5	-3	-3	-5	-3
13" 14"			-6	-4	-4		-4
14" 15"				-5	-5		-6
15" 16"				-6	-6		