

NÖRDLINGEN

Bating

# A LA GUERRE...

## FINO QUEDA SINO BATIRNOS!!

### REGOLE DI GIOCO PER BATTAGLIE NELL'ERA DELLE GUERRE DI RELIGIONE

[alaguerre.luridoteca.net](http://alaguerre.luridoteca.net)

Non resta che batterci!!  
Batterci contro chi, don Francisco?  
Contro la stupidità, la cattiveria, la superstizione, l'invidia e l'ignoranza... che è come dire contro la Spagna e  
contro tutto.

(Arturo Perez-Reverte - *Capitano Alatriste*, pag. 55 - 2009 Milano, Il saggiatore).

di GUALTIERO GRASSUCCI

# 1. Sommario

|  |           |  |
|--|-----------|--|
| <b>1. Introduzione</b>                     | <b>4</b>  |  |
| 1.1. dadi 4                                |           |  |
| 1.1.1. Tiro per un test                    | 4         |  |
| 1.1.2. Tiro competitivo                    | 4         |  |
| 1.1.3. Dichiarare le intenzioni            | 5         |  |
| 1.1.4. Unità di misura                     | 5         |  |
| 1.2. Visibilità                            | 5         |  |
| <b>2. Le truppe</b>                        | <b>6</b>  |  |
| 2.1. Scala delle truppe                    | 6         |  |
| 2.2. Fanteria                              | 6         |  |
| 2.3. Cavalleria                            | 7         |  |
| 2.4. Artiglieria                           | 7         |  |
| 2.5. Specialità                            | 8         |  |
| 2.6. Le caratteristiche                    | 8         |  |
| 2.6.1. Valore delle basi                   | 8         |  |
| 2.6.2. Morale                              | 8         |  |
| 2.6.3. Tiro                                | 8         |  |
| 2.6.4. Mischia                             | 9         |  |
| 2.6.5. Esempio                             | 9         |  |
| 2.6.6. Forza di una base                   | 10        |  |
| 2.6.7. Coesione delle unità                | 10        |  |
| 2.6.8. Armatura                            | 11        |  |
| 2.7. Organizzazione dell'esercito          | 11        |  |
| 2.7.1. Unità                               | 11        |  |
| 2.7.2. Brigate                             | 11        |  |
| 2.7.3. Divisioni                           | 12        |  |
| 2.7.4. Artiglieria                         | 12        |  |
| 2.7.5. Generali                            | 12        |  |
| 2.8. Ordine aperto                         | 14        |  |
| 2.9. Truppe montate e appiedate            | 14        |  |
| 2.10. Le formazioni                        | 15        |  |
| 2.10.1. Linea                              | 15        |  |
| 2.10.2. Colonna                            | 16        |  |
| 2.10.3. Quadrato                           | 17        |  |
| 2.11. Grandi unità                         | 17        |  |
| 2.11.1. Perdite e conseguenze              | 18        |  |
| <b>3. La battaglia (sequenza di gioco)</b> | <b>19</b> |  |
| 3.1. Sequenza di gioco                     | 19        |  |
| 3.2. Rinforzi                              | 20        |  |
| 3.3. Attivazione e ordini                  | 21        |  |
| 3.3.1. Iniziativa                          | 21        |  |
| 3.3.2. Assegnazione degli ordini           | 21        |  |
| 3.3.3. Modifiche alla priorità             | 21        |  |
| 3.3.4. CiC aggregato                       | 23        |  |
| 3.4. Attivazione con più giocatori         | 23        |  |
| 3.4.1. Assegnazione degli ordini           | 23        |  |
| 3.4.2. Autonomia dei generali/giocatori    | 23        |  |
| 3.5. Ordini segreti                        | 24        |  |
| 3.5.1. Assegnazione degli ordini segreti   | 25        |  |
| 3.6. Riordino e recupero dalla rotta       | 25        |  |
| <b>4. Vittoria!</b>                        | <b>26</b> |  |
| 4.1. La coesione dell'esercito             | 26        |  |
| 4.1.1. Aggiornamento della coesione        | 26        |  |
| 4.1.2. Obiettivi strategici                | 27        |  |
| 4.1.3. Conclusione della partita           | 27        |  |
| 4.2. Eserciti alleati                      | 27        |  |
| 4.3. Suggerimenti pratici                  | 28        |  |
| <b>5. Manovra</b>                          | <b>29</b> |  |
| 5.1. Ordine di movimento                   | 29        |  |
| 5.1.1. Truppe leggere                      | 30        |  |
| 5.1.2. Basi e unità                        | 30        |  |
| 5.2. Movimento                             | 30        |  |
| 5.2.1. Generali                            | 30        |  |
| 5.2.2. Movimento normale                   | 30        |  |
| 5.2.3. Movimento in obliquo                | 31        |  |
| 5.2.4. Ruotare                             | 31        |  |
| 5.2.5. Arretare                            | 31        |  |
| 5.2.6. Movimento laterale                  | 32        |  |
| 5.2.7. Invertire il fronte                 | 32        |  |
| 5.2.8. Movimento tattico                   | 32        |  |
| 5.2.9. Cambiare formazione                 | 33        |  |
| 5.2.10. Montare e smontare                 | 33        |  |
| 5.2.11. Agganciare e sganciare             | 33        |  |
| 5.3. Interpenetrazione                     | 34        |  |
| 5.3.1. Generali                            | 34        |  |
| 5.3.2. Ordine aperto                       | 35        |  |
| 5.3.3. Artiglieria                         | 35        |  |
| 5.3.4. Interpenetrazione involontaria      | 35        |  |
| 5.3.5. Interpenetrazione e aree            | 35        |  |
| 5.4. Zona di controllo                     | 35        |  |
| 5.5. Aree e trinceramenti                  | 35        |  |
| 5.5.1. Entrare in un'area                  | 36        |  |
| 5.5.2. Occupare un'area o un trinceramento | 37        |  |
| 5.5.3. Aree occupate e tiro                | 37        |  |
| 5.6. Movimenti obbligati                   | 38        |  |
| 5.6.1. Arretare                            | 38        |  |
| 5.6.2. Avanzare                            | 38        |  |
| 5.6.3. Ripiegare                           | 39        |  |
| 5.6.4. Rotta                               | 40        |  |
| 5.6.5. Evasione                            | 40        |  |
| <b>6. Carica</b>                           | <b>42</b> |  |
| 6.1. Limitazioni alle cariche              | 43        |  |
| 6.1.1. Ordine aperto                       | 43        |  |
| 6.1.2. Cavalleria                          | 43        |  |
| 6.2. Procedure                             | 43        |  |



|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 6.2.1. Controcarica                  | 44 |
| 6.2.2. Carica sul fianco o sul retro | 44 |
| 6.2.3. Movimento extra               | 45 |
| 6.3. Tiro in carica                  | 45 |
| 6.3.1. Precisioni                    | 45 |
| 6.3.2. Gittata del tiro in carica    | 45 |
| 6.4. Evasione                        | 45 |

## 7. Corta gittata 47

|  |    |
|--|----|
| 7.1. Limitazioni alla corta gittata    | 47 |
| 7.1.1. Ordine aperto                   | 47 |
| 7.2. Procedure                         | 48 |
| 7.2.1. Unità ingaggiate                | 49 |
| 7.2.2. Minaccia sul fianco o sul retro | 49 |
| 7.2.3. Eccezioni e casi particolari    | 49 |

## 8. Tiro 51

|  |    |
|--|----|
| 8.1. Limitazioni al tiro                         | 52 |
| 8.1.1. Abilità di tiro                           | 52 |
| 8.1.2. Altre limitazioni al tiro                 | 52 |
| 8.1.3. Settore di tiro                           | 52 |
| 8.1.4. Gittata                                   | 53 |
| 8.1.5. Unità in mischia                          | 54 |
| 8.1.6. Tiro a corta gittata                      | 54 |
| 8.2. Procedure                                   | 54 |
| 8.2.1. Danni, perdite e morale                   | 54 |
| 8.2.2. Unità scosse per il tiro                  | 55 |
| 8.2.3. Tiro contemporaneo                        | 55 |
| 8.3. Tiro dell'artiglieria                       | 57 |
| 8.3.1. Zone morte                                | 57 |
| 8.3.2. Artiglieria contro costruzioni            | 57 |
| 8.3.3. Gittata estrema                           | 57 |
| 8.4. Tiro di armi leggere                        | 57 |
| 8.4.1. Modificatori al tiro di armi leggere      | 58 |
| 8.4.2. Fanteria che occupa un'area o in quadrato | 58 |
| 8.4.3. Salva                                     | 58 |

## 9. Mischie 59

|  |    |
|--|----|
| 9.1. Procedure                               | 59 |
| 9.1.1. Arretramento in mischia               | 59 |
| 9.1.2. Test del morale in mischia            | 59 |
| 9.1.3. Round successivi                      | 60 |
| 9.1.4. Interrompere una mischia              | 60 |
| 9.1.5. Truppe che non combattono in mischia  | 60 |
| 9.1.6. Alabarde e spade e scudi              | 60 |
| 9.2. Inerzia del vincitore                   | 60 |
| 9.2.1. Penetrazione                          | 60 |
| 9.2.2. Controllo                             | 61 |
| 9.3. Separare i combattimenti                | 61 |
| 9.3.1. Mischie multiple                      | 62 |
| 9.4. Modificatori per le mischie             | 62 |
| 9.4.1. Contro unità in ordine aperto che ... | 62 |

|  |    |
|--|----|
| 9.4.2. Carica o controcarica                           | 63 |
| 9.4.3. Contro il fianco                                | 64 |
| 9.4.4. Contro il retro                                 | 64 |
| 9.4.5. Cavalleria contro fanteria                      | 64 |
| 9.4.6. Contro scudo                                    | 64 |
| 9.4.7. Contro truppe con armatura                      | 64 |
| 9.4.8. Unità in ordine chiuso in terreno difficile     | 64 |
| 9.4.9. Unità che hanno utilizzato il movimento tattico | 65 |

## 10. Test e riordino 66

|   |    |
|---|----|
| 10.1. Coesione delle divisioni          | 66 |
| 10.1.1. Procedure                       | 66 |
| 10.1.2. Precisioni                      | 67 |
| 10.1.3. Modificatori                    | 67 |
| 10.2. Test del morale                   | 67 |
| 10.2.1. Procedure                       | 68 |
| 10.2.2. Modificatori al test del morale | 68 |
| 10.3. Test per i generali               | 70 |
| 10.3.1. Generale ferito o ucciso        | 70 |
| 10.3.2. Generale catturato              | 71 |
| 10.3.3. Sostituire un generale          | 71 |
| 10.4. Riordino e recupero               | 71 |
| 10.4.1. Unità scosse o disordinate      | 71 |
| 10.4.2. Unità in rotta                  | 72 |

## 11. Terreno 73

|   |    |
|---|----|
| 11.1. Valore di difesa                        | 73 |
| 11.1.1. Valore di difesa casuale              | 73 |
| 11.2. Precisioni                              | 74 |
| 11.3. Ostacoli                                | 74 |
| 11.3.1. Attraversare un ostacolo              | 74 |
| 11.3.2. Eccezioni                             | 75 |
| 11.3.3. Determinazione casuale di un ostacolo | 76 |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 11.4. Aree               | 76 |
| 11.4.1. Procedure        | 76 |
| 11.4.2. Precisioni       | 77 |
| 11.4.3. Terreni multipli | 77 |
| 11.5. Ricerca di guadi   | 77 |

## 12. Battaglia ipotetica 78

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 12.1. Creazione degli eserciti   | 78 |
| 12.1.1. Ordine di battaglia      | 79 |
| 12.1.2. Il terreno di gioco      | 79 |
| 12.1.3. Schieramento sulla carta | 79 |
| 12.2. Fase di intelligence       | 80 |
| 12.2.1. Riserva                  | 81 |
| 12.3. Area di schieramento       | 81 |



## 1. Introduzione

Una cosa è sedersi alla scrivania, e investigare a freddo su ciò che accadde e su ciò che sarebbe accaduto. È differente pianificare lo schema della battaglia su un vero campo, realizzarlo, migliorarlo e correggerlo mentre tutte le tensioni del momento stanno montando, e, se ciò può essere considerato vero, la natura umana è al suo giudizio.

(Tempelhoff, Geschichte des Siebenjährigen Kriegs in Deutschland, Vol. I, Berlino 1783).

In questo manuale sono descritte le regole per simulare le battaglie campali del XVII secolo, la Guerra dei Trent'anni, la Guerra della Lega di Augusta e altre ancora.

Per giocare sono necessarie delle basi rettangolari con le miniature montate che rappresenteranno le unità dell'epoca e alcuni dadi a sei facce. Gli strumenti per misurare le distanze sul campo di battaglia li potete trovare, insieme a tutto il materiale necessario, sul sito dedicato al regolamento alaguerre. [luridoteca.net](http://luridoteca.net).

### 1.1. dadi

Queste regole utilizzano solo dadi a sei facce (d6 nel seguito). I dadi hanno lo scopo di simulare tutte le situazioni aleatorie che si possono presentare in una battaglia e per introdurre un elemento di imprevedibilità nelle mischie e nel tiro.

In qualunque situazione sia richiesto di tirare un dado (per simulare il tiro dei moschetti, una mischia, un test del morale) ottenere un 6 è una *buona cosa* mentre ottenere un uno è una *brutta cosa* che può diventare, in alcune situazioni, una cosa *bruttissima*.

#### 1.1.1. Tiro per un test

Quando il regolamento chiede al giocatore di eseguire un test questo deve tirare un d6, aggiungere una delle caratteristiche dell'unità ed eventuali modificatori e consultare la tabella opportuna in cui il punteggio ottenuto – **punteggio modificato** – indica le conseguenze del test. Il punteggio modificato non può mai essere inferiore a 1, ma può essere superiore a 6.

#### 1.1.2. Tiro competitivo

Il tiro di dadi per decidere se e come il tiro è andato a segno o per risolvere una mischia è, invece, un **tiro competitivo**. Entrambi i giocatori tirano 1d6, il giocatore somma al proprio punteggio la caratteristica opportuna dell'unità ed eventuali modificatori e questo punteggio modificato è confrontato con il nudo punteggio ottenuto dall'avversario – il **punteggio non modificato**. Il confronto di questi due punteggi consente di decidere le conseguenze dell'azione intrapresa dal giocatore. Il punteggio modificato non può mai essere inferiore a 1, ma può essere, come già in precedenza, superiore a 6.

In alcune situazioni (*cf. per esempio 8.2.3 Tiro contemporaneo a pagina 55 o 9 Mischie a pagina 59*) le azioni dei giocatori sono simultanee. In questi casi la procedura è la stessa ma è ripetuta due volte:

» il punteggio modificato di un giocatore è confrontato con il punteggio non modificato del suo avver-

sario, il confronto tra i due punteggi indica il risultato dell'azione del primo giocatore;  
 » immediatamente dopo (senza altri tiri di dadi) si invertono le parti, il punteggio modificato del secondo giocatore è confrontato con il punteggio non modificato del primo e in questo modo si decidono le conseguenze dell'azione del secondo giocatore.

### I.1.3. Dichiarare le intenzioni

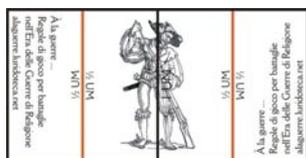
Ciascun giocatore deve dichiarare le proprie intenzioni prima di muovere qualunque base o di eseguire qualsiasi azione per dar modo all'avversario di dichiarare a sua volta eventuali operazioni di disturbo o di contrasto. In seguito il giocatore deve uniformarsi a quanto dichiarato.

In particolare non è consentito misurare le distanze (di movimento, di carica, di tiro, ...) prima di aver dichiarato le proprie intenzioni, né modificare le azioni dichiarate dopo aver misurato tale distanza.

### I.1.4. Unità di misura

Nel gioco tutte le misure (dimensioni delle basi, movimento delle unità, gittata delle armi, ecc.) sono date in termini di unità di misura – **um**. In questo modo è possibile utilizzare miniature – soldatini – di qualsiasi scala oppure, praticamente senza adattamenti, basi realizzate per altri regolamenti.

#### Esempio: righelli



Nella figura qui a sinistra è mostrato il righello per misurare le distanze (scaricabile gratuitamente dal sito [alaguerre.luridotca.net](http://alaguerre.luridotca.net)). Il righello è ampio 1um (lato corto) e lungo 2um (lato lungo), scalando opportunamente il righello non c'è più bisogno di tradurre le misure del regolamento in centimetri o pollici. Per esempio, per miniature in 15mm, con le misure suggerite dal regolamento, il righello è 4cm x 2 cm (una um equivale a 4cm).

## Scala

Un'unità di misura – **um** – corrisponde alla profondità di una base standard la cui lunghezza effettiva dipende dalla scala delle miniature usata. Le misure suggerite per le principali scale sono riportate nella Tabella scala e unità di misura nel formato *fronte x profondità*. In ogni scala una um corrisponde a circa 90m reali. La tabella riporta, nell'ordine:

- » colonna **um**: la misura suggerita per una um a seconda della scala delle miniature (per esempio, con miniature in 15mm una um è pari a 4 centimetri);
- » colonna **1cm~**: a quanto corrisponde (in metri reali) un centimetro sul tavolo di gioco;
- » colonna **Standard**: la misura, suggerita, per le basi standard (quelle per la fanteria e la cavalleria, per intenderci) nella scala scelta;
- » colonna **Quadrate**: come sopra ma per le basi quadrate (generali e artiglieria).

| miniature | um   | 1cm~  | Standard | Quadrate |
|-----------|------|-------|----------|----------|
| 2/4mm     | 20mm | 45m   | 40x20mm  | 20x20mm  |
| 6mm       | 30mm | 30m   | 60x30mm  | 30x30mm  |
| 10mm      | 30mm | 30m   | 60x30mm  | 30x30mm  |
| 15mm      | 40mm | 22,5m | 80x40mm  | 40x40mm  |
| 20mm      | 40mm | 22,5m | 80x40mm  | 40x40mm  |
| 25/28mm   | 60mm | 15m   | 120x60mm | 60x60mm  |

## I.2. Visibilità

Su nessun tipo di terreno è possibile vedere a distanza infinita a causa dei rilievi del terreno, vegetazione, ostacoli o costruzioni. In questo regolamento la visibilità delle truppe è determinata dalla **linea di vista**, una linea retta non interrotta da ostacoli tracciata da un qualsiasi punto della base che osserva a un qualsiasi punto della base che viene osservata. Ovunque, nel seguito, il regolamento chieda che un'unità sia visibile si intende che è possibile tracciare una linea di vista, come descritta in precedenza, dall'unità che osserva a quella osservata.



## 2. Le truppe

Il XVI secolo, il secolo di Carlo V e del suo immenso impero, si era chiuso con il predominio sui campi di battaglia delle grandi formazioni di fanteria (soprattutto la fanteria spagnola), i famigerati *tercios*, composte di manipoli di moschettieri che si affollavano attorno ad un solido quadrato di picche capace di resistere alle più veementi cariche di cavalleria.

A causa delle tattiche di fanteria la cavalleria era stata costretta a una profonda trasformazione. Incapace di travolgere con il solo impeto le compagini di picchieri e moschettieri aveva modificato il proprio impiego in battaglia e nei primi anni del seicento i cavalieri – *reiter* – si avvicinavano al nemico sfruttando la maggiore mobilità, lo disordinavano con un fuoco continuo e sostenuto ottenuto con la tattica del caracollo, e infine chiudevano in mischia sull'avversario ormai disordinato.

Alla fine del secolo, però, la riforma dell'esercito delle Province Unite a opera di Maurizio di Nassau modificò in modo radicale le tattiche di impiego delle fanterie. Per contrastare la superiorità dei *tercios* spagnoli, che si erano guadagnati sul campo una solida fama d'invincibilità, gli olandesi privilegiarono la manovrabilità e, soprattutto, la potenza di fuoco dei moschetti schierando la fanteria in formazioni più agili e meno profonde. Tattica seguita ben presto da altri eserciti, a cominciare da quello svedese.

Verso la fine del XVII secolo alcune innovazioni tecniche (il moschetto a pietra focaia e la baionetta, prima a tappo e poi a calza) spinsero verso un nuovo mutamento e iniziarono ad apparire sui campi di battaglia le prime formazioni di fanteria che, rinunciando alle picche, fondavano le proprie capacità di offesa (e di difesa dalla cavalleria) su un sostenuto e concentrato fuoco di moschetteria e sul combattimento corpo a corpo con la baionetta.

Queste sono le tattiche che il presente regolamento vuole simulare sul tavolo di gioco.

### 2.1. Scala delle truppe

Ogni base di fanteria, qualunque sia la tipologia di truppe appiedate che riproduce, rappresenta un reggimento di 1000 soldati circa, una base di cavalleria corrisponde a un reggimento composto approssimativamente di 600 cavalieri e, infine, una base di artiglieria equivale a una batteria di sei cannoni. Ogni base comando rappresenta un generale e il suo staff.

### 2.2. Fanteria

La fanteria nel XVII secolo era l'arma principale in battaglia, e le formazioni di picchieri e moschettieri erano le truppe migliori e più efficaci tra la fanteria ma per ragioni tattiche, storiche o tradizionali erano presenti sui campi di battaglia anche unità di fanterie di tipo diverso. L'elenco che segue classifica le varie tipologie di fanterie in uso all'epoca ai fini del gioco.

» **Pk** – picchieri (*pike*). Fanterie armate di picca, caratteristiche formazioni del XVI e XVII secolo, compatte, capaci di frenare l'impeto della cavalleria nemica. Ma anche formazioni miste di picchieri e moschettieri in cui i soldati armati di picche sono supportati da numerosi fanti armati di moschet-

to o archibugio per aggiungere potenza di fuoco alla solidità delle picche. I picchieri possono essere organizzati in grandi formazioni di massa (cfr. 2.11 *Grandi unità a pagina 17*).

- » **Hv** – fanti pesanti (*heavy infantry*). Fanterie equipaggiate con armi da mischia (spada, daga, alabarda, lancia lunga, ...) addestrate per il combattimento corpo a corpo.
- » **Wb** – orde, bande guerriere (*warband*). Formazioni di massa che utilizzavano l'impeto e l'irruenza, più che l'ordine e l'addestramento, per combattere in mischia.
- » **Sh** – tiratori (*shooter*). Fanti armati di armi da fuoco o da lancio che prediligono il tiro alla mischia, spesso capaci di manovrare in ordine aperto (cfr. 2.8 *Ordine aperto a pagina 14*).
- » **Ln** – fanteria di linea (*line infantry*). Fanterie armate solo di moschetto (con baionetta) e schierate in formazioni poco profonde per sfruttare al meglio la potenza di fuoco. Iniziarono ad apparire solo verso la fine del XVII secolo.
- » **Lt** – fanteria leggera (*light infantry*). Truppe flessibili e agili, capaci di manovrare soprattutto, o solo, in ordine aperto.
- » **Dr** – dragoni (*dragon*). Unità di fanteria che montava a cavallo (solo) per spostamenti rapidi, soldati armati di moschetto o archibugio, capaci anche di operare in ordine aperto.

Le basi di fanteria sono di misura standard: 2um (fronte) x 1um (profondità). Le basi per le orde – Wb – possono essere estese fino a 2um x 1½um per rappresentare meglio la maggiore profondità di queste truppe.

### 2.3. Cavalleria

Classificare la cavalleria dell'epoca è certamente più complesso rispetto alla stessa operazione eseguita sulla fanteria perché, già a partire dall'inizio del XVII secolo, le tattiche di impiego di quest'arma si evolsero rapidamente e non di rado stesse truppe operavano in modi diversi. In questo regolamento la cavalleria, ai fini del gioco, si differenzia in:

- » **Cav** – cavalleria pesante (*cavalry*). Predilige il combattimento corpo a corpo e se armata di pistola tira appena prima del combattimento (in questo regolamento la cavalleria pesante, salvo alcune eccezioni riportate nelle liste eserciti, non tira, il tiro a pochi passi dal nemico è computato nel valore di mischia dell'unità).
- » **Rei** – *reiter*. Cavalleria dotata di armi da fuoco che preferisce il tiro al combattimento in mischia. Rientrano in questa categoria tutte le cavallerie che utilizzavano la tattica del caracollo.
- » **MC** – cavalleria media (*medium cavalry*). Cavalleria ormai atipica per l'epoca, retaggio dei secoli precedenti e presente, in genere, negli eserciti orientali. È composta di cavalieri armati anche con armi da lancio (archi, giavellotti, ...) e capace sia di tirare sia di combattere in mischia.
- » **LC** – cavalleria leggera (*light cavalry*). Truppe capaci di operare anche, o solo, in ordine aperto, equipaggiate spesso di lancia ma spesso anche con armi da tiro. Fanno parte di questa classe gli archibugieri e i balestrieri a cavallo, tutti con armatura leggera, ma anche le unità di cavalleria croata o ungherese che iniziavano ad affacciarsi sui campi di battaglia europei.

Le basi di cavalleria sono di misura standard: 2um (fronte) x 1um (profondità), ma possono essere estese fino a 2um x 1½um se necessario, per permettere un più semplice imbastamento delle figure dei cavalieri.

### 2.4. Artiglieria

Le artiglierie, dal punto di vista del regolamento, hanno tutte impiego abbastanza simile. Si differenziano per il calibro, la potenza di fuoco e la gittata, tutte caratteristiche deducibili dalle liste eserciti. In questo regolamento i cannoni da 3 o 4 libbre sono considerati artiglieria leggera, quelli da 6-8 libbre artiglieria media e quelli da 12 fino a 24 libbre artiglieria pesante. Raramente i cannoni con un calibro superiore alle 12 libbre si trovavano direttamente sul campo di battaglia, se presenti erano a difesa di trincee e fortificazioni (per esempio nel caso di una battaglia per liberare una città da un assedio).

Le basi di artiglieria hanno il fronte che è la metà di una base standard e quindi misurano: 1um x 1um.

## 2.5. Specialità

Come già preannunciato, ci sono reparti che operavano anche, o solo, in ordine aperto. Tali unità sono contraddistinte da alcune specialità:

- » **sk** – unità che operano solo in ordine aperto (la sigla *sk* sta per *skirmish*, il termine inglese per schermaglia);
- » **sk/ln** – unità che possono operare sia in ordine chiuso che in ordine aperto (la sigla *ln* sta per l'inglese *line*, linea).

Le eventuali specialità sono elencate nelle liste eserciti, subito dopo le statistiche dell'unità.

## 2.6. Le caratteristiche

La qualità delle truppe è determinata da tre valori che rappresentano il **morale**, l'abilità di  **tiro** e quella in **mischia**. A questi si aggiunge un quarto valore che misura la **forza**, in effettivi, della base e, infine, la classe dell'armatura con cui erano equipaggiate le truppe ed eventuali specialità:

### morale/tiro/mischia (forza) a specialità

Le caratteristiche appena elencate derivano dall'addestramento delle truppe e dalla tradizione e anzianità di servizio del reggimento e sono tipiche di una determinata unità.

A questi elementi distintivi si aggiunge la coesione che misura lo stato attuale dell'unità, nella situazione contingente, che può ovviamente cambiare nel corso della battaglia. La coesione può richiedere che accanto alla base sia sistemato uno degli appositi segnalini (*cf. 2.6.7 Coesione delle unità a pagina 10*).

### 2.6.1. Valore delle basi

Il valore di una base è misurato da un punteggio che è riportato nelle liste eserciti. Allo stesso modo anche la qualità e abilità di ciascun generale è valutata per mezzo di un punteggio che, come per le truppe, si può trovare nelle liste eserciti.

Facendo riferimento all'esempio presentato nella pagina successiva alla figura precedente, si ricava dalla colonna Punti che una base di picche mercenarie o straniere bavaresi, nel periodo temporale preso in considerazione, ha un valore di 22 punti.

### 2.6.2. Morale

Il morale rappresenta la capacità dell'unità di restare compatta ed efficiente in situazioni di stress. Dipende dalla qualità dell'addestramento, ma anche dalla tradizione e dall'anzianità di servizio del reggimento ed è più alto quanto più l'unità è formata da soldati veterani. In base al morale le truppe sono divise in quattro categorie:

- » **Coscritti** o truppe di guarigione. Poco addestrate e/o inesperte, livello 0.
- » **Regolari**. Addestramento normale, la maggioranza delle fanterie in servizio rientra in questa categoria, livello 1.
- » **Veterani**. Esperti e addestrati, forgiati da numerose campagne di guerra, livello 2.
- » **Elite**. Il fior fiore di un esercito, reparti sopravvissuti ad anni di battaglie, livello 3.

### 2.6.3. Tiro

Rappresenta l'efficacia del tiro dell'unità e dipende, in varia misura, dal tipo di arma in dotazione, dalla precisione ma soprattutto dalla rapidità di fuoco. Un'unità che non ha nessun valore di tiro non ha la possibilità di utilizzare armi da tiro.

L'arma da tiro è indicata, se necessario, con un'abbreviazione nelle caratteristiche dell'unità, nelle note:

- » **Ps**, pistola;
- » **Mk**, moschetto;
- » **Aq**, archibugio;
- » **Bw**, arco;
- » **LBw**, arco lungo;
- » **XBw**, balestra;
- » **Lt**, artiglieria leggera;
- » **Md**, artiglieria media;
- » **Hv**, artiglieria pesante.

#### 2.6.4. Mischia

È la potenza dell'unità in un combattimento corpo a corpo o a breve distanza e deriva anch'essa dall'addestramento. Un'unità che non ha nessun valore di mischia non ha la possibilità di combattere corpo a corpo con un'unità nemica (vedi le liste degli eserciti per le statistiche delle varie tipologie di truppe).

#### 2.6.5. Esempio

Come esempio è riportata una parte delle liste delle truppe bavaresi per la Guerra dei trent'anni nel periodo 1618-1625.

La prima riga descrive una base di picche mercenarie arruolate nell'esercito bavarese. Le varie colonne hanno il significato descritto qui di seguito:

| #   | Abbr                 | Descrizione                   | Caratt.                       | Punti | Arma    | Note                    |
|-----|----------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------|---------|-------------------------|
| 2-4 | <b>BvPK</b>          | Picche mercenarie o straniere | 1/0/2 <b>a</b>                | 22    | Pk & Mk | Alabarde (dal II turno) |
| 1-2 | <b>BvSh</b>          | Moschettieri                  | 1/1/0 - <b>sk</b> / <b>ln</b> | 17    | Mk      |                         |
| 0-2 | <b>BvCav</b>         | Corazzieri veterani           | 2/-/2 <b>a</b>                | 22    |         |                         |
| 1-3 | <b>BvCav</b>         | Corazzieri                    | 1/-/2 <b>a</b>                | 19    |         | Corazzieri              |
| 0-1 | <b>BvH-<br/>vArt</b> | Artiglieria pesante           | 1/2/- -                       | 31    | Hv      |                         |

- » Colonna '#': il numero minimo e massimo di basi che possono essere schierate in un esercito bavarese di quel periodo: non meno di due basi ma non più di quattro.
- » Colonna Abbr.: la nazionalità e la tipologia delle truppe rappresentate. nel caso in esame picchieri – **Pk** – e bavaresi – **Bv**.
- » Colonna *Descrizione*: una breve descrizione per identificare le truppe.
- » Colonna *Caratt.*: nell'ordine, il morale (1), l'abilità di tiro (0) e quella in mischia (2). Si ricava anche che questo tipo di truppe era equipaggiato con armatura (la **a** riportata subito dopo le caratteristiche).
- » Colonna *Punti*: il punteggio di una base di questo tipo.
- » Colonna *Arma*: l'arma, o le armi, con cui erano equipaggiati i soldati. Nel caso delle nostre picche mercenarie sappiamo che disponevano di picche – **Pk** – e moschetti – **Mk**.
- » Colonna *Note*: annotazioni specifiche. Sempre nel caso in esame, le picche bavaresi hanno la possibilità di far combattere anche uomini armati di alabarda dal II turno di mischia. In questo caso la nota fa riferimento a una specifica regola del manuale.

Sempre nella stessa tabella, nella seconda riga, sono riportate le statistiche delle unità di moschettieri. In questo caso si nota che i moschettieri non possiedono armatura (il simbolo “**a**” riportato dopo i valori di morale, tiro e mischia nella colonna *Caratt.*) ma possono operare sia in ordine aperto – **sk** – che in ordine chiuso – **ln** – come si deduce dalla presenza della specialità **sk/ln** riportata sempre nella colonna

Caratt.

Infine, nella terza riga è descritta un'unità di corazzieri veterani. Si può notare che tale tipologia di cavalieri non è in grado di utilizzare armi da fuoco come si ricava dalla presenza del simbolo "C" in corrispondenza dell'abilità di tiro (ricordiamo che questo non significa che i corazzieri sul campo di battaglia non usassero le loro pistole ma solo che, ai fini del gioco, il tiro delle pistole è computato nel valore di mischia).

### 2.6.6. Forza di una base

La **forza** di una base, indipendentemente dal tipo, è pari per convenzione a quattro ed è diminuita dalle perdite subite. Una base è eliminata quando arriva a subire quattro perdite. Alcuni scenari possono prevedere basi a ranghi ridotti con forza inferiore a quattro – **forza ridotta** – in questi casi la forza è riportata, tra parentesi, accanto alle statistiche dell'unità, nello scenario.

L'unità è contrassegnata con segnalini perdite opportuni, si tiene conto, però, di queste perdite solo per il tiro e per la mischia, non per il test del morale. Ulteriori perdite sono considerate come di consueto e l'unità è eliminata quando raggiunge un numero di perdite permanenti, sia iniziali che successive, pari a quattro.

Esempio: basi a forza ridotta

Sheldon 0 8um *ala sinistra*

IrCav 1/-/1 - IrCav 1/-/1 **Unità con** POURCEL

IrDr 1/-/0 - sk/l'n (1/1/2) **forza pari a 2** n (1/1/1 - sk) (rgt. Dongan, Clare, Carroll)

IrSh 1/0/1 - sk/l'n (2) *guarnigione del castello di Aughrim*

Nell'esempio qui sopra è riportata la composizione della divisione dell'esercito giacobita, comandata dal generale Sheldon, nella battaglia di Aughrim del 1691. Si può notare, nell'ultima riga, la presenza di un'unità di moschettieri irlandesi – IrSh – di guarnigione nel castello di Aughrim. Questa base ha una forza pari a 2, si ricava dal numero due tra parentesi tonde riportato immediatamente dopo le specialità dei moschettieri.

### 2.6.7. Coesione delle unità

Il grado di coesione di un'unità misura la capacità di manovrare e combattere in modo efficace. Ogni unità ha quattro livelli di coesione:

- » **Ordinata** o formata: l'unità è organizzata ed efficiente (il livello di disordine dell'unità è considerato pari a 0);
- » **Disordinata**: l'unità è disorganizzata, ma può muovere, combattere e tirare (anche se con alcune limitazioni e penalità), l'unità è contrassegnata con un segnalino di colore bianco (il livello di disordine è 1);
- » **Scossa**: l'unità è disorganizzata ed il morale delle truppe vacilla; la base può muovere, ma non tira e combatte solo se caricata dal nemico (in altre parole non può volontariamente caricare il nemico), è contrassegnata con un segnalino di colore giallo (il livello di disordine è 2);
- » **Rotta**: l'unità non è più in grado di combattere, non può muovere volontariamente né tirare, è fuori dal controllo del giocatore che può solo sperare di recuperarla nell'apposita fase del turno di gioco, è contrassegnata con un segnalino di colore rosso (il livello di disordine è 3).

Le unità in rotta non eseguono mai il test del morale se caricate, colpite da tiro avversario o attraversate da truppe che ripiega-



no/in rotta. Se si verifica una di queste situazioni eseguono una mossa di rotta automaticamente (cfr. 5.6.4 *Rotta a pagina 39*).

### 2.6.8. Armatura

Le unità, sia di fanteria che di cavalleria, possono indossare o essere equipaggiate con armature. L'armatura delle unità è schematizzata in due soli livelli:

- » Senza armatura – -: l'unità è composta di truppe che non indossano alcun tipo di protezioni oppure il soldato ha una corazza che copre solo la parte superiore del corpo e, qualche volta, un elmo.
- » Armatura – a: l'armigero è equipaggiato con un'armatura che copre l'intero corpo, sia di fronte che alle spalle, o almeno il tronco e la parte superiore delle gambe, spesso completata da un elmo.

## 2.7. Organizzazione dell'esercito

*A la guerre...* utilizza un meccanismo semplice ma efficace per simulare la trasmissione degli ordini dal comandante in capo, attraverso i gradi intermedi della catena di comando, fino alle unità da combattimento che quegli ordini dovranno eseguire. Questo meccanismo è il cuore del regolamento. Per utilizzarlo al meglio è necessario comprendere, almeno a grandi linee, l'organizzazione degli eserciti dell'epoca o almeno la rappresentazione semplificata che viene fatta in queste regole di quell'organizzazione.

Nel periodo storico coperto dal regolamento l'unità operativa base era il battaglione per la fanteria e lo squadrone per la cavalleria. I battaglioni e gli squadroni erano raggruppati a volte in unità più estese come le brigate o in grandi formazioni di massa (cfr. 2.11 *Grandi unità a pagina 17*) che operavano come un'unica grande unità.

L'intero esercito era suddiviso spesso in tre grandi reparti: le due ali e il centro. Ognuna di queste schiere poteva a sua volta essere divisa in linee (oppure l'armata era schierata su più linee a loro volta divise in ali e centro).

### 2.7.1. Unità

In questo regolamento l'elemento fondamentale del gioco è la **base**. Una base rappresenta un solo tipo di truppe oppure tipologie diverse di soldati addestrati però a combattere e operare come un tutt'uno (per esempio i battaglioni di fanteria composti da picchieri e moschettieri).

Una o più basi al più disordinate costituiscono un'unità. Più precisamente un'unità è composta da una o più basi della stessa brigata disposte in formazione (cfr. 2.10 *Le formazioni a pagina 15*). Quando l'unità è composta di più basi si considera come morale dell'unità quello della base che ha il morale peggiore e come velocità di movimento quella della base più lenta (le basi, anche se schierate in formazione, tirano e combattono sempre separatamente quindi per quanto riguarda il fuoco delle armi e le mischie si utilizza il valore opportuna della singola base).

Il giocatore ha sempre la possibilità di scegliere se operare con unità composte di più basi come se fossero un'unica unità o manovrare con le basi separatamente a meno che le basi non siano riunite in una grande formazione. Se non specificato diversamente (quando si richiede di dichiarare gli intenti) un'unità in formazione opera come un tutt'uno, in particolare è possibile caricare con tutte le basi dell'unità contemporaneamente con un solo Test del morale e un solo tiro di dado (cfr. 6 *Carica a pagina 42*). In questi casi se una delle basi dell'unità è disordinata allora si considera disordinata l'intera unità.

### 2.7.2. Brigate

Una brigata è costituita da una o più basi che possono operare in formazione (cfr. 2.10 *Le Formazioni a pagina 15*). La basi di una stessa brigata schierate in formazione possono operare come un'unica unità. Non è possibile modificare la composizione delle brigate nel corso della partita, è possibile però

manovrare le basi di una singola brigata separatamente.

I generali che comandano le brigate, i brigadieri, non sono rappresentati con basi apposite nel gioco. Essi sono considerati far parte di una delle basi che compongono l'unità.

### 2.7.3. Divisioni

Nel regolamento le unità e le brigate devono essere raggruppate in comandi detti, per semplicità, divisioni. Una divisione può essere, a seconda delle dimensioni dell'esercito e del numero di basi che ne fanno parte, un'ala o una linea. Il comandante in capo – CiC – può comandare direttamente una divisione. Nel corso del gioco non è possibile trasferire basi da una divisione all'altra. Le divisioni devono comprendere almeno due unità (alcuni scenari, per motivi storici, possono contravvenire a questa regola).

Ogni divisione deve avere un generale comandante che è rappresentato sul tavolo di gioco con una base appropriata.

### 2.7.4. Artiglieria

Per quanto riguarda il comando delle batterie di artiglieria sono possibili diverse soluzioni, anche contemporaneamente nello stesso ordine di battaglia:

- » le basi di artiglieria possono essere raggruppate in un reparto specifico al comando di un generale di divisione;
- » le batterie possono essere assegnate a divisioni che comprendono anche unità di fanteria e/o cavalleria, in questo caso le basi sono agli ordini del generale che comanda la divisione;
- » le batterie di artiglieria possono essere elencate nell'ordine di battaglia come dipendenti direttamente dal generale comandante in capo, in questo caso possono essere comandate da qualsiasi generale, a patto che si trovino entro il suo raggio di comando (*cf. Caratteristiche dei generale a pagina 13*).

### 2.7.5. Generali

Tutti i generali, di qualunque grado, sono rappresentati da basi con il fronte ampio la metà di una base standard che quindi misurano 1um x 1um, il numero di modelli sulla base indica la loro posizione nella catena di comando:

- » Un **generale di divisione** è responsabile di una divisione e quindi comanda direttamente le unità della divisione. Non ha altri generali al suo comando. Un generale di divisione è rappresentato da una base con una sola figura.
- » Un **generale intermedio** avrà ai propri ordini altri generali (con i rispettivi comandi) ed eventualmente le unità di una divisione. Ad esempio un generale intermedio comanderà un'ala dell'esercito, i suoi sottoposti saranno i generali al comando della prima e della seconda linea (oppure lo stesso generale che comanda l'ala è al comando anche della prima linea mentre un suo sottoposto capeggia la seconda linea). Un generale intermedio è rappresentato da una base con due o tre figure (due figure se i suoi sottoposti sono solo generali di divisione, tre figure se tra i sottoposti c'è almeno un altro generale intermedio).
- » Il **CiC** (il giocatore) è l'ufficiale responsabile dell'intera armata cui impartisce ordini attraverso i generali a lui sottoposti, può comunque comandare direttamente una divisione. È rappresentato da una base con tre o quattro figure (tre figure se i suoi sottoposti sono solamente generali di divisione o generali intermedi con due figure, quattro figure se c'è almeno un generale intermedio con tre figure).

L'imbasamento dei comandi è solo un suggerimento visto che né il numero di figure, né le dimensioni della base, hanno influenza sul gioco. Quello che conta è la posizione della base sul tavolo di gioco.



## Generali aggregati

Un generale si considera **aggregato** a una base se la base del generale e almeno una base dell'unità sono a contatto, è considerato aggregato a un'unità se la base del generale è a contatto con almeno una base dell'unità e l'unità è schierata in formazione. È possibile aggregare generali solo a unità che sono sotto il diretto comando o al comando di generali suoi sottoposti.

Esempio: generali aggregati



La base del generale G è aggregata alla base di fanteria U2 ma non alla base U1. Difatti il generale è a contatto diretto con la base U2 ma le due basi U1 e U2, pur facendo parte della stessa brigata, non sono schierate in formazione. Solo la base U1 usufruirà dei vantaggi dovuti al generale aggregato.



La base del generale G è aggregata all'intera unità formata dalle basi U1, U2 e U3. È vero che il generale si trova a contatto diretto solo con la base U3 ma l'unità è schierata in linea e quindi tutte le tre basi godranno dei vantaggi forniti dal generale.

## 2.8. Ordine aperto

La maggior parte delle unità del periodo, che fossero di cavalleria oppure di fanteria, combattevano in formazioni serrate, con gli uomini schierati in file successive, facendosi forti della compattezza e della profondità della formazione. Truppe schierate in questo modo sono dette in ordine chiuso. Le unità di fanteria e cavalleria leggera, i dragoni, alcuni reparti di tiratori e altre tipologie di truppe erano addestrate, invece, per operare in ordine aperto – schermaglia o *skirmish* – sfruttando al meglio le caratteristiche del terreno. L'ordine aperto favorisce la rapidità e la flessibilità di movimento e rende le truppe un bersaglio meno facile per il nemico al costo di una minore efficacia nel tiro e in mischia a causa della dispersione dei soldati.

Solo unità composte da un'unica base possono essere schierate in ordine aperto, inoltre unità in ordine aperto non possono far parte di nessun tipo di formazione. Se le truppe possono operare sia in ordine chiuso che in ordine aperto si usa l'apposito segnalino quando schierate in schermaglia.

## 2.9. Truppe montate e appiedate

Alcune tipologie di unità, come per esempio i dragoni, possono combattere sia montati (a cavallo) che smontati (appiedati). Quando le truppe sono montate, l'unità segue le regole della cavalleria (a meno che non sia specificato altrimenti) se appiedate segue le regole della fanteria.

Le liste eserciti riportano per questo tipo di truppe una doppia serie di valori (appiedate e montate) e specificano a quale tipo di cavalleria sono equiparate quando montate.

Esempio: caratteristiche dei dragoni

| #   | Abbr     | Descrizione              | Caratt.          | Punti | Arma | Note  |
|-----|----------|--------------------------|------------------|-------|------|---|
| 0-1 | DkG      | Dragonanti della Guardia | 2/0/2 a          |       |      |   |
| 2-4 | DkI      | Danesi e tedesche        | 1/0/1 -          |       |      | Questi dragoni quando montati si comportano come cavalleria leggera |
| 0-3 | DkDr     | Dragoni                  | 1/-2/-1 - sk/l/n | 16    | Mk   | Cavalleria leggera - LC   |
|     |          | Dragoni smontati         | 1/0/-1 - sk      |       |      |   |
| 0-1 | DkHv/Art | Artiglieria pesante      | 1/2/-            | 31    | Hv   |   |

La figura che segue riporta una porzione della lista per l'esercito danese della Guerra dei trent'anni nel periodo 1643-1645. La seconda riga della tabella mostra le statistiche dei dragoni: nella parte superiore quando montati (la colonna Note specifica anche che se montati i dragoni si comportano come cavalleria leggera), nella parte inferiore della stessa riga sono riportate le caratteristiche se appiedati.

## 2.10. Le formazioni

Le formazioni consentono di schierare più basi adiacenti che si comportano come se fossero un'unica unità. Solo basi appartenenti alla stessa brigata al più disordinate possono far parte di una formazione. Generalmente le formazioni devono essere composte da truppe dello stesso tipo ma alcuni eserciti possono schierare nella stessa formazione anche truppe di tipologia differente, come di consueto questa possibilità è riportata nelle liste eserciti.

### 2.10.1. Linea

Quando schierate in linea le basi sono disposte su un'unica linea, con i lati delle basi a contatto e con il fronte rivolto nella stessa direzione. Solo basi al più disordinate possono far parte di una formazione di linea.

La formazione in linea può essere composta e scomposta nel corso della partita a patto che le singole basi non siano impegnate in una mischia (direttamente o perché in supporto senza contatto) a meno che la formazione non sia scomposta mantenendo tutte le basi nella stessa mischia. Si può comporre la formazione muovendo le basi in modo da formare la linea, non c'è altro costo in termini di tempo oltre al movimento necessario. Allo stesso modo, per scomporre una linea è sufficiente muovere le singole basi indipendentemente l'una dall'altra. Non è possibile, però, comporre e scomporre una formazione nella stessa fase di manovra.

Unità composte di una sola base di fanteria o cavalleria sono sempre considerate in linea a meno che non sia indicato diversamente utilizzando gli appositi segnalini.

Esempio: formazione in linea



Le tre basi U1, U2 e U3, tutte appartenenti alla stessa brigata, sono schierate in linea. Infatti sono a contatto, con il fronte rivolto nella stessa direzione e allineate. Le tre basi possono manovrare come se fossero un'unica unità.



Solo le basi U1 e U2 sono considerate schierate in linea. La terza base U3 della stessa brigata non appartiene alla formazione perché, pur essendo a contatto e con il fronte rivolto nella stessa direzione non è allineata con le altre due.

### Supporto senza contatto

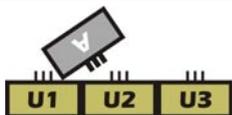
È il supporto di una unità, parte di una linea, non direttamente a contatto con il nemico ma che ha la possibilità di partecipare al combattimento in cui è coinvolta un'altra base della stessa formazione.

Possono dare supporto senza contatto in mischia solo basi in formazione con unità direttamente impegnate in mischia e solo se parte del fronte di almeno una base avversaria che combatte nella mischia si trova entro il prolungamento delle linee laterali, e dalla parte del fronte, della base che fornisce supporto senza contatto.

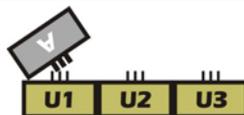
Un'unità che fornisce supporto senza contatto è considerata a tutti gli effetti in mischia.



### Esempio: supporto senza contatto (in linea)



La base U1, contattata dall'unità nemica A è in mischia.  
La base U2 fornisce supporto senza contatto perché in linea con U1 e, inoltre, la base A si trova entro la zona delimitata dal prolungamento delle due linee che passano per i lati della base U2. La base U2 è considerata a tutti gli effetti in mischia.



La base U1, contattata dall'unità nemica A, è in mischia ma questa volta senza supporto. infatti la base avversaria A non si trova entro il prolungamento delle linee laterali della base U2.

## 2.10.2. Colonna

La formazione in colonna prevede che due o più basi siano schierate allineate, una dietro l'altra, con il fronte della successiva a contatto con il retro della precedente. Solo basi al più disordinate possono far parte di una colonna.

La formazione in colonna può essere composta e scomposta nel corso della partita a patto che le singole basi non siano impegnate in una mischia. Per la composizione o scomposizione di una colonna vale quanto detto in precedenza per la formazione in linea (cfr. 2.10.1 Linea a pagina 15).

Le unità in colonna possono muovere, qualora siano rispettate le altre condizioni, utilizzando il movimento tattico (cfr. 5.2.8 Movimento tattico a pagina 32).

### Esempio: formazione in colonna



Unità composta di due basi schierate in colonna. Le due basi sono allineate una dietro l'altra, con il fronte rivolte nella stessa direzione.



Unità composta di una sola base. Per mostrare che la base è schierata in colonna è necessario l'apposito segnalino (il disegno sul segnalino è di colore viola).

### Supporto senza contatto

È il supporto di una unità, parte di una colonna, non direttamente a contatto con il nemico ma che ha la possibilità di partecipare al combattimento in cui è coinvolta un'altra base della stessa formazione. Il supporto senza contatto è possibile dal secondo round di mischia e solo se il nemico contatta la prima base della colonna, quella in testa alla colonna, ma non sul fianco. Tutte le basi della colonna, oltre alla prima, sono considerate dare supporto in mischia.



Un'unità che da supporto senza contatto è considerata a tutti gli effetti in mischia a partire dal secondo round del combattimento.

#### Esempio: supporto senza contatto (in colonna)



La base U1, contattata dall'unità nemica A è in mischia.

La base U2 fornisce supporto senza contatto perché in colonna con U1 e, inoltre, la base A ha contattato la base U1 sul fronte. La base U2 è considerata a tutti gli effetti in mischia a partire dal secondo round di mischia.



La base U2 non è in grado di fornire supporto senza contatto perché il nemico, la base A, ha caricato la base U1 sul fianco.

### 2.10.3. Quadrato

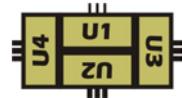
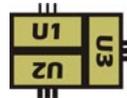
Alcune unità di fanteria hanno la capacità di schierarsi in quadrato, con i fanti rivolti verso l'esterno su tutti i quattro lati della formazione, per una migliore difesa dalle cariche di cavalleria. Solo basi al più disordinate possono far parte di un quadrato.

Se l'unità è composta di una sola base è contrassegnata con l'apposito segnalino. Se composta di due basi allora le basi sono allineate una dietro l'altra ma con il fronte rivolto in verso opposto. Se le basi sono tre, le prime due come sopra, la terza su un lato delle prime due e il fronte rivolto verso l'esterno; una eventuale quarta base è posta sul lato opposto. E così via ...

La formazione in quadrato è considerata avere il fronte su tutti i quattro lati per quanto riguarda il tiro, le mischie e il movimento ma muove alla metà della velocità consueta.

La possibilità di formare il quadrato è riportata nelle liste eserciti.

#### Esempio: formazione in quadrato

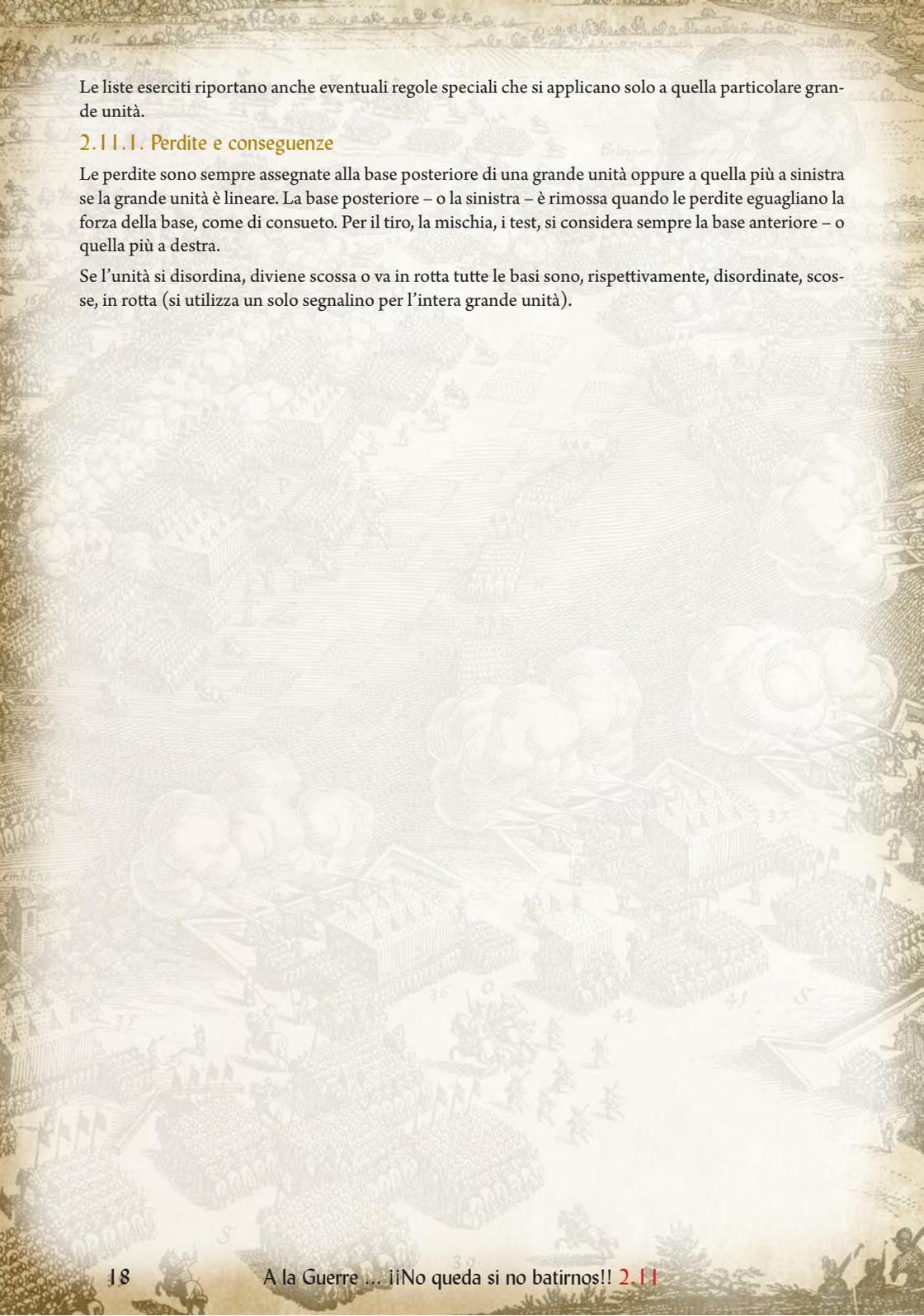


Nell'ordine: quadrato formato da una sola base (la formazione è resa evidente dal segnalino), quadrato formato da due basi, da tre basi e, infine, da quattro basi.

### 2.11. Grandi unità

Le grandi formazioni di massa composte di fanteria armata di picche con o senza il supporto di moschettieri e/o archibugieri sono caratteristiche del XVII secolo e di quello precedente e hanno bisogno di alcune regole apposite. Sono di questo tipo, per esempio, il Tercio spagnolo o i quadrati di picche rinascimentali. In questo regolamento queste formazioni sono dette grandi unità.

Le **grandi unità** si differenziano dalle unità soprattutto per l'impossibilità di scomporre o comporre una grande unità nel corso del gioco. La formazione con cui schierare la grande unità è riportata nella lista della nazione corrispondente e le basi che compongono la grande unità devono essere schierate una a contatto con l'altra e in nessun caso, nel corso della battaglia, è possibile separare le basi che formano la grande unità (a meno che una delle basi non venga eliminata a causa delle perdite subite) né cambiarne la disposizione.



Le liste eserciti riportano anche eventuali regole speciali che si applicano solo a quella particolare grande unità.

### 2.11.1. Perdite e conseguenze

Le perdite sono sempre assegnate alla base posteriore di una grande unità oppure a quella più a sinistra se la grande unità è lineare. La base posteriore – o la sinistra – è rimossa quando le perdite eguagliano la forza della base, come di consueto. Per il tiro, la mischia, i test, si considera sempre la base anteriore – o quella più a destra.

Se l'unità si disordina, diviene scossa o va in rotta tutte le basi sono, rispettivamente, disordinate, scosse, in rotta (si utilizza un solo segnalino per l'intera grande unità).



## 3. La battaglia (sequenza di gioco)

Una battaglia reale ha uno svolgimento molto complesso e articolato, con le azioni delle truppe coinvolte che si susseguono senza soluzione di continuità e senza un apparente schema temporale. Non è possibile, ovviamente, riprodurre nel dettaglio o simulare esattamente sul tavolo di gioco la tumultuosa successione degli avvenimenti di una battaglia, tra l'altro sempre diversi ogni volta. È possibile solo schematizzare gli episodi, in modo più o meno complesso, suggerendo ai giocatori una traccia, un modello, che permetta di ottenere effetti realistici e verosimili. Questa traccia è la **sequenza di gioco**.

Questo regolamento quindi organizza gli eventi in una successione, chiamata sequenza di gioco, cui i giocatori sono tenuti ad adeguarsi e che ha lo scopo di riprodurre i risultati, e non l'effettiva concatenazione, degli avvenimenti, della battaglia reale. Nonostante questo la sequenza di gioco non è esattamente la stessa in ciascun turno e non sempre i giocatori potranno manovrare le unità così come progettato o nell'ordine previsto.

### 3.1. Sequenza di gioco

La partita è suddivisa in **turni** e ogni turno è composto da **impulsi**, da uno a tre impulsi per turno. In ciascun turno i giocatori eseguono le azioni fase per fase nell'ordine specificato dalla sequenza di gioco. Le fasi di Manovra, Tiro e Mischia sono racchiuse in un impulso che può essere ripetuto più volte nello stesso turno, fino a tre volte per turno, come già detto. La fase di Riordino, invece, è eseguita una sola volta a turno, nell'ultimo impulso del turno.

- » Rinforzi (ingresso di truppe fuori dal tavolo di gioco)
- » Attivazione ed ordini
- » Manovra (movimento delle unità attivate e cariche, rimozione dei d6 di attivazione con priorità più bassa)
- » Riordino e recupero dalla rotta (solo nell'ultimo impulso del turno)
- » Tiro
- » Mischie (combattimenti corpo a corpo e movimenti di ripiegamento, rotta e controllo della cavalleria)

La sequenza di gioco è il cuore del regolamento quindi è bene spendere qualche parola in più per chiarire ogni eventuale dubbio.

- » I giocatori che impersonano i CiC tirano i dadi di attivazione e assegnano gli ordini ai generali sottoposti. Questa procedura sarà spiegata nel dettaglio più avanti, per ora l'unica cosa da sapere è che l'ordine è assegnato ponendo un d6 accanto al generale che deve eseguire l'ordine, la faccia del dado indica la priorità dell'ordine: più è alto il punteggio maggiore è la priorità dell'ordine.
- » Si svolge la fase di Manovra in cui i giocatori spostano le unità che hanno ricevuto ordini. Al termine dei movimenti le divisioni con l'ordine di priorità più bassa sono disattivate rimuovendo il d6 che rappresentava l'ordine ricevuto posto accanto al generale. Se ci sono sul campo ancora divisioni atti-

vate questo non è l'ultimo impulso del turno e quindi non si esegue la fase di Riordino. Si eseguono ora le fasi di Tiro e Mischia. Questo è il primo impulso del turno.

- » Se ci sono ancora divisioni attivate si ripete la fase di Manovra per le divisioni ancora attive e al termine si disattivano le unità delle divisioni che hanno l'ordine con priorità più bassa. Si ripetono anche le fasi di Tiro e Mischia. Questo è il secondo impulso del turno.
- » Se ancora ci sono divisioni attivate si ripete quanto appena visto, è il terzo ed ultimo impulso del turno. Nell'ultimo impulso del turno, immediatamente dopo la fase di Manovra, si esegue la fase di Riordino.

Ovviamente i giocatori non possono prevedere in anticipo di quanti impulsi sarà composto il turno. Se ci sono tutti ordini con la stessa priorità (tutti 6 o tutti 5 oppure solo 4) il turno avrà un solo impulso perché la prima volta in cui si eseguirà la fase di Manovra saranno disattivate tutte le divisioni. Ma se ci sono ordini con priorità 4, 5 e 6 allora il turno avrà ben tre impulsi: nel primo impulso saranno disattivate le divisioni con ordini di priorità 4, nel secondo impulso saranno disattivate le divisioni con ordini di priorità 5 e rimarranno ancora le divisioni con ordini di priorità 6 che potranno manovrare la terza volta nel terzo impulso.

Due notazioni importanti. Innanzitutto le priorità di cui si parla in questa regola sono quelle degli ordini assegnati alle divisioni, quindi modificate dalla catena di comando e dal livello dei generali e non i valori dei dadi di attivazione (*cf. 3.3.3 Modifiche alla priorità a pagina 21*).

In secondo luogo è importante rilevare che la fase di Riordino e recupero è eseguita solo nell'ultimo impulso. Questo consente a un giocatore esperto di sfruttare, per esempio, il tiro nel primo impulso per disordinare un'unità nemica e caricare nel secondo impulso per sbaragliare l'avversario ormai disorganizzato.

#### Esempio: sequenza di gioco

Il giocatore imperiale ha tre divisioni (ala destra, centro e ala sinistra) e nella fase di attivazione ottiene un 6 e un 4 che assegna alla sua ala destra e al centro. Il giocatore svedese anch'esso ha tre divisioni (ala destra, centro e ala sinistra) e nella fase di attivazione ottiene un 4 che assegna al centro. L'iniziativa spetta al giocatore imperiale (ha ottenuto più 6 del suo avversario).

#### Primo impulso

Fase di manovra. Il giocatore imperiale muove la propria ala destra (attivata per prima grazie all'ordine di priorità 6), poi il suo centro (l'ordine ha la stessa priorità di quello del suo avversario – 4 – ma il giocatore imperiale ha l'iniziativa). A questo punto è il giocatore svedese che muove la propria divisione centrale. Si disattivano ora il centro imperiale e quello svedese rimuovendo l'ordine (il dado di attivazione), le due divisioni infatti hanno gli ordini con priorità più bassa – 4). Ancora primo impulso, fasi di tiro e mischia. Si risolvono come di consueto i tiri e le eventuali mischie.

A questo punto termina il primo impulso.

#### Secondo impulso

Fase di manovra. Dopo il primo impulso è rimasta una divisione ancora attiva, si tratta dell'ala destra imperiale che adesso può muovere di nuovo, al termine del movimento si rimuove il d6 di attivazione poiché si tratta dell'ordine con priorità più bassa (6, ma non ci sono altri ordini assegnati alle divisioni). Fase di riordino. Dato che si tratta dell'ultimo impulso per questo turno, entrambi i giocatori possono riordinare le proprie unità e tentare il recupero delle unità in rotta. Fasi di tiro e di mischia. Di nuovo si risolvono i tiri ed eventuali mischie. Non ci sono altre divisioni attive, si conclude il turno.

## 3.2. Rinforzi

All'inizio del turno si dispongono i rinforzi, se previsti, nel punto in cui faranno il loro ingresso sul tavolo di gioco (generalmente l'intersezione di una strada con il bordo del tavolo). Se non indicato diversamente dallo scenario, i rinforzi entrano in colonna, ma il giocatore può scegliere di schierarli direttamente nella formazione desiderata ritardando di un impulso l'ingresso.

Nella successiva fase di attivazione il giocatore tirerà i dadi per gli ordini tenendo conto anche di eventuali generali che hanno fatto il loro ingresso nel turno corrente.

### 3.3. Attivazione e ordini

Il CiC deve diramare ordini per i propri generali ed attivare i comandi per la successiva fase di Manovra. Questa operazione è simulata nel regolamento tirando un certo numero di dadi a sei facce – **dadi di attivazione** – che rappresentano gli ordini che il CiC vuole inviare ai propri sottoposti nel turno.

Il giocatore/CiC determina il numero dei dadi di attivazione aggiungendo il livello del CiC al numero delle divisioni della propria armata che non sono formate solo da artiglieria (in genere questo calcolo è fatto all'inizio della partita).

#### Numero divisioni + livello del CiC

Tutti i dadi di attivazione che hanno un inferiore a quattro sono scartati, rappresentano gli ordini che il CiC ha impartito ma che non hanno raggiunto il destinatario o sono stati male interpretati.

I d6 rimasti (con punteggio pari a quattro o più) rappresentano gli ordini che il comandante in capo è in grado di emanare nel turno e il punteggio ottenuto con il dado è la **priorità** dell'ordine (più è alto il punteggio, prima saranno attivate le unità che riceveranno l'ordine e maggiori saranno le loro possibilità di manovra). La priorità dell'ordine può essere modificata dalla struttura della catena di comando e dall'abilità del generale che riceve l'ordine.

#### 3.3.1. Iniziativa

Il giocatore che ottiene il maggior numero di 6 ha l'**iniziativa** nel turno corrente – il **giocatore con l'iniziativa**. Il suo avversario è il **giocatore senza l'iniziativa**. Se il numero di 6 è lo stesso l'iniziativa spetta al giocatore che l'aveva nel turno precedente (in caso di parità nel primo turno, decidere casualmente).

#### 3.3.2. Assegnazione degli ordini

Ogni giocatore assegna gli ordini ai generali del proprio esercito che comandano direttamente unità da combattimento (anche a generali che comandino direttamente solo batterie di artiglieria, se lo desidera). L'assegnazione è effettuata ponendo fisicamente un dado accanto alla base del generale che riceve l'ordine, la faccia superiore del dado indica la priorità dell'ordine. Il giocatore con l'iniziativa è il primo ad assegnare gli ordini ai comandi, il suo avversario li assegna immediatamente dopo.

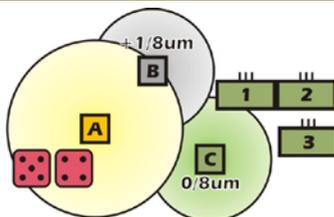
#### 3.3.3. Modifiche alla priorità

La priorità dell'ordine è diminuita di 1 per ogni generale subalterno che è fuori dal raggio di comando del suo superiore.

La priorità dell'ordine è anche modificata dal livello del generale che lo riceve (alla priorità si somma algebricamente il livello del generale). In ogni caso la priorità non può essere aumentata oltre 6; se invece le modifiche portano la priorità dell'ordine a tre o meno l'ordine è perso. È importante specificare che la modifica alla priorità dovuta al livello del generale che riceve l'ordine si applica dopo che l'ordine è stato ricevuto, in altre parole, se l'ordine scende per qualche ragione a priorità 3 è perduto anche se indirizzato a un generale che ha un livello +1 o +2.



### Esempio: modifiche alla priorità



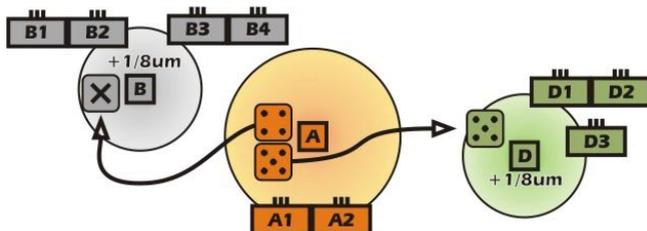
In questo esempio il generale A è il CiC, i generali B e C i generali di divisione suoi sottoposti. I cerchi rappresentano il raggio di comando dei tre generali.

Il CiC ha due ordini disponibili, con priorità 4 e 5. Assegna l'ordine con priorità più alta al generale C ma, dato che questo si trova fuori dal proprio raggio di comando la priorità dell'ordine scende a 4. Il secondo ordine, priorità 4, è assegnato al generale B ma grazie al livello di questo generale la priorità sale a 5.

Da notare che se il giocatore avesse deciso di invertire l'assegnazione degli ordini, il generale C non avrebbe avuto alcun ordine valido (la priorità 4 sarebbe scesa a 3 a causa della distanza e quindi l'ordine sarebbe andato perduto). Infine, le basi mostrate in figura costituiscono una brigata parte della divisione comandata dal generale C. La base 1 è attivata, perché entro il raggio di comando del proprio generale, la base 2 è anch'essa attivata perché, pur essendo fuori dal raggio di comando è parte di una formazione che è in comando (perché almeno una base dell'unità di cui fa parte è entro il raggio di comando). La base 3, invece, non può essere attivata perché fuori dal raggio di comando, in questo turno la base non potrà manovrare.

Le divisioni capitanate da un generale che ha ricevuto un ordine sono dette divisioni attivate. Le unità/basi appartenenti a divisioni attivate che si trovano anche parzialmente entro il raggio di comando del generale che le controlla sono dette unità/basi attivate. Se il generale è a contatto diretto con un'unità – aggregato – allora solo quest'unità può essere attivata. Se una base è parte di un'unità schierata in una delle formazioni consentite allora è considerata attivata se anche una sola base è, anche parzialmente, entro il raggio di comando del generale superiore.

### Esempio: modifiche alla priorità, ordine perduto



Il CiC, generale A, nella fase di attivazione ottiene un 4 e un 5. I cerchi in colore rappresentano il raggio di comando dei generali. Assegna l'ordine di priorità 5 al generale D. La priorità dell'ordine è diminuita di 1 (-1) perché il generale D si trova fuori dal raggio di comando del proprio superiore ma è anche aumentata di 1 (+1) per il livello del generale che riceve l'ordine. In conclusione la priorità resta inalterata. L'unità formata dalle basi D1 e D2 è quindi attivata (la base C1 si trova entro il raggio di comando del proprio generale superiore, attivato, e la base D2 è in formazione con la D1) così come la base D3. L'ordine di priorità 4 è assegnato al generale B, la priorità dell'ordine è diminuita di 1 (-1) perché anche B si trova fuori dal raggio di comando del proprio superiore. A questo punto l'ordine è perso perché la priorità non può mai essere inferiore a 4 e questo anche se il generale che avrebbe dovuto ricevere l'ordine ha un livello tale da far aumentare la priorità dell'ordine (come nell'esempio). In pratica, l'ordine si perde lungo la strada e il generale B, non avendolo ricevuto, non può usare le proprie capacità per migliorare un ordine che non ha mai ricevuto. Le due unità comandate dal generale B quindi non potranno essere attivate nel turno.

È bene notare che nemmeno l'unità comandata direttamente dal generale A potrà essere attivata, infatti il proprio generale superiore (il generale A, il CiC) non ha nessun ordine avendo optato per gli ordini ai propri subalterni. Se avesse conservato l'ordine di priorità 4 per sé allora le basi A1 e A2 avrebbero potuto essere attivate.



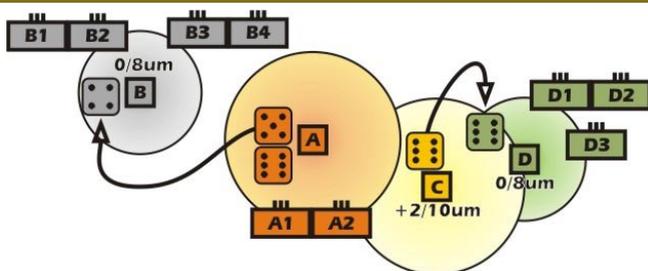
Il giocatore che impersona un generale Eccellente – livello del generale +2 – tira 2d6 oltre a quelli che gli vengono assegnati dal comandante in capo, un giocatore/generale Capace – livello del generale +1 – tira un ulteriore d6. Questo anche se il comandante in capo non assegna nessun ordine. Questi ordini possono essere assegnati esclusivamente a generali subordinati al generale che ha tirato i dadi o al generale stesso o, ancora, a unità sotto il suo diretto comando e non sono computati per quanto riguarda l’iniziativa.

Al contrario, il numero di ordini – d6 – assegnati a un generale/giocatore Incapace – livello del generale -1 – deve essere ridotto di uno. A questo punto ogni giocatore procede come già visto per assegnare ordini alle unità che controlla.



Il punteggio di un generale impersonato da un giocatore deve essere raddoppiato.

Esempio: ordini in eserciti con più giocatori



In questo esempio il generale A è il CiC, i generali B e C sono generali suoi sottoposti che sono l'alter ego di due diversi giocatori. I cerchi rappresentano, come già nell'esempio precedente, il raggio di comando dei tre generali.

Il CiC ha due ordini disponibili, con priorità 5 e 6. Assegna l'ordine con priorità 5 al generale B e visto che questo generale è fuori dal raggio di comando, la priorità scende a 4. Il CiC conserva il secondo ordine, con priorità 6, per se stesso visto che comanda direttamente un'unità (le basi A1 e A2). Infine il generale C, che può tirare due d6 in modo indipendente, ottiene un ulteriore ordine di priorità 6 che assegna al proprio subalterno generale D. In questo modo tutte le basi mostrate in figura risultano attivate: tutte le unità sono all'interno del raggio di comando del proprio generale e ogni generale ha un ordine valido.

### 3.5. Ordini segreti

Questa regola consente di nascondere all'avversario, nella Fase di attivazione, la priorità dell'ordine assegnato ad una divisione ma anche l'assegnazione stessa di un ordine.

La fase di Attivazione procede come descritto nel regolamento base e l'iniziativa viene determinata come di consueto (cfr. 3.3 Attivazione ed ordini a pagina 21 e 3.3.1 Iniziativa a pagina 21). L'assegnazione degli ordini vera e propria, invece, è modificata come descritto nel seguito (cfr. 3.3.2 Assegnazione degli ordini a pagina 21).

### 3.5.1. Assegnazione degli ordini segreti

Dopo aver tirato i dadi per l'attivazione ciascun giocatore prende un numero di segnalini ordini pari al numero dei dadi di attivazione lanciati. Alcuni segnalini riporteranno la priorità dell'ordine, e corrisponderanno ad ordini effettivi, i restanti segnalini saranno falsi ordini, senza priorità, il cui unico scopo sarà quello di celare all'avversario la mancata assegnazione.

A questo punto i giocatori assegnano gli ordini ponendo accanto alla base di ciascun generale non il dado, come già visto in precedenza, ma un segnalino ordine con la faccia anteriore rivolta verso il basso in modo da nascondere all'avversario la priorità dell'ordine e, soprattutto, se si tratta di un ordine davvero eseguibile o solo di un falso ordine. Al termine dell'assegnazione degli ordini tutti i segnalini sono girati a faccia in su, rivelando la priorità dell'ordine, e i segnalini fasulli sono rimossi. A questo punto può essere necessario modificare i segnalini per tener conto delle modifiche alla priorità dell'ordine dovute alla catena di comando (*cf. 3.3.3 Modifiche alla priorità a pagina 21*).

Esempio: segnalini ordini



In figura i segnalini utilizzati per l'assegnazione segreta degli ordini. I primi tre riportano la priorità dell'ordine, il quarto è il segnalino usato per assegnare un ordine fasullo. L'ultimo a destra è il retro dei segnalini, uguale per tutti e quattro.

### 3.6. Riordino e recupero dalla rotta

Questa fase del turno, come già detto in precedenza, è risolta solo nell'ultimo impulso del turno. Le operazioni da eseguire sono esposte tutte insieme, per comodità di consultazione, nel capitolo relativo ai test (*cf. 10 Test e riordino a pagina 64*).

Nell'ordine si procede prima al Test di coesione delle divisioni (*cf. 10.1 Coesione delle divisioni a pagina 64*), poi al tentativo di recupero delle unità in rotta (*cf. 10.4.2 Unità in rotta a pagina 70*) e infine al riordino delle unità scosse e disordinate (*cf. 10.4.1 Unità scosse o disordinate a pagina 70*).



## 4. Vittoria!

Nessuna battaglia storica è mai proseguita fino alla distruzione completa dell'esercito nemico, piuttosto ogni armata ha un punto di non ritorno superato il quale le truppe non hanno più fiducia nella vittoria, si sbandano e, spesso, fuggono disordinatamente, consegnando il successo all'avversario. In questo regolamento la fiducia nella vittoria è misurata dalla coesione dell'esercito, un valore che si modifica nel corso della battaglia a seconda dei successi o dei rovesci subiti dall'armata.

All'inizio della partita i due giocatori comandanti in capo determinano lo stato iniziale dell'armata calcolando il grado di coesione dell'esercito ed è questo valore, continuamente aggiornato durante la partita, che determina se la battaglia si concluderà perché una delle due parti ha costretto alla rotta l'avversario, nel qual caso si tratta di una vittoria decisiva, oppure perché si è giocato il numero di turni previsti dallo scenario ed in questo caso il vincitore ottiene una vittoria controversa.

### 4.1. La coesione dell'esercito

La **coesione dell'esercito** è un valore che misura l'efficienza sul campo dell'intero esercito e che può diminuire, nel corso della battaglia, a causa delle perdite subite dalle unità combattenti o per la conquista, da parte del nemico, di obiettivi strategici sul campo.

La coesione dell'esercito è calcolata prima di iniziare la partita: si somma il morale di tutte le basi di fanteria e cavalleria (non dell'artiglieria), la coesione dell'esercito è la metà, arrotondata per eccesso, del numero ottenuto più il livello del generale CiC.

$$(\text{morale basi di fanteria e cavalleria})/2 + \text{livello CiC}$$

#### 4.1.1. Aggiornamento della coesione

Nel corso della partita la coesione dell'esercito deve essere aggiornata ogni volta che:

- » un'unità o una base va in rotta o esce dal tavolo scossa: si sottrae alla coesione dell'esercito il morale dell'unità (anche se la base è di artiglieria);
- » un'unità o una base recupera dalla rotta: si aggiunge alla coesione dell'esercito la metà, arrotondata per difetto, del morale dell'unità;
- » il nemico raggiunge ed occupa la posizione di una batteria di artiglieria che ha abbandonato i cannoni: si sottrae il morale dell'unità di artiglieria (si cumula con il precedente);
- » si conquista un obiettivo strategico: si aggiunge alla coesione dell'esercito il valore dell'obiettivo strategico;
- » un obiettivo strategico occupato viene conquistato o riconquistato dal nemico: si sottrae alla coesione dell'esercito il valore dell'obiettivo strategico.

### 4.1.2. Obiettivi strategici

Gli obiettivi strategici e il loro valore sono fissati dallo scenario. Nel caso di una partita non basata su uno scenario sono considerati obiettivi strategici:

- » Costruzioni, edifici, città e villaggi di qualsiasi tipo; il valore è pari al loro valore di difesa (vdf).
- » Fortificazioni, trincee e altre opere di difesa lineari, il valore è pari al vdf, dell'opera di difesa per ogni 2um di lunghezza. Si arrotonda per difetto (meno di 2um non hanno alcun valore come obiettivo strategico, una fortificazione la cui lunghezza è compresa tra 2um e 4um escluso vale una volta il vdf, ...).
- » Ponti e guadi, il valore è 1 per un guado ampio 2um, 2 per un guado ampio 4um, 3 per un ponte in legno, 4 per un ponte in muratura o pietra.
- » Intersezioni di strade con il bordo del tavolo dal quale è entrato l'esercito nemico, valore 1 per una strada secondaria, 2 per una strada principale.
- » Una via di comunicazione dell'esercito, il valore è 4 (se l'esercito ha più di una via di comunicazione, non si applica se tale via è unica), non si cumula con il precedente. In genere le vie di comunicazione dell'esercito sono definite dallo scenario.
- » L'unica via di comunicazione dell'esercito, il valore è 8 (non si cumula con il precedente).
- » Carriaggi, traini di artiglieria, carri munizioni, il valore è 2.
- » Accampamento, il valore è 4; l'accampamento conquistato viene saccheggiato dal nemico e quindi non può essere riconquistato.

#### Conquistare un obiettivo strategico

Un obiettivo strategico è conquistato se occupato da almeno una base di cavalleria o fanteria al più disordinata e non ci sono unità nemiche nella stessa area. Per mantenerne il possesso non è necessario che si continui a occuparlo, è sufficiente che sia stato occupato per l'ultima volta da una base amica e che la più vicina unità al più disordinata sia anch'essa amica (la distanza è misurata tra il punto più vicino della base al punto più vicino dell'area o del trinceramento).

Per riconquistare un obiettivo strategico valgono, ovviamente, le stesse regole.

### 4.1.3. Conclusione della partita

Non appena la coesione diventa zero o meno l'esercito è sconfitto e in rotta e deve abbandonare il campo di battaglia. L'avversario ottiene una vittoria decisiva.

Se al termine dell'ultimo turno nessuno dei due eserciti è andato in rotta (la coesione di entrambi è ancora positiva) il giocatore che ha il punteggio di coesione migliore a questo punto della battaglia ottiene una vittoria controversa.

Il numero dei turni di una battaglia storica è stabilito dallo scenario, in caso di partita non-storica per stabilire il numero dei turni si possono usare le seguenti linee guida:

- » Punteggio dell'esercito 200-299 punti: 15 turni;
- » Punteggio 300-399 punti: 20 turni;
- » Punteggio 400-499 punti: 25 turni;
- » Punteggio 500 punti o superiore: 30 turni.

Si considera il punteggio maggiore tra quelli dei due eserciti in campo. Se una parte è composta da due eserciti alleati ai fini del calcolo dei turni della partita si tiene conto del punteggio totale ottenuto sommando i singoli punteggi degli alleati.

## 4.2. Eserciti alleati

Ci sono stati casi in cui due eserciti alleati hanno affrontato lo stesso nemico su un unico campo di battaglia pur mantenendo strutture di comando separate. In questi casi gli eserciti alleati hanno ciascuno il proprio grado di coesione che viene aggiornato separatamente, però nel corso della partita entrambi

gli eserciti considerano gli obiettivi strategici conquistati dall'alleato come propri.

Nel caso che uno dei due eserciti vada in rotta il giocatore che controlla l'esercito che rimane sul campo deve immediatamente aggiornare il proprio grado di coesione senza più, però, considerare conquistati gli obiettivi che erano in possesso dell'alleato. In altre parole deve considerare tutti gli obiettivi strategici conquistati dall'alleato come perduti e modificare di conseguenza il proprio livello di coesione.

### 4.3. Suggerimenti pratici

Per facilitare il calcolo del grado di coesione si può usare un contenitore per ciascun esercito che, all'inizio della partita, è riempito con un numero di segnalini pari alla coesione iniziale (si possono usare segnalini di qualsiasi tipo). Ogni volta che è necessario aggiornare la coesione il giocatore aggiunge o toglie dal contenitore il numero opportuno di segnalini, quando il contenitore rimane vuoto la partita è conclusa.

Il grado di coesione attuale dovrebbe essere tenuto segreto al nemico.

Esempio: ordine di battaglia e coesione dell'esercito

#### Esercito spagnolo

10.700 uomini: 8.000 fanti, 2.400 cavalieri e 6 cannoni da campo

□ Esercito spagnolo: Spinola +2 10um - 4d6 [7] - 5d6 [11]

□ SpltArt 1/0/-

■ de Medina 0 8um *avanguardia*

■ SpSh 1/1/0 - sk/lm - SpSh 1/1/0 - sk/lm

□ de Olivera 0 8um *prima linea*

□ SpPk 3/0/2 a - SpPk 3/0/2 a (*battaglione di Cartagena*)

■ SpPk 1/0/2 a - SpPk 1/0/2 a

■ Baglioni 0 8um *riserva*

■ SpPk 2/0/2 a - SpPk 2/0/2 a

■ SpRei 1/0/-1 a - SpRei 1/0/-1 a

■ SpCav 2/-/1 a

■ SplC 1/-/0 a sk

Qui sopra riportiamo l'ordine di battaglia dell'esercito spagnolo tratto dallo scenario ipotetico Il mulino Ruyter - ... In ogni scenario, sulla stessa riga del comandante in capo, sono riportati: il numero di dadi di attivazione (in genere in colore arancione nella forma nd6, dove n è il numero dei dadi a sei facce da usare nella fase di attivazione) e il valore della coesione dell'esercito (in genere tra parentesi quadre e in corsivo). In questo scenario in particolare, la riserva, comandata dal generale Baglioni, arriva sul campo di battaglia in ritardo, quindi il numero di dadi attivazione e la coesione dell'esercito sono ricalcolati al momento dell'ingresso in campo della riserva. Per questo motivo sono presenti due coppie di valori: dadi di attivazione e coesione prima e dopo l'ingresso della riserva.

Prima dell'ingresso della riserva sul campo sono presenti l'artiglieria e le divisioni di Medina e de Olivera. Per calcolare la coesione si somma il morale delle unità di queste due divisioni (ma non quello dell'artiglieria) per un totale di 10.

Si dimezza questa somma e si aggiunge il livello del comandante in capo (+2) per un valore finale di 4. Questa è la coesione all'inizio della battaglia.

Eseguiamo lo stesso calcolo per l'intero esercito, compresa la riserva. Si somma il morale di ogni unità (sempre escludendo l'artiglieria) ottenendo 19. Di nuovo si divide per due questo numero (arrotondando per difetto) e si aggiunge il livello del comandante in capo (sempre +2) ottenendo 11. In pratica, all'ingresso della riserva si deve aggiungere 7 (la differenza tra 11 - la coesione dell'esercito al completo - e 4 - la coesione iniziale) alla coesione dell'esercito. Ovviamente, nel caso l'esercito spagnolo abbia perso delle unità prima dell'ingresso in campo della riserva, la coesione totale sarà inferiore al massimo previsto (11) in quanto decurata del morale delle unità in rotta o eliminate in precedenza.



## 5. Manovra

La fase di Manovra è quella in cui le unità si spostano sul campo di battaglia, il movimento non è contemporaneo ma effettuato in sequenza, una divisione dopo l'altra, in base alla priorità dell'ordine che è stato assegnato nella precedente fase di Attivazione (cfr. 3.3 Attivazione e ordini a pagina 21). Possono muovere tutte le unità attivate. Il movimento per arrivare a contatto di un'unità nemica – la carica – avviene nella fase di Manovra, insieme ad ogni altro movimento, ma richiede una procedura più articolata che è descritta nel capitolo successivo (cfr. 6 Carica a pagina 42).

### 5.1. Ordine di movimento

L'ordine con cui muovere le unità è deciso dalla priorità dell'ordine assegnato al generale che le comanda direttamente: divisioni con ordine di priorità 6 muoveranno per prime, quelle con ordine di priorità 4 per ultime. A parità di priorità muovono prima le unità del giocatore con l'iniziativa e poi quelle del giocatore senza iniziativa (cfr. 3.3.1 Iniziativa a pagina 21). I generali di divisione si muovono insieme alle unità della propria divisione, gli altri generali e i generali di divisione non attivati muovono dopo che hanno mosso tutte le unità attivate di entrambi i giocatori. È bene ricordare che non è possibile misurare nessuna distanza prima di aver dichiarato la propria azione (cfr. 1.1.3 Dichiarare le intenzioni a pagina 5), in questo contesto questa regola va interpretata nel senso che il giocatore non può misurare le distanze tra generali o tra generali e unità per avere la certezza, nel turno successivo, che la catena di comando scorra ininterrotta dal CiC fino all'unità più lontana.

Il movimento di una divisione deve essere completato prima di passare alla divisione successiva, anche se si tratta di una divisione controllata dallo stesso giocatore. In altre parole, non è possibile tornare indietro per muovere un'unità della divisione A se si è iniziato a muovere le unità/basi della divisione B, anche se le due divisioni hanno ordini con la stessa priorità. Le varie brigate di una divisione si possono muovere nell'ordine scelto dal giocatore che le controlla ma, anche in questo caso, si deve completare il movimento di una brigata prima di passare alla successiva.

Le unità non attivate potranno tirare, combattere in mischia e anche cambiare formazione ma solo in funzione difensiva. L'artiglieria al traino può sganciare e schierarsi in batteria anche se non attivata. Le unità coinvolte in una mischia non possono muovere, uniche eccezioni quelle contemplate nel paragrafo 9.1.4 Interrompere una mischia a pagina 60.

I generali che non hanno ricevuto ordini possono comunque essere spostati, nella fase di manovra, ma per ultimi, dopo che sono state mosse tutte le divisioni attivate (e i loro generali).

Non è possibile contattare basi avversarie con il movimento normale ma solo caricando e previo Test del morale (cfr. 6 Carica a pagina 42).

### 5.1.1. Truppe leggere

La unità di cavalleria leggera – LC – e fanteria leggera – Lt – quando schierate in ordine aperto possono manovrare anche senza ordini e anche se sono fuori dal raggio di comando del generale che le comanda con le seguenti limitazioni:

- » se non hanno ordini o non sono in comando possono muovere solo nel primo impulso del turno, si considerano come attivate con un ordine di priorità 4 ma tale ordine non è considerato nel computo degli impulsi (in altre parole stabilisce solo la priorità del movimento e non determina il numero di impulsi del turno);
- » se non hanno ordini o non sono in comando non possono andare a corta gittata né caricare.

### 5.1.2. Basi e unità

Unità composte di più basi e schierate in formazione possono muovere, a scelta del giocatore, sia come singole basi (spostando le basi una alla volta) che tutte contemporaneamente (spostando le basi come fossero un unico blocco).

## 5.2. Movimento

La Tabella manovra riporta le velocità massime per ciascun tipo di truppe. Le velocità riportate nella Tabella manovra si riferiscono al movimento in linea retta, in avanti perpendicolarmente al fronte.

La velocità effettiva di movimento può essere influenzata dal tipo di terreno attraversato (*cf. 11 Terreno a pagina 71*), da eventuali ostacoli, dalla formazione dell'unità e dal tipo di spostamento effettuato.

### 5.2.1. Generali

Le basi che rappresentano i generali non hanno formazione né fronte e non subiscono gli effetti del terreno. Per muovere un generale semplicemente misurare la distanza dal punto desiderato della base fino al punto di arrivo e spostare la base e poi spostare la base. L'orientamento della base di un generale non ha alcun effetto sul gioco.

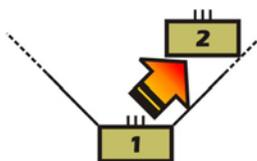
### 5.2.2. Movimento normale

Si tratta del movimento rettilineo di una base in avanti, perpendicolarmente al proprio fronte, senza cambiare direzione. Le velocità di movimento riportate nella Tabella Manovra sono riferite a questo tipo di movimento.

Esempio: movimento normale e obliquo



Una base di fanteria o cavalleria che usa il proprio movimento normale per spostarsi direttamente in avanti. 1 indica la posizione iniziale della base, 2 la posizione finale.



Una base di fanteria che muove in obliquo, con una direzione non oltre 45° rispetto alla perpendicolare al fronte e senza modificare la direzione di quest'ultimo.

L'artiglieria al traino è considerata non avere fronte e muove sempre con movimento normale nella direzione (o combinazione di direzioni) preferita senza tener conto di eventuali rotazioni. Nel gioco l'orientamento di una base di artiglieria al traino non ha nessun effetto. L'artiglieria in batteria, se le è possibile, usa questo movimento per spostare i pezzi in avanti, perpendicolarmente alla direzione attuale del fronte.

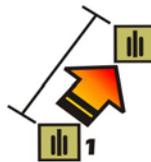
## Esempio: movimento dell'artiglieria



Movimento in avanti di una base di artiglieria leggera in batteria. 1 è la posizione iniziale della batteria, 2 la posizione finale. Il movimento è stato esattamente di una um.



Rotazione di una base di artiglieria in batteria. 1 la posizione iniziale della batteria, 2 la posizione finale. La rotazione è avvenuta facendo perno su uno dei vertici del fronte della base.



Movimento di una batteria al traino. Il movimento avviene lungo una qualsiasi direzione, la direzione del fronte al termine del movimento non è importante.

### 5.2.3. Movimento in obliquo

Fanteria e cavalleria possono muovere in obliquo lungo una direzione che formi un angolo massimo di 45° con la perpendicolare al fronte, senza cambiare l'orientamento del fronte, per non più della metà del movimento normale. Fanteria e cavalleria in ordine aperto – *schermaglia* – possono muovere in obliquo per l'intero movimento.

Le basi di artiglieria schierate in batteria non possono muovere in obliquo. Le basi di artiglieria al traino, non avendo fronte, non hanno le necessità di usare questo tipo di movimento.

### 5.2.4. Ruotare

La rotazione di una base o di un'unità è eseguita facendo perno su uno dei vertici del fronte e misurando la distanza percorsa dal vertice opposto situato sempre sul fronte della base o della formazione, movimento che può avvenire sia in avanti che indietro. La rotazione massima consentita è riportata nella Tabella manovra.

La rotazione è consentita anche alle basi di artiglieria schierate per il fuoco mentre non è necessaria per le batterie di artiglieria al traino (cfr. 5.2.2 *Movimento normale a pagina 30*).

## Esempio: rotazione di una base e di un'unità



Rotazione di 2um di una base di cavalleria (in grigio la posizione iniziale, in bianco quella finale). La rotazione avviene facendo perno su uno dei vertici del fronte, la distanza da misurare è quella percorsa dal vertice opposto (in figura 1 è la posizione iniziale del vertice opposto a quello di rotazione, 2 la posizione finale).



Rotazione di 1um di un'unità schierata in formazione di linea (in grigio le basi nella loro posizione iniziale, in verde la loro posizione finale). Anche in questo caso la rotazione avviene facendo perno su uno dei vertici del fronte dell'unità e si misura la distanza percorsa dal vertice opposto (1 è la posizione iniziale proprio di questo vertice, 2 quella finale).

### 5.2.5. Arretrare

Fanteria e cavalleria in ordine chiuso possono indietreggiare fino alla metà della propria velocità. Fanteria e cavalleria in ordine aperto indietreggiano dell'intera velocità. Le grandi formazioni di fanteria indietreggiano di 1um.

L'artiglieria schierata in batteria non può indietreggiare. Artiglieria al traino non ha la necessità di ar-

retrarre in quanto può muovere in qualsiasi direzione senza tener conto della direzione del fronte (cfr. 5.2.2 *Movimento normale a pagina 30*).

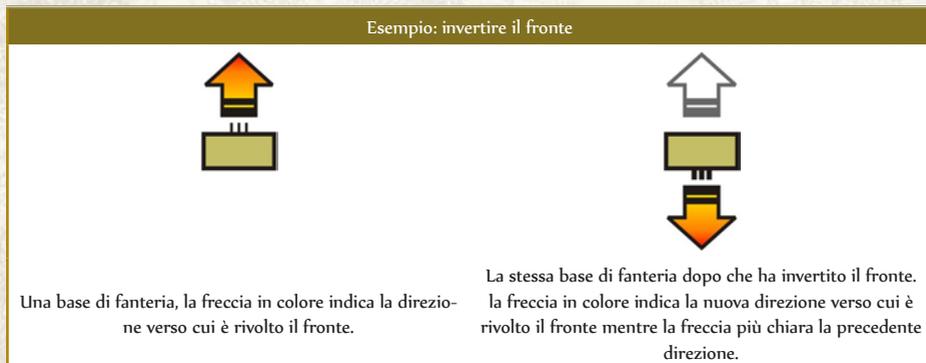
### 5.2.6. Movimento laterale

Le unità di cavalleria o fanteria schierate in linea o in ordine aperto possono muovere lateralmente di 1um. Questo movimento non è consentito all'artiglieria.

### 5.2.7. Invertire il fronte

Tutte le unità di fanteria e cavalleria invertono il fronte in un impulso. La base che rappresenta l'unità è ruotata di 180° in modo che si trovi con il fronte in direzione opposta occupando, però, la stessa posizione sul tavolo di gioco.

L'artiglieria in batteria non può invertire il fronte.



### 5.2.8. Movimento tattico

Un'unità di fanteria o di cavalleria che non è a distanza di carica né a portata di tiro del nemico oppure non è visibile alle truppe avversarie (cfr. 1.2 *Visibilità a pagina 5*) può sfruttare il **movimento tattico**. Le unità devono essere in colonna o in ordine aperto e al più disordinate (l'artiglieria non usa il movimento tattico). Il movimento tattico è pari al doppio del movimento normale per lo stesso tipo di unità e non tiene conto del fronte o della direzione del fronte, semplicemente si misura la distanza di movimento e si sposta l'unità senza tener conto di rotazioni (ma si tiene conto del terreno attraversato). Al termine del movimento l'unità può essere orientata nella direzione desiderata ma è immediatamente disordinata.

L'unità è considerata utilizzare il movimento tattico fino a quando non cambia formazione o non recupera dal disordine (quindi, anche se rimane immobile, si suppone sia ancora schierata per una marcia veloce fintantoché è contrassegnata con il disordine, semplicemente in colonna se recupera il disordine).

Per le grandi formazioni di fanteria (cfr. 2.11 *Grandi unità a pagina 17*) il movimento tattico è quello della corrispondente tipologia di truppe (in altre parole la fanteria che usa il movimento tattico non è limitata dal fatto di essere parte di una grande unità).

Nel corso del movimento tattico le unità sono considerate avere il fronte ampio 1um e quindi possono attraversare varchi (cancelli, brecce, ponti, guadi, ...) ampi almeno 1um senza penalizzazioni sul movimento e transitare nell'intervallo tra unità amiche senza interpenetrarle se questo è ampio almeno 1um (cfr. 5.3 *Interpenetrazione a pagina 34 e 11.3.1 Attraversare un ostacolo a pagina 72*).

### 5.2.9. Cambiare formazione

Le unità impiegano un intero impulso per eseguire un cambio di formazione. Sono considerati cambi di formazione: passare da ordine chiuso a ordine aperto e viceversa, montare a cavallo e smontare, schierarsi in quadrato e tornare alla formazione precedente, invertire il fronte, agganciare o sganciare l'artiglieria dai traini, cambiare formazione di un'unità composta di più basi.

Le unità che cambiano formazione si considerano come se avessero mosso nell'impulso.

### 5.2.10. Montare e smontare

Le truppe che possono operare sia montate che appiedate impiegano un impulso per montare (i fanti, appiedati, montano a cavallo) o per smontare (i soldati smontano da cavallo e al termine dell'operazione sono appiedati). Se le truppe smontano la base è sostituita da una base che rappresenta le stesse truppe ma appiedate; viceversa al momento di montare la base è sostituita con quella che rappresenta le truppe a cavallo. Alle truppe che montano è consentito una contemporanea inversione del fronte.

Truppe di questo tipo se appiedate e costrette a ripiegare o in rotta montano a cavallo senza incidere sul movimento e ripiegano, o vanno in rotta, come cavalleria.

### 5.2.11. Agganciare e sganciare

L'artiglieria impiega un impulso per sganciare o agganciare i pezzi dai/ai traini e non può sganciare e tirare nello stesso impulso. L'artiglieria che aggancia i pezzi ai traini al termine dell'operazione è considerata al traino. L'artiglieria che sgancia i cannoni dai traini al termine dell'operazione è considerata in batteria.

Quando l'artiglieria è al traino non ha fronte, può quindi muovere senza bisogno di considerare eventuali rotazioni ma il movimento è condizionato dal tipo di terreno attraversato. Nel momento in cui si schiera in batteria (sgancia i pezzi dai traini) la base può essere sistemata nella direzione desiderata dal giocatore.

| Tabella Manovra (p. xx)   |   |       |     |
|---------------------------|---|-------|-----|
| Abbr                      | Unità   | Mov   | Rot |
| <b>Pk</b>                 | Grandi unità di fanteria                          | 1um   | 1um |
| <b>PK Hv Wb, Sh Lt Dr</b> | Fanteria<br>(escluse le grandi unità di fanteria) | 2um   | 1um |
|                           | Fanteria in ordine aperto                         | 3um   | 3um |
| <b>Cav</b>                | Cavalleria pesante                                | 3um   | 2um |
| <b>Rei MC</b>             | Reiter e cavalleria media                         | 4um   | 2um |
|                           | Grandi unità di cavalleria                        | 3um   | 2um |
| <b>LC</b>                 | Cavalleria leggera                                | 5um   | 2um |
|                           | Cavalleria in ordine aperto                       | 6um   | 4um |
|                           | Fanteria o artiglieria in carica/in rotta         | ?+1um |     |
|                           | Cavalleria in carica/in rotta                     | ?+2um |     |
| <b>LtArt</b>              | Artiglieria leggera in batteria                   | 1um   | 1um |
| <b>xxArt</b>              | Altra artiglieria in batteria                     |       | ½um |
| <b>LtArt</b>              | Artiglieria leggera al traino                     | 3um   |     |
| <b>MdArt</b>              | Artiglieria media al traino                       | 2um   |     |
|                           | Carriaggi   | 1um   |     |
|                           | Generali  | 10um  |     |
| Artiglieria dal 1660      |   |       |     |
| <b>LaArt</b>              | Artiglieria leggera in batteria                   | 2um   | 1um |
| <b>MdArt</b>              | Artiglieria media in batteria                     | 1um   | 1um |
| <b>LtArt</b>              | Artiglieria leggera al traino                     | 3um   |     |
| <b>MdArt</b>              | Artiglieria media al traino                       | 2um   |     |
| <b>HvArt</b>              | Artiglieria pesante al traino                     |       | 1um |

### 5.3. Interpenetrazione

L'**interpenetrazione** è l'attraversamento di unità amiche, in nessun caso è possibile attraversare unità nemiche.

La Tabella interpenetrazione indica se un'unità può attraversarne un'altra e a quali condizioni. Nella tabella la sigla **Dr** indica i dragoni appiedati, quando montati si deve considerare il corrispondente tipo di cavalleria (*cf. 2.9 Truppe montate e appiedate a pagina 14*). Per decidere se un'unità può attraversarne un'altra cercare la casella la cui riga corrisponde al tipo di unità *che attraversa* e la colonna corrispondente al tipo di unità *che è attraversata*, il contenuto della casella indica la possibilità, eventualmente condizionata, di interpenetrazione:

- » **No, interpenetrazione impossibile** (abbreviato anche con No), l'attraversamento è impraticabile;
- » **Si se l'unità attraversata è ferma altrimenti entrambe disordinate** (abbreviato anche con *Si se ferma altrimenti ...*), l'unità corrispondente alla riga può attraversare l'unità corrispondente alla colonna ma se la seconda ha mosso o muoverà nell'impulso entrambe le unità sono disordinate;
- » **Si**, l'interpenetrazione è possibile senza penalità.

Qualsiasi base può interpenetrare ogni altro tipo di unità se la sovrapposizione delle basi avviene ruotando. Mentre non è mai possibile interpenetrare con il movimento obliquo ad eccezione delle unità in ordine aperto.

In tutti i casi, l'unità che interpenetra una base amica volontariamente deve avere movimento sufficiente ad attraversare completamente la base ferma, fanno eccezione a questa regola le unità in ordine aperto che, se interpenetrate, si spostano all'indietro (o in avanti, a seconda del movimento della base che interpenetra) del minimo necessario perché l'unità che interpenetra eviti la sovrapposizione.

#### 5.3.1. Generali

Qualsiasi unità può interpenetrare un generale e viceversa. Se non c'è spazio sufficiente per completare il movimento dell'unità la base del generale è spostata del minimo necessario (non è possibile con questo spostamento aggregare il generale ad un'unità né interrompere il contatto se era aggregato in precedenza). Viceversa il generale completa l'attraversamento dell'unità amica anche se non ha sufficiente movimento, la base del generale è posizionata oltre la base attraversata (non è possibile sfruttare questa norma per aggregare un generale ad una base).

| Tabella Interpenetrazione |  |  |        |                                   |                            |             |
|---------------------------|--|--|--------|-----------------------------------|----------------------------|-------------|
| Tipo                      | Pk   | Hv, Wb   | Sh, Dr | Cav, Rei                          | MC, LC                     | LC skirmish |
| PK                        | No, interpenetrazione impossibile                                  |  |        |                                   |                            |             |
| Hv, Wb                    | No   | Si se l'unità attraversata è ferma altrimenti entrambe disordinate |        | No, interpenetrazione impossibile |                            | Si          |
| Sh, Dr                    | Si se l'unità attraversata è ferma altrimenti entrambe disordinate |  |        | No                                | Si se ferma altrimenti ... | Si          |
| Cav, Rei                  | No   | Si se l'unità attraversata è ferma altrimenti entrambe disordinate |        |                                   |                            | Si          |
| MC, LC                    | No   | Si se l'unità attraversata è ferma altrimenti entrambe disordinate |        |                                   |                            | Si          |
| LC sk                     | No   |  |        |                                   | Si                         |             |
| Art                       | Si   |  |        |                                   | No                         | Si          |

### 5.3.2. Ordine aperto

Fanteria o cavalleria in ordine aperto può interpenetrare o essere interpenetrata da qualunque altra unità in ordine aperto o altre unità in ordine chiuso ferme (che non abbiano mosso e non muoveranno nella stessa fase di Manovra). Se l'interpenetrazione avviene con un'altra unità in ordine chiuso che ha mosso o muoverà nella stessa fase di Manovra l'unità in ordine chiuso è disordinata.

Unica eccezione la cavalleria leggera in ordine aperto che non può interpenetrare unità di picche – Pk (cfr. la *Tabella interpenetrazione nella pagina precedente*).

### 5.3.3. Artiglieria

Qualunque unità può attraversare una base di artiglieria in batteria che non muove nell'impulso. Se anche l'artiglieria si sposta o aggancia/sgancia i pezzi ai traini allora l'unità si disordina (l'artiglieria no).

Ogni unità può interpenetrare batterie di artiglieria al traino senza conseguenze.

### 5.3.4. Interpenetrazione involontaria

Se l'interpenetrazione è involontaria (perché causata da un movimento obbligato da test, ripiegamento o rotta) l'unità completa l'attraversamento anche se questo porta ad un movimento superiore al massimo consentito.

### 5.3.5. Interpenetrazione e aree

È sempre possibile interpenetrare qualsiasi unità amica che si trovi entro edifici, costruzioni e fortificazioni (anche se l'unità non sta occupando l'area) a condizione che l'area consenta la permanenza contemporanea delle due unità: quella che è già nell'area e quella che attraversa. Questa è un'eccezione alle regole generali sull'interpenetrazione.

### 5.4. 5.4 Zona di controllo

Ogni unità ha una **zona di controllo** ampia come il fronte della base e profonda 1um. All'interno della zona di controllo di una base nemica è possibile solo muovere in avanti, indietreggiare oppure ruotare ma solo per far sì che la propria direzione di marcia vada verso la base che genera la zona di controllo. L'artiglieria non può sganciare o agganciare in una zona di controllo.

Esempio: zona di controllo



La zona in colore grigio, ampia come il fronte dell'unità e profonda 1um, è la zona di controllo.



La manovra della base B è illegale perché entrando nella zona di controllo della base nemica A non ruota in modo da andare verso l'unità avversaria.

### 5.5. Aree e trinceramenti

Come vedremo meglio più avanti (cfr. *11 Terreno a pagina 71*), in questo regolamento gli elementi di terreno sono divisi in due grandi categorie:

» **elementi di terreno lineari** come le trincee o i terrapieni, le staccionate, gli argini dei fiumi, i fiumi stessi o ruscelli e torrenti e in generale tutti gli elementi che si estendono soprattutto una dimensione;

» **aree** come le colline, i boschi, campi coltivati, le paludi e le marcite ma anche edifici, fattorie, ridotte, forti o castelli e in generale tutti i terreni che si estendono in due dimensioni.

In particolare in questo paragrafo ci occuperemo solo di aree che rappresentano edifici, costruzioni, fortificazioni e di trinceramenti (naturali e artificiali come trincee, terrapieni, siepi e muretti) capaci di offrire copertura dal tiro nemico e vantaggi in mischia (copertura e bonus in genere specificati dallo scenario) alle unità che occupano la posizione. Per una trattazione più estesa di ogni tipo di area o ostacolo rimandiamo ad un capitolo apposito (*cf. 11 Terreno a pagina 71*).

Useremo il verbo **entrare** per indicare che l'unità è penetrata nella zona di terreno che costituisce l'area mantenendo però la formazione in cui si trovava, in questo modo l'unità è protetta dal fuoco nemico ma non è schierata in modo da sfruttare le protezioni (edifici, muri, siepi, ...) offerte dall'area in un'eventuale mischia. Al contrario con **occupare** in questo regolamento si intende che le truppe non solo sono entrate nell'area (condizione necessaria all'occupazione) ma anche si sono schierate in modo da ottenere il massimo vantaggio dai ripari offerti. Ovviamente è possibile occupare solo aree corrispondenti a edifici, fattorie, fortificazioni o frutteti e orti delimitati da siepi o muretti, altri tipi di aree (pendii, boschi, marcite, ...) rendono più difficile la marcia delle truppe riducendo la velocità di spostamento ma non richiedono procedure apposite (*cf. 11.4 Aree a pagina 74*).

È ovvio che non è possibile transitare né entrare in edifici, costruzioni, fortificazioni o trinceramenti in cui si trovino già unità nemiche se l'unità che entra supera il massimodi unità consentito per l'area.

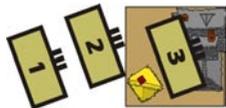
### 5.5.1. Entrare in un'area

Come già detto poco sopra, quanto esposto in questo paragrafo riguarda solo edifici, costruzioni e fortificazioni in genere. Non è possibile entrare in un trinceramento.

Per entrare in un'area l'unità, nel corso del proprio movimento, deve raggiungere uno dei bordi che delimitano l'area e avere ancora movimento restante che sarà impiegato tutto per entrare nell'area, a questo punto l'unità deve arrestarsi. L'unità dalla fase di manovra dell'impulso successivo potrà uscire dall'area da un lato a scelta (attraversando, in effetti, l'area), senza tener conto di rotazioni o ulteriori movimenti rispetto al punto e alla direzione di entrata. L'ingresso in un'area o l'attraversamento della stessa possono essere inibiti a particolari tipologie di unità (*cf. 11 Terreno a pagina 71*) ma l'attraversamento di edifici, costruzioni e fortificazioni è consentito a ogni tipo di unità.

È possibile attraversare un'area in cui si trovi un'unità amica con le limitazioni già esposte (*cf. 5.3.5 Interpenetrazione e aree a pagina 35*).

Esempio: attraversare un'area



Entrare in un'area. La base di fanteria si avvicina a un centro abitato (l'area di forma quadrata in colori più scuri), 1 indica la posizione iniziale della base.

Muovendo meno di 2um (massimo movimento consentito alla fanteria di questo tipo) la base arriva a contatto con l'area (posizione 2), il movimento restante è utilizzato per entrare nell'area (posizione 3). A questo punto il movimento della base deve terminare.



Uscire da un'area. La base di fanteria si trova all'interno del centro abitato (posizione 1) quando decide di muovere e abbandonare l'area. La base è posta all'esterno parallelamente e a contatto di uno dei lati dell'area (questo movimento è pari a 1um, tanto quanto la profondità di una base). A questo punto la base può continuare a muovere a piacimento (nell'esempio ha mosso in avanti, perpendicolarmente alla direzione del fronte, della restante um).

### 5.5.2. Occupare un'area o un trinceramento

Solo la fanteria e l'artiglieria possono **occupare** un'area o un trinceramento ma è bene ricordare che truppe appiedate sono considerate in tutto e per tutto fanteria anche se hanno la capacità di montare, quindi un'unità di dragoni appiedati, per esempio, può occupare un'area o un trinceramento.

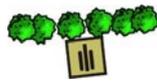
Per sfruttare appieno la protezione offerta le unità, una volta entrate in un'area o a contatto di un trinceramento, devono spendere un intero impulso per occupare la fortificazione. Fin quando la fortificazione non è occupata l'unità è considerata al coperto per quanto riguarda il tiro ma non può usufruire dei vantaggi relativi in mischia. L'artiglieria occupa l'area contestualmente allo schieramento in batteria.

Le basi di fanteria e le batterie di artiglieria quando occupano un trinceramento devono essere sistemate parallelamente al trinceramento e a contatto con lo stesso. Siepi, terrapieni naturali o di origine civile, muretti e simili possono essere occupati su uno dei due lati a scelta (ma non da entrambi i lati) mentre trincee o terrapieni costruiti a scopo militare possono essere occupati da un solo lato.

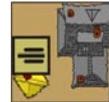
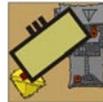
Basi di fanteria che occupano edifici, costruzioni o fortificazioni sono schierate a contatto con due lati adiacenti, ponendo la base obliquamente rispetto ai due lati in questione e con il fronte rivolto verso il vertice che li congiunge, oppure a contatto con l'intero perimetro che delimita l'area, sistemando la base all'interno dell'area, anche senza essere a contatto con il perimetro stesso. Nella stessa situazione le batterie di artiglieria sono sistemate a contatto con un solo lato.



#### Esempio: occupare un'area o un trinceramento



Nella figura qui sopra a sinistra una batteria di artiglieria che ha completato il proprio movimento a contatto con una siepe, in questo momento non occupa l'area. Nella figura a destra la base ha utilizzato la successiva fase di manovra per occupare la siepe (e quindi è stata schierata con il fronte parallelo all'ostacolo).



Nella figura a sinistra una base di fanteria che occupa un'area (la zona di forma quadrata) schierandosi su due lati: quello superiore e quello a sinistra.

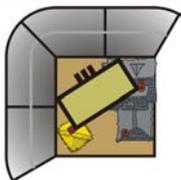
A destra una batteria di artiglieria che occupa un'area schierata su un solo lato, quello a sinistra.

### 5.5.3. Aree occupate e tiro

L'unità di fanteria che occupa l'area si può considerare a contatto con due lati consecutivi o con l'intero perimetro, a scelta del giocatore, come già detto. Il settore di tiro ha per base i lati dell'area occupati e si estende per 30° da entrambi i lati (*cf. 8.4 Tiro di armi leggere a pagina 57*). Si considerano comunque settori di tiro differenti per ciascun lato (*cf. 8.4.2 Fanteria che occupa un'area o in quadrato a pagina 58*).

Nella fase di manovra è possibile cambiare i lati con cui l'unità è a contatto, l'operazione è considerata come un cambio di formazione (*cf. 5.2.9 Cambiare formazione a pagina 33*). L'artiglieria è sempre a contatto con un solo lato ma anche in questo caso è possibile cambiare il lato lungo il quale è schierata la batteria, la modifica dello schieramento è considerata un cambio di formazione.

### Esempio: settore di tiro di fanteria in un'area



La base di fanteria occupa l'area (la zona quadrata) e il giocatore che la controlla la considera a contatto con due lati: quello superiore e quello sinistra in figura.

Il settore di tiro dell'unità è ampliato in modo da coprire l'estensione dei due lati occupati. La linea che parte dal vertice in alto a sinistra dell'area divide il settore di tiro in due settori, ognuno relativo al lato corrispondente.

## 5.6. Movimenti obbligati

Le unità a volte sono obbligate a muovere, per il risultato di un Test del morale o a causa delle perdite subite in mischia, senza che il giocatore ne abbia il totale controllo. Nei paragrafi successivi sono spiegate nel dettaglio le procedure da seguire in questi casi.

### 5.6.1. Arretrare

Una base costretta ad arretrare deve muovere all'indietro di  $\frac{1}{2}$ um, senza cambiare la direzione del fronte. Eventuali unità amiche sono spostate all'indietro del minimo indispensabile per permettere l'arretramento, le unità spinte indietro devono eseguire il Test del morale se di morale inferiore all'unità che arretra.

Quando l'arretramento non può essere completato (per esempio a causa di terreni intransigibili o di unità nemiche) l'unità arretra del massimo possibile e subisce un'ulteriore perdita.



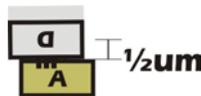
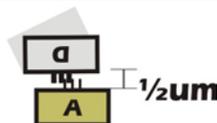
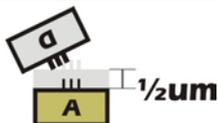
### 5.6.2. Avanzare

Una base può avanzare se l'unità avversaria con cui era in mischia arretra a causa delle perdite.

L'unità può ruotare fino ad 1um, per far in modo che il fronte sia parallelo al lato della base che ha arretrato, e poi avanzare di  $\frac{1}{2}$ um in modo da mantenere il contatto (o per cercare di mantenere il contatto se il movimento di  $\frac{1}{2}$ um non è sufficiente).

Non è possibile tirare su un'unità che avanza dopo aver vinto un round di mischia.

### Esempio: arretramento e avanzamento in mischia



La base A è in mischia con la base D, figura più a sinistra. La base A perde il round di mischia subendo anche una perdita e quindi è costretta ad arretrare di  $\frac{1}{2}$ um, figura a destra.

La base D muove per mantenere il contatto. inizialmente ruota per far in modo che il fronte sia parallelo alla base che ha arretrato, figura più a sinistra, poi muove in avanti di  $\frac{1}{2}$ um.

### 5.6.3. Ripiegare

Un'unità costretta a ripiegare deve ruotare, facendo perno su uno degli angoli anteriori per far sì che il proprio fronte sia parallelo a quello del nemico con cui è a contatto o a quello più vicino nella stessa mischia e indietreggiare di 1um in linea retta (se questo movimento la porta a contatto con un'unità amica anche questa deve indietreggiare del minimo necessario) e poi arretrare verso il proprio lato del tavolo della restante capacità di movimento, senza considerare gli effetti del terreno (ad eccezione del terreno intransitabile), terminando il movimento fronte al nemico.

Se il percorso verso il lato del tavolo è ostruito da unità o da ostacoli, l'unità passerà attraverso qualsiasi spazio ampio almeno 1um entro 2um di distanza dalla posizione attuale (misurata tra il più vicino punto dell'unità ed il più vicino punto del passaggio) senza diminuire la distanza dal nemico. Se questo spazio non è presente interpenetra, attraversa, le unità che si trovano sulla via più diretta verso il lato del tavolo e completa l'attraversamento anche se non ha movimento sufficiente (cfr. 5.3 *Interpenetrazione* a pag. 34).

#### Esempio: ripiegare



La base A è in mischia con la base D. Nel corso della mischia diventa scossa, riesce a superare il Test del morale e quindi ripiega.



La base A innanzitutto ruota per far sì che il proprio fronte sia parallelo a quello dell'unità avversaria (in colore grigio più chiaro la posizione della base A prima della rotazione).

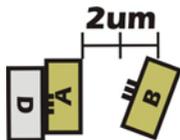


Successivamente la base A completa il proprio ripiegamento arretrando di 2um (in colore grigio più chiaro la posizione della base A prima dell'arretramento).

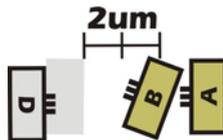
L'unità che ripiega costringe al Test del morale unità amiche costrette ad arretrare o attraversate che hanno un livello di morale inferiore. Nel caso sia costretta a ripiegare e non c'è sufficiente spazio a causa di terreno intransitabile, l'unità aggiunge un livello di disordine, se già scossa rompe e va in rotta.

Una base che indietreggiando arriva a contatto con un'unità nemica rompe e va in rotta, la mossa di rotta è eseguita immediatamente.

#### Esempio: ripiegare interpenetrando un'unità amica



La base A diventa scossa nel corso della mischia con la base D, supera il test del morale e quindi ripiega di 2um. Nel corso del proprio arretramento la base A è costretta a interpenetrare la base amica B ma le 2um non sono sufficienti a completare l'attraversamento.



La base prosegue il proprio movimento fino a completare l'attraversamento della base B. In colore grigio più chiaro la posizione della base A prima del ripiegamento.

### Unità in inferiorità

L'unità in mischia in inferiorità numerica costretta a ripiegare per aver perso lo scontro contro due o più avversari segue la direzione ottenuta dalla combinazione delle direzioni imposte dalle basi avversarie.

#### Esempio: unità in inferiorità costretta a ripiegare



La base A ha perso il round di mischia (mischia che ha combattuto in inferiorità numerica), supera il test del morale e ripiega. Per ripiegare ruota facendo perno su uno dei vertici del fronte e muove nella direzione ottenuta combinando le direzioni perpendicolari ai fronti delle basi avversarie. La direzione lungo la quale ripiegare è indicata dalla freccia con i bordi più marcati, le direzioni imposte dalle due basi nemiche sono mostrate dalle frecce in grigio.

#### 5.6.4. Rotta

L'unità in rotta è considerata in colonna prima di iniziare il movimento e con il fronte ampio 1um. La velocità di fuga dopo la rotta è pari a quella del movimento normale più 1um se fanteria o artiglieria, più 2um se cavalleria. Il movimento deve essere verso il lato del tavolo da cui è entrato l'esercito o verso la linea di comunicazione dell'armata (a meno che lo scenario non specifichi una diversa direzione). Se il percorso verso il lato del tavolo è ostruito da unità o da ostacoli, l'unità passerà attraverso qualsiasi spazio ampio almeno 1um entro 2um di distanza dalla posizione attuale (misurata tra il più vicino punto dell'unità ed il più vicino punto del passaggio).

Se il movimento di rotta non può essere completato a causa di ostacoli o terreno intransitabile l'unità è eliminata.

#### Morale per contagio

L'unità in rotta costringe al Test del morale unità interpenetrate, attraversate, che hanno un livello di morale inferiore. Anche l'artiglieria che vede (cfr. 1.2 *Visibilità a pagina 5*) andare in rotta unità amiche di morale superiore deve eseguire immediatamente un Test del morale.

#### 5.6.5. Evasione

Alcune unità sono obbligate o hanno la possibilità di evadere se caricate o bersaglio di tiro nemico. L'unità si disordina e poi deve indietreggiare in linea retta fino alla propria capacità di movimento, mantenendo la stessa direzione del fronte (quindi terminando il movimento con il fronte rivolto nella stessa direzione). Può attraversare unità amiche seguendo le normali regole di interpenetrazione (cfr. 5.3 *Interpenetrazione a pagina 34*). Se l'interpenetrazione è impossibile l'unità che evade manovra in modo da aggirare l'unità amica che ostacola il movimento cercando di spostarsi dalla direzione iniziale il meno possibile. È possibile un solo movimento di evasione per impulso.

L'unità deve eseguire in ogni caso il Test del morale se questo è richiesto dalla situazione: se il risultato del test è almeno di *Ferma disordinata* evade come descritto in precedenza, altrimenti si adegua al risultato del test.

#### Tiratori

Unità di tiratori – **Sh** – devono evadere se caricate da fanteria armata di picche – **Pk** – da fanteria pesante – **Hv** o **Wb** – o da cavalleria ma possono tirare prima dell'evasione. Il tiro di unità che evadono è sempre a lunga gittata e in caso di carica va eseguito immediatamente dopo che l'unità in carica ha eseguito il movimento iniziale di carica. Unità di reiter – **Rei** – nella stessa situazione possono scegliere se controcaricare o evadere.

Unità di Reiter – **Rei** – possono evadere se bersaglio di tiro avversario. Se l'evasione avviene prima del tiro (non appena l'avversario dichiara l'intenzione di tirare) devono evadere senza tirare e la base avversaria può decidere successivamente di tirare su un diverso bersaglio. Se, al contrario, decidono di tirare e poi evadere anche l'avversario ha la possibilità di tirare e l'evasione avviene dopo il tiro (il tiro

di entrambi è considerato contemporaneo).

### Unità in ordine aperto

Fanteria o cavalleria in ordine aperto, che non si trova in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie (almeno metà base), deve evadere se caricata da fanteria o cavalleria in ordine chiuso e può evadere se bersaglio di tiro da parte di unità nemiche in ordine chiuso. Se l'evasione avviene prima del tiro (non appena l'avversario dichiara l'intenzione di tirare) deve evadere senza tirare e la base avversaria può decidere successivamente di tirare su un diverso bersaglio. Se, al contrario, si decide di tirare e poi evadere anche l'avversario ha la possibilità di tirare e l'evasione avviene dopo il tiro che è considerato contemporaneo (il tiro di entrambi è considerato contemporaneo).

Fanteria o cavalleria schierata in ordine chiuso ma che può operare anche in ordine aperto – sk/ln – può, a discrezione del giocatore, cambiare formazione schierandosi in ordine aperto senza costo in termini di tempo ed evadere (sempre se non si trova, con almeno metà base, in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie). In questo caso l'avversario tira comunque ma il tiro dell'unità che evade è impossibile.

### Artiglieria

Basi di artiglieria sono sempre costrette a evadere quando caricate. Se la base è in batteria deve abbandonare i cannoni. La batteria esegue in ogni caso il Test del morale, se superato può tirare prima di evadere (cfr. 6.3 Tiro in carica a pagina 45).

Se gli artiglieri evadono (e non vanno in rotta) e abbandonano i cannoni non possono più recuperarli e la base è quindi rimossa dal gioco, ma non viene contata come in rotta ai fini della coesione dell'esercito.

Batterie di artiglieria possono evadere se minacciate da unità nemiche che si avvicinano per tirare a corta gittata. Se decidono di evadere agganciano i pezzi ai traini, senza incidere sul movimento totale, ed evadono. La batteria esegue in ogni caso il Test del morale, se superato può evadere ma in questo caso non è possibile tirare prima di evadere.

### Dragoni appiedati

Dragoni appiedati – Dr – costretti ad evadere rimontano ed eseguono la mossa di evasione come cavalleria. Se montati si comportano come la cavalleria corrispondente.

### Formazioni miste

Alcune tipologie di truppe hanno la capacità comporre formazioni con unità di tipo differente che, soprattutto, hanno un diverso comportamento per quanto riguarda l'evasione (in altre parole, una base della formazione potrebbe avere l'obbligo di evadere se caricata mentre quella adiacente no). In questi casi la base con l'obbligo di evadere non evade se in mischia avrà il supporto della base che non è costretta a evadere (cfr. 2.10.1 Linea a pagina 15).

Esempio: evasione e formazioni miste



Una formazione mista di moschettieri e cavalleria pesante (la base di moschettieri è contrassegnata con la siglia Mk) è caricata da una base di cavalleria pesante nemica che arriva a contatto solo con la base di moschettieri che è costretta a evadere perché non ha il supporto della base di cavalleria.



In questo caso la cavalleria pesante nemica carica ancora arrivando, di nuovo, a contatto con la base di moschettieri. I moschettieri però questa volta non sono costretti a evadere perché, visto che la base avversaria si trova anche sul fronte della cavalleria amica, hanno il supporto in mischia della seconda base dell'unità.



## 6. Carica

La carica è il movimento per arrivare a contatto di base con un avversario e combattere in mischia. Le cariche sono dichiarate nella fase di Manovra, quando l'unità è attivata ed ha la possibilità di muovere, ed eseguite nell'ordine preferito dal giocatore, cariche di più unità contro lo stesso obiettivo devono essere eseguite consecutivamente. Il movimento di carica, pur essendo descritto in un capitolo a parte rispetto agli altri movimenti, avviene nella stessa fase di questi: è solo la priorità dell'ordine assegnato alla divisione che determina la precedenza di una manovra rispetto ad un'altra (cfr. *5. Manovra a pagina 29*).

Esempio: priorità dei movimenti

In questo esempio vediamo l'esercito imperiale a Lutter-am-Baremberg nel 1626 (nella parte alta della figura, con il fronte rivolto verso il basso). I dadi posti vicino ai generali sono gli ordini, con la loro priorità, assegnati dal CiC, il generalissimo Tilly, ai propri sottoposti. La prima divisione a muovere è quella del generale Anholt perché ha l'ordine di priorità più alta (6): le tre batterie di artiglieria e le cinque grandi formazioni di fanteria avanzeranno verso il fiume. Il secondo a muovere è Cronberg (ordine di priorità 5) che sposta in avanti le sue tre grandi formazioni di fanteria per minacciare il fianco destro del suo avversario, Baudissin. Cronberg poi decide di caricare con le sue due basi di corazzieri le formazioni di cavalleria che ha proprio davanti a sé. Completerà la fase di manovra Erwitte che farà attraversare il corso d'acqua ai propri corazzieri. Come si vede nella stessa fase si svolgono contemporaneamente manovre e cariche e lo stesso generale può caricare con alcune delle proprie unità e manovrare (muovere) con altre.

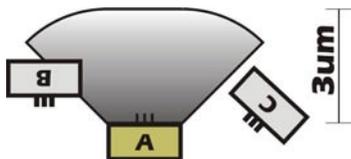
Il giocatore deve indicare chiaramente l'unità che carica e l'obiettivo verso cui è diretta la carica (cfr. *1.1.3 Dichiarare le intenzioni a pagina 5*). Tale obiettivo può essere anche un elemento di terreno se occupato da basi nemiche.

L'obiettivo deve trovarsi all'interno del settore frontale dell'unità che carica (settore che si estende per 45° su entrambi i lati del fronte), deve essere visibile ed entro la massima distanza di carica, la massima distanza di carica è la velocità di movimento più l'eventuale movimento extra (cfr. *6.2.3 Movimento*

extra a pagina 45).

Ogni unità è disordinata dopo una carica che non raggiunge l'obiettivo.

Esempio: settore frontale



In figura è mostrato il settore frontale dell'unità di fanteria A. Il settore si estende per 45° a sinistra e a destra del fronte dell'unità ed è profondo 3um (la massima distanza di carica per questo tipo di unità). L'unità A può caricare la base avversaria B, che si trova anche parzialmente entro il settore frontale, ma non può caricare la base C che è completamente al di fuori di questo settore.

## 6.1. Limitazioni alle cariche

Per caricare le unità devono avere un ordine con priorità pari almeno a 5, eventuali eccezioni sono riportate nelle liste eserciti. Solo unità al più disordinate, possono caricare il nemico.

Ovviamente se non è possibile caricare allora non è possibile nemmeno controcaricare, unica eccezione: anche unità non attivate o con ordine di priorità insufficiente possono controcaricare.

### 6.1.1. Ordine aperto

Unità in ordine aperto situate (per almeno metà base) in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie possono caricare qualunque tipo di unità se rimangono all'interno del terreno ad esse favorevole. Unità in ordine aperto situate in terreni diversi da quelli sopra citati possono caricare solo altre unità in ordine aperto, unità già in mischia, truppe scosse o in rotta.

### 6.1.2. Cavalleria

La cavalleria non può caricare all'interno di un bosco, ma può farlo sul bordo, cioè se riesce a contattare la base nemica senza entrare, nemmeno parzialmente, nel bosco. Unica eccezione la cavalleria leggera, sia in linea che in ordine aperto, che può caricare anche in un bosco.

In nessun caso la cavalleria può caricare truppe in edifici o fortificazioni.

## 6.2. Procedure

Per decidere se una carica ha successo sia l'unità che carica che quella caricata devono superare un test del morale, la procedura da seguire è descritta di seguito:

- » l'unità che tenta di caricare esegue il Test del morale per prima, se il test ha successo l'unità inizia la carica muovendo di 1um, questo primo spostamento è l'**inizio della carica**, l'unità può ruotare all'inizio del movimento, sempre tenendo conto della propria capacità di movimento e rotazione, ma poi deve muovere in linea retta, il contatto non può avvenire durante la rotazione;
- » a questo punto l'unità caricata, se può essere raggiunta dall'avversario che carica (solo in questo momento è possibile misurare la distanza tra le due unità) esegue il Test del morale a sua volta e si adegua immediatamente al risultato (questo test è eseguito in ogni caso, che l'avversario sia già a contatto oppure no);
- » se non c'è ancora stato il contatto dopo l'inizio della carica l'unità caricata che ha superato il test può decidere di controcaricare o di ricevere ferma la carica;
- » si completa il movimento di carica, se l'avversario ha controcaricato le due unità sono mosse in modo da arrivare a contatto (cfr. **6.2.1 Controcarica a pagina 44**), dopodiché rimangono a contatto, senza poter muovere, fino alla risoluzione della mischia (non c'è allineamento automatico, non appena a contatto si interrompe il movimento), l'unità caricata può ruotare all'inizio del proprio movimento, sempre tenendo conto della propria capacità di movimento e rotazione, ma solo per

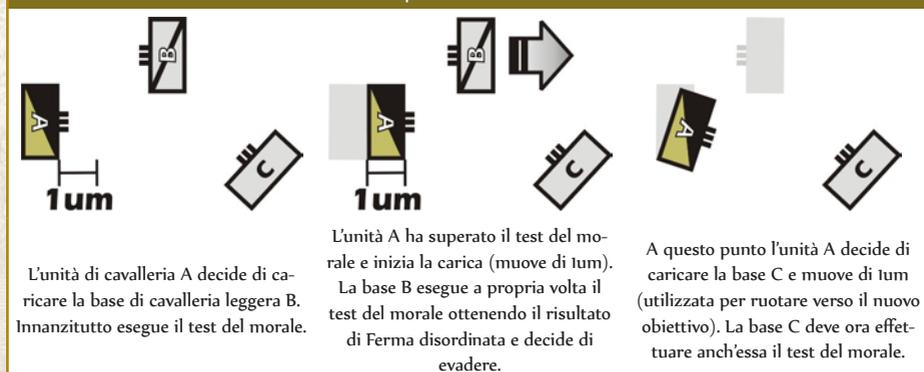
tentare di orientare il fronte parallelamente all'avversario.

Se l'unità che carica fallisce il test del morale la carica non è possibile, l'unità non può muovere nell'impulso, ma può tirare (si considera l'unità come se avesse mosso nell'impulso e si applica la relativa penalità). L'unità caricata, in questo caso, non deve nemmeno eseguire il test.

Se è l'unità caricata a fallire il test (ripiega o va in rotta) l'unità che carica deve comunque tentare di raggiungere l'obiettivo originale della carica. Se questo non è possibile deve proseguire almeno fino al punto in cui si trovava l'obiettivo della carica o dell'intera velocità di movimento se l'obiettivo della carica è/era irraggiungibile. Può caricare, se il giocatore lo desidera, altre unità che si trovano nel settore di attacco; queste ultime devono effettuare il test del morale, come detto in precedenza, ma non possono tirare. In quest'ultimo caso l'unità che carica può di nuovo ruotare all'inizio del movimento come se si trattasse dell'inizio della carica.

Se l'unità che carica non raggiunge l'obiettivo (per movimento insufficiente, perché l'avversario evade, ...) è immediatamente disordinata.

#### Esempio: carica ed evasione



### 6.2.1. Controcarica

Per eseguire una controcarica le due unità, quella che carica e quella che contro carica, si muovono contemporaneamente per arrivare a contatto. Se le due unità hanno la stessa velocità di movimento si incontrano a metà strada. In caso contrario l'unità più veloce muove per  $\frac{3}{4}$  della distanza mentre l'avversaria solo per  $\frac{1}{4}$ .

Valgono le stesse limitazioni già viste per la carica e inoltre la fanteria, ad eccezione dei picchieri – Pk – non può controcaricare cavalleria.

In particolare una controcarica fallita a causa del Test del morale è considerata un movimento e penalizza il tiro nella successiva fase di Tiro (ricordiamo che il regolamento richiede di dichiarare sempre le proprie intenzioni prima di un test, di un tiro di dado, ...).

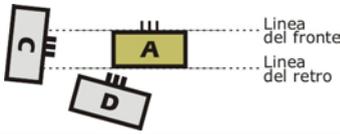
### 6.2.2. Carica sul fianco o sul retro

La carica è sul fianco se al momento di iniziare il movimento l'unità che carica si trova a cavallo della linea immaginaria che passa per il retro dell'unità obiettivo della carica. È alle spalle se, invece, al momento di partire l'intera base si trova completamente oltre la linea che passa per il retro della base nemica da caricare (cfr. 9.4.2 *Contro il fianco a pagina 63*).

Il bersaglio, se supera il test, può ruotare per fare fronte alla carica, sempre tenendo conto della velocità di movimento e di rotazione dell'unità. In questi due casi l'unità caricata non può decidere di contro-

caricare, ma può, se in grado, tirare (con la penalità data dal movimento).

Esempio: carica sul fianco e sul retro



L'unità C può caricare la base nemica A sul fianco, infatti si trova a cavallo della linea che passa per il retro della base. L'unità D può caricare alle spalle la base A trovandosi completamente oltre la linea di cui sopra.

### 6.2.3. Movimento extra

Le unità che caricano hanno la possibilità di aggiungere alla propria velocità un **movimento extra**, pari a 1um se fanteria e 2um se cavalleria, se ottengono un punteggio superiore a sei nel test del morale.

### 6.3. Tiro in carica

Le unità che hanno facoltà di tirare possono farlo anche nello stesso impulso in cui hanno caricato e questo anche se per caricare hanno mosso oltre la metà della propria velocità (*è un'eccezione alla regola 8.1 Limitazioni al tiro a pagina 82*). Anche l'avversario, che abbia controcaricato o meno, può tirare (sempre che le caratteristiche delle truppe lo consentano). In entrambi i casi si parla di **tiro in carica**.

Il tiro in carica è penalizzato, come di consueto, se l'unità ha già mosso nell'impulso (o se sta caricando o controcaricando). Il bersaglio deve immediatamente eseguire un test del morale se subisce danni ed adeguarsi ai risultati.

Il tiro in carica è eseguito immediatamente, appena terminato il movimento di carica e non, come di consueto, nella fase di Tiro. Anche eventuali perdite e i risultati del test del morale sono applicati immediatamente.

#### 6.3.1. Precisazioni

Non è possibile il tiro, né di chi carica, né di chi riceve la carica, se la carica avviene in conseguenza di un movimento di penetrazione o di controllo della cavalleria (*cf. 9.2.1 Penetrazione a pagina 60 e 9.2.2 Controllo a pagina 61*).

È possibile che l'unità che carica o quella che riceve la carica diventi scossa in conseguenza del tiro nemico, in questo caso si combatte comunque il primo round di mischia e, se l'unità scossa non viene costretta alla rotta, esegue successivamente il Test del morale (*cf. 9.1.2 Test del morale in mischia a pagina 59*).

#### 6.3.2. Gittata del tiro in carica

Il tiro in carica è sempre considerato a lunga gittata. Solo unità di fanteria di linea – Ln – e reiter – Rei – che ricevono una carica da fermi, senza controcaricare, possono tirare a corta gittata (sempre che abbiano superato il Test del morale).

### 6.4. Evasione

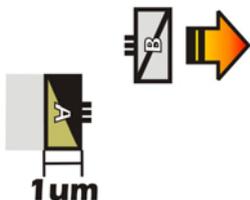
Alcune unità che superano il Test del morale possono o devono evadere. Il giocatore dichiara l'evasione dopo che l'unità che carica ha eseguito il test. Si segue la procedura descritta in precedenza (*cf. 6.2 Procedure a pagina 43*) e il movimento di evasione avviene immediatamente dopo che l'unità che carica ha iniziato la carica (ha mosso per la prima um). È importante precisare che l'evasione, una volta



dichiarata, deve essere eseguita anche se l'unità che carica non può raggiungere l'obiettivo della carica (cfr. 1.1.3 Dichiarare le intenzioni a pagina 5).

L'unità che ha caricato può completare la carica cercando di raggiungere l'unità che ha evaso oppure, se non può più raggiungere l'obiettivo della carica, può terminare il movimento anche caricando un diverso obiettivo che deve eseguire, a sua volta, il test (cfr. 5.6.5 Evasione a pagina 40). In ogni caso deve muovere per arrivare almeno nel punto dove si trovava l'unità che ha evaso.

#### Esempio: carica ed evasione



L'unità di cavalleria pesante A decide di caricare l'unità di cavalleria leggera B.

Esegue il test del morale, superato, e inizia la carica (muove di 1um), il rettangolo in colore più chiaro indica la posizione della base A prima dell'inizio della carica. L'unità B esegue a questo punto il test del morale a sua volta, lo supera, e decide di evadere.

Non ci sono altri obiettivi entro il settore frontale della base in carica e non potendo raggiungere l'unità nemica che ha evaso (la cavalleria leggera ha un movimento superiore alla cavalleria pesante) deve muovere almeno fino a raggiungere il punto dove si trovava l'unità obiettivo della carica prima dell'evasione. I rettangoli in colore più chiaro mostrano le posizioni delle due basi prima del completamento della carica.

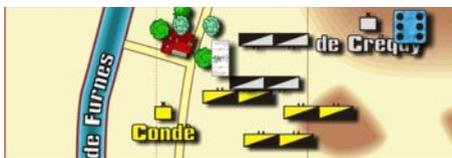
#### Esempio: carica e controcarica



Il generale de Créquy decide di caricare il nemico con l'intera brigata di cavalleria in prima linea, ha un ordine con priorità 6 e questo è possibile. Esegue il test del morale ottenendo 3 al dado, +2 il morale della cavalleria, +2 per il supporto posteriore per un totale di 7. La cavalleria francese può caricare!



La cavalleria in carica inizia il movimento di carica spostandosi verso il nemico di una unità. La brigata di cavalleria spagnola più a sinistra esegue a sua volta il test del morale: 2 al dado, +1 il morale dell'unità, +2 per il supporto posteriore per un totale di 5; la cavalleria spagnola può controcaricare!



Le due unità (le quattro basi di cavalleria) si incontrano a metà strada. La mischia sarà combattuta nella fase opportuna dell'impulso. De Créquy approfitta anche per muovere la seconda brigata di cavalleria a meno di 2 um dal retro della brigata impegnata in mischia, in modo da continuare a supportarla (il generale ha avuto cura di non avvicinarla a meno di 1 um per fare in modo da non coinvolgere la seconda brigata in un eventuale arretramento della prima).



## 7. Corta gittata

La mischia, il combattimento corpo a corpo, non è l'unico modo per decidere uno scontro. Se si è addestrati a farlo e i soldati hanno sufficiente ardire, ci si può avvicinare al nemico fino alla corta gittata trattenendo il tiro dei moschetti o delle pistole fino all'ultimo momento per scaricare una devastante salva guardando negli occhi il nemico! In questo paragrafo sono descritte le regole per questi coraggiosi.

La manovra qui descritta è il movimento per arrivare a una distanza pari alla corta gittata della propria arma da un avversario trattenendo il tiro fino all'ultimo momento. Il giocatore deve espressamente dichiarare l'intenzione di andare a tirare a corta gittata, l'unità che si muoverà per andare a corta gittata e l'obiettivo verso cui è diretta (cfr. 1.2 *Dichiarare le intenzioni e pagina 5*). Tale obiettivo può essere anche un elemento di terreno se occupato da basi nemiche. La dichiarazione della corta gittata e i movimenti conseguenti sono eseguiti nell'ordine preferito dal giocatore nella fase di Manovra. Come già detto per i movimenti di carica, è solo la priorità dell'ordine assegnato alla divisione che determina la precedenza di una manovra rispetto ad un'altra (cfr. 5. *Manovra a pagina 29*).

L'avvicinamento a corta gittata di più unità contro lo stesso obiettivo deve essere eseguito successivamente, uno spostamento dopo l'altro, prima di passare ad altri movimenti.

L'obiettivo deve trovarsi all'interno del settore frontale dell'unità che carica (settore che si estende per 45° su entrambi i lati del fronte), deve essere visibile ed entro una distanza massima pari al movimento dell'unità più la gittata corta dell'arma.

### 7.1. Limitazioni alla corta gittata

Solo unità appositamente addestrate possono cercare di andare a corta gittata con il nemico, queste sono le fanterie di linea – Ln – di fine XVII secolo e i reiter – Rei. Eventuali altre truppe capaci di utilizzare questa tattica sono segnalate nelle liste eserciti con la dicitura *corta gittata* nella colonna *Note*. Nel seguito di questo capitolo, quindi, ci si riferirà sempre a truppe abili alla corta gittata anche se non sarà detto esplicitamente (per esempio, nel successivo paragrafo 7.1.1 si fa riferimento a unità in ordine aperto: si intende, anche se non dichiarato espressamente, di truppe leggere capaci di andare a corta gittata e non genericamente delle truppe leggere).

Per avvicinare un nemico a corta gittata le unità devono avere un ordine con priorità pari almeno a 5, eventuali eccezioni sono riportate nelle liste eserciti. Solo unità al più disordinate, possono cercare di andare a corta gittata.

#### 7.1.1. Ordine aperto

Unità in ordine aperto situate (per almeno metà base) in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie possono andare a corta gittata con qualunque tipo di unità se rimangono all'interno del terreno ad esse favorevole. Unità in ordine aperto situate in terreni diversi da quelli sopra citati possono andare a corta gittata solo verso altre unità in ordine aperto, unità già in mischia, truppe scosse o in rotta.

## 7.2. Procedure

Per decidere se un'unità riesce ad avvicinarsi al nemico per tirare a corta gittata sia l'unità che carica che quella caricata devono superare un test del morale, la procedura da seguire è descritta di seguito:

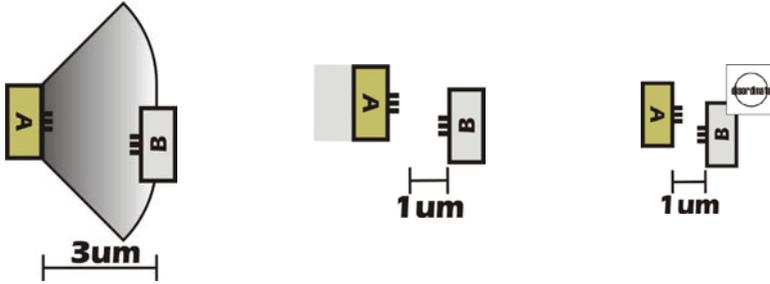
- » l'unità che tenta di andare a corta gittata esegue il Test del morale per prima (*consultare la riga Carica nella tabella Risultati del test del morale a pagina 62*), se il test ha successo l'unità inizia ad avanzare muovendo di 1um (ma si ferma non appena raggiunge una distanza dal nemico pari alla corta gittata della propria arma), questo primo spostamento è l'*inizio del movimento a corta gittata*, l'unità può ruotare all'inizio del movimento, sempre tenendo conto della propria capacità di movimento e rotazione, ma poi deve muovere in linea retta, l'unità non può raggiungere la corta gittata con il nemico con la rotazione;
- » a questo punto l'unità minacciata, se può essere raggiunta dall'avversario (solo in questo momento è possibile misurare la distanza tra le due unità) esegue il Test del morale a sua volta (*nella tabella dei Risultati del morale consultare la riga Caricata relativa alle unità caricate*) e si adegua immediatamente al risultato (questo test è eseguito in ogni caso, che l'avversario sia già a corta gittata oppure no);
- » se l'unità che sta avanzando non è ancora a corta gittata dopo l'inizio del movimento (la prima um di avanzamento) e l'unità minacciata ha superato il test (risultato almeno di *Ferma disordinata*) si completa il movimento dell'unità avanzante fino ad arrivare a una distanza pari alla corta gittata della propria arma dall'obiettivo (tale movimento deve essere rettilineo); il tiro è risolto nella fase opportuna, l'unità che ha mosso per arrivare a corta gittata potrà tirare anche se ha mosso per più di metà del movimento consentito (*è un'eccezione alla regola 8.1 Limitazioni al tiro a pagina 52*).

Se l'unità che vuole avanzare fallisce il Test del morale rimane ferma, l'unità non può muovere nell'impulso, ma può tirare (con il tiro penalizzato come se avesse mosso nell'impulso). L'unità ignora ogni altra conseguenza del test del morale.

Se è l'unità nemica a fallire il test (e quindi ripiega o va in rotta) l'unità che attacca non è obbligata a muovere oltre l'inizio del proprio avanzamento (1um), ma se decide di farlo deve spingersi fino al punto in cui si trovava l'unità obiettivo (senza andare oltre). Può avvicinare a corta gittata, se il giocatore lo desidera, altre unità che si trovano nel proprio settore frontale; queste ultime devono effettuare il test del morale, come detto in precedenza, ma non possono tirare. In quest'ultimo caso l'unità che avanza può di nuovo ruotare all'inizio del movimento come se si trattasse dell'inizio della carica.



Esempio: manovra per andare a tirare a corta gittata



L'unità di fanteria di linea A muove di 2um ed è equipaggiata con un'arma che ha una corta gittata pari a 1um quindi può tentare di andare a corta gittata con l'unità B che si trova a meno di 3um (l'area in colore grigio rappresenta il settore frontale dell'unità A).

L'unità A quindi esegue il test del morale, lo supera e inizia ad avanzare muovendo di 1um. Il rettangolo in colore più chiaro indica la posizione iniziale della base A.

È il momento per l'unità B di eseguire a propria volta il test del morale. Se superato l'unità rimane ferma mentre l'unità A completa il proprio movimento fermandosi a 1um (la corta gittata della propria arma) dall'obiettivo.

### 7.2.1. Unità ingaggiate

Completata la procedura le unità sono considerate **ingaggiate**, potranno, volontariamente, solo indietreggiare o caricare il nemico con cui sono ingaggiate (non sono permesse rotazioni o movimenti in obliquo).

L'ingaggio termina quando una delle due unità indietreggia fino a portarsi fuori tiro dall'avversaria, una delle due è costretta a ripiegare o va in rotta o, ancora, il tiro a corta gittata si trasforma in mischia perché una delle unità ha caricato l'avversaria.

### 7.2.2. Minaccia sul fianco o sul retro

Se l'unità che avanza per portarsi a corta gittata si trova sul fianco o sul retro del nemico l'avversario, se supera il test, può ruotare per fare fronte, sempre tenendo conto della velocità di movimento e di rotazione dell'unità.

### 7.2.3. Eccezioni e casi particolari

#### Tiro a corta gittata su cavalleria

La cavalleria minacciata un'unità nemica che si sta avvicinando per tirare a corta gittata può controcaricare e andare a contatto per combattere una mischia se ottiene un risultato del morale sufficiente. La procedura in questo caso è leggermente differente:

- » l'unità che vuole andare a corta gittata esegue il Test del morale, se superato avanza di 1um;
- » la cavalleria minacciata esegue a propria volta il Test del morale, se superato può controcaricare:
  - ◊ se l'unità che avanza per tirare a corta gittata è fanteria, arresta il proprio movimento e la cavalleria obiettivo del tiro a corta gittata è spostata fino ad arrivare a contatto del nemico (come di consueto può ruotare all'inizio del movimento che poi deve proseguire rettilineo);
  - ◊ se l'unità che avanza è cavalleria le due unità si muovono entrambe (se le due unità hanno la stessa velocità di movimento si incontrano a metà strada, altrimenti l'unità più veloce muove per  $\frac{3}{4}$  della distanza mentre l'avversaria solo per  $\frac{1}{4}$ ).

A questo punto l'unità che si è avvicinata per tirare a corta gittata può tirare e il tiro è gestito come un tiro in carica (cfr. 6.3 Tiro in carica a pagina 45). Ovviamente anche l'avversario che ha controcarica-

to può tirare (sempre che le caratteristiche delle truppe lo consentano). In questo caso il tiro (come il tiro in carica) è eseguito immediatamente, appena avvenuto il contatto e non, come di consueto, nella fase di Tiro. Anche eventuali perdite e i risultati del test del morale sono applicati immediatamente.

### Tiro a corta gittata su truppe capaci di tiro a corta gittata

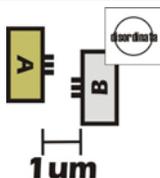
Questo è il caso in cui un'unità cerca di andare a corta gittata con truppe nemiche a loro volta capaci di tirare a corta gittata. La procedura è esattamente la stessa (come descritta nel paragrafo 7.2 Procedure a pagina 48) ma l'unità ferma, che viene avvicinata, tirerà anch'essa a corta gittata nello stesso impulso del turno solo se sono verificate queste due condizioni:

- » l'unità che viene avvicinata dal nemico supera il Test del morale con un risultato di Superato (cfr la tabella Risultati del Test del morale a pagina 66);
- » l'unità che si avvicina per tirare a corta gittata, dopo l'inizio del movimento non era già a corta gittata (cfr. 7.2 Procedure a pagina 48).

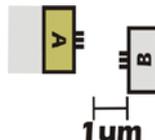
In tutti gli altri casi il tiro dell'unità che viene avvicinata è considerato a lunga gittata. Dalla fase di Tiro successiva alla prima, entrambe le unità ingaggiate tireranno a corta gittata.



Esempio: due unità che possono tirare entrambe a corta gittata



L'unità A (fanteria di linea equipaggiata di un'arma che ha una corta gittata pari a 1um) si è portata a corta gittata con l'unità nemica B (anch'essa equipaggiata con la stessa arma). L'unità B ha superato il test del morale ottenendo il risultato di Ferma disordinata. Nella fase di tiro dello stesso impulso in cui è avvenuto l'ingaggio solo l'unità A tirerà a corta gittata, dalla fase di tiro dell'impulso successivo anche l'unità B potrà tirare a corta gittata.



La stessa unità dell'esempio presentato qui a sinistra si è avvicinata per tirare a corta gittata e dopo l'inizio del movimento – 1um – si trova già a corta gittata (della propria arma) dal nemico. La base B ha superato il test del morale ma, dato che l'unità A è già a corta gittata, non potrà tirare a corta gittata nello stesso impulso in cui è avvenuto l'ingaggio. Come in precedenza, dalla fase di tiro dell'impulso successivo anche l'unità B potrà tirare a corta gittata.

### Tiro a corta gittata su artiglieria

L'artiglieria avvicinata da fanteria per tirare a corta gittata che supera il Test del morale può decidere se evadere o restare ferma e tirare a propria volta (cfr. 5.6.5 Evazione a pagina 40).



## 8. Tiro

In questa fase è risolto il tiro di artiglieria e quello di armi leggere e da lancio (moschetti, pistole, balestre, ecc.), unica eccezione il tiro in carica che viene risolto nella fase di Manovra (cfr. 6.3 *Tiro in carica a pagina 45*). Tirano prima tutte le unità del giocatore con l'iniziativa e poi le unità del giocatore senza l'iniziativa (cfr. 3.3.1 *Iniziativa a pagina 21*); fa eccezione il tiro contemporaneo (cfr. 8.2.3 *Tiro contemporaneo a pagina 55*).

L'ordine con cui tirare è deciso dal giocatore che controlla le unità e ogni unità può far fuoco su un solo bersaglio, per una sola volta in uno stesso impulso. Fa eccezione a questa regola la fanteria che occupa edifici, fortificazioni o trinceramenti, che può tirare più volte, anche se penalizzata (cfr. 5.5.2 *Occupare un'area o un trinceramento a pagina 37*), alcune grandi unità di fanteria capaci di tirare su più lati (cfr. 2.11 *Grandi unità a pagina 17*) e la fanteria in quadrato (cfr. 2.10.3 *Quadrato a pagina 17*).

Il tiro di unità diverse sullo stesso bersaglio è considerato contemporaneo e va eseguito prima di passare al bersaglio successivo (anche se, però, non va dichiarato in anticipo, il giocatore può attendere il risultato del primo tiro prima di sparare ancora).



## 8.1. Limitazioni al tiro

### 8.1.1. Abilità di tiro

La capacità di usare armi da fuoco o da lancio è indicata nelle statistiche delle truppe, tutte le unità che hanno un valore (anche zero) per la propria abilità di tiro possono tirare, unità che non hanno indicato un valore per l'abilità di tiro, ovviamente, non hanno questa possibilità.

Esempio: liste eserciti e abilità di tiro

| #   | Abbr    | Descrizione                  | Caratt. | Punti | Arma    | Note       |
|-----|---------|------------------------------|---------|-------|---------|------------|
| 0-2 | SpPk    | Tercios italiani             | 2/0/2 a | 24    | Pk & Mk |            |
| 0-4 | SpPk    | Tercios tedeschi e mercenari | 1/0/2 a | 21    | Pk & Mk |            |
| 1-2 | SpCav   | Corazzieri veterani          | 2/-/1 a | 20    |         | Corazzieri |
| 0-2 | SpMdArt | Artiglieria media            | 1/1/- - | 27    | Md      |            |
| 0-1 | SpHvArt | Artiglieria pesante          | 1/2/- - | 31    | Hv      |            |

In figura è riportata parte della lista per l'esercito spagnolo che ha combattuto nella Guerra dei trent'anni tra il 1630 e 1635. I Tercios italiani, prima riga della tabella, hanno la possibilità di tirare. Tale capacità si deduce dall'indicazione di un'arma da fuoco, il moschetto – Mk – nella colonna Arma, per l'appunto e dalla presenza di un valore per l'abilità di tiro (il secondo valore nella colonna Caratt.), pur se pari a zero. I corazzieri spagnoli, invece, non hanno la possibilità di tirare. Infatti nella colonna Arma non sono indicate armi da fuoco o da lancio e l'abilità di tiro è assente (il secondo valore nella colonna Caratt. è sostituito da un trattino).

### 8.1.2. Altre limitazioni al tiro

Possono tirare unità al più disordinate che non hanno già fatto fuoco nella fase di Manovra dello stesso impulso e non si sono spostate per più della metà della loro velocità di movimento a meno che non abbiano caricato o contro caricato (*cf.* 6.3 *Tiro in carica a pagina 45*) o che non abbiano manovrato per portarsi a corta gittata (*cf.* 7.2 *Procedure a pagina 48*). Eventuali eccezioni sono riportate nelle liste eserciti.

L'artiglieria non tira se al traino o se priva di serventi, inoltre non può tirare nello stesso impulso in cui sgancia i pezzi dai traini e si schiera in batteria. Fanteria e cavalleria schierate in colonna tirano solo con la base situata nel primo rango (le liste eserciti possono riportare eccezioni a questa regola).

### 8.1.3. Settore di tiro

Un bersaglio è valido se si trova, anche in parte, all'interno del settore di tiro ed entro la gittata massima e non ci sono ostacoli a distanza inferiore nella stessa metà del settore di tiro in cui si trova il bersaglio stesso.

Il settore di tiro dell'artiglieria si estende, a partire dal fronte della base, per 15° sia da un lato che dall'altro, ed è profondo quanto la gittata estrema della batteria. Il settore di tiro della fanteria o della cavalleria si estende per 30° sia da un lato che dall'altro, sempre a partire dal fronte della base, ed è profondo quanto la gittata lunga dell'arma con cui è equipaggiata l'unità. Le liste eserciti possono specificare settori di tiro diversi per particolari tipologie di truppe.

## Esempio: settori di tiro



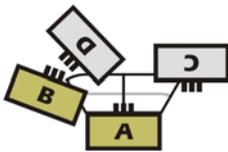
In figura è mostrata una batteria di artiglieria A, la zona di forma vagamente trapezoidale davanti al fronte è il settore di tiro, le linee sono poste a  $\frac{1}{2}um$ ,  $1um$  e  $2um$  dal fronte della base.



Nella figura qui sopra una base di cavalleria o fanteria con il proprio settore di tiro, in questo caso le linee sono poste a  $\frac{1}{2}um$  e  $1um$  dal fronte.

La possibilità di tiro è impedita da altre unità amiche o nemiche di qualsiasi tipo o da colline e rilievi. È interdetta anche da edifici e fortificazioni a meno che il bersaglio non si trovi proprio all'interno di tali costruzioni.

## Esempio: ostacoli e settore di tiro



La base A può tirare sulla base nemica C, infatti la base avversaria si trova all'interno del settore di tiro e nella metà (destra) di questo settore non ci sono ostacoli.

La stessa base non può scegliere come bersaglio la base nemica D malgrado anche questa si trovi all'interno del settore di tiro. Il fuoco è impedito dalla base amica B che si trova nella stessa metà (del settore di tiro) del bersaglio ma a distanza inferiore.

## Reiter

Alcune truppe di cavalleria *reiter* – *Rei* – hanno la possibilità di tirare, con una penalità di -1, anche dai due fianchi ma sempre una sola volta per ogni fase del turno in cui è possibile tirare (*è un'eccezione a quanto descritto in 8.1.3 Settore di tiro a pagina 52*). In altre parole, il settore di tiro è misurato sul fronte o su uno dei due lati della base a scelta del giocatore che controlla l'unità.

## Esempio: settore di tiro reiter



Nella figura qui a sinistra è mostrata una grande unità di cavalleria composta da reiter, composta da truppe di cavalleria capaci di tirare anche dai propri fianchi. Le tre aree di forma vagamente trapezoidale indicano i tre possibili settori di tiro dell'unità.

## 8.1.4. Gittata

Le armi hanno due gittate: **corta** e **lunga** ma per l'artiglieria si considera anche la **gittata estrema** (cfr. **8.3.3 Gittata estrema a pagina 57**). La distanza è misurata dal un qualsiasi punto del fronte dell'unità che tira al punto più vicino del bersaglio e non può essere misurata prima del fuoco: il giocatore dichiara il bersaglio e poi misura la distanza, se il tiro è impossibile perché oltre la gittata massima l'unità va contrassegnata come se avesse fatto fuoco e non potrà tirare nell'impulso (oltretutto perde il diritto al bonus per il primo tiro, se è il caso).

Nella Tabella della gittata delle armi non è riportato nessun valore per alcune armi nella colonna relativa alla corta gittata, il tiro di queste armi è sempre considerato a lunga gittata. Per l'artiglieria è riportata anche la gittata estrema.

### 8.1.5. Unità in mischia

Unità impegnate in una mischia non possono tirare ma solo combattere corpo a corpo anche se è possibile tirare immediatamente prima che la mischia inizi ma solo contro il nemico con cui si combatterà la mischia (cfr. 6.3 Tiro in carica a pagina 45).

È consentito invece il tiro su unità impegnate in mischia ma non con l'artiglieria. Valgono le regole normali, in particolare nella metà del settore di tiro in cui si trova il bersaglio non ci devono essere ostacoli o altre unità più vicine al tiratore, nemmeno quelle amiche impegnate in mischia.

Se l'unità diventa scossa a causa del tiro nemico combatte ugualmente nella successiva fase di Mischia dello stesso impulso e solo dopo esegue il Test del morale come di consueto (cfr. 9.1.2 Test del morale in mischia a pagina 59).

### 8.1.6. Tiro a corta gittata

Il tiro dell'artiglieria è considerato a corta gittata se il bersaglio si trova entro il settore di tiro e a una distanza pari o inferiore alla corta gittata della batteria che tira.

Per fanteria e cavalleria il tiro a corta gittata è possibile solo se, oltre alla condizione già indicata per l'artiglieria, l'unità è capace utilizzare questa tattica e ci si avvicina per tirare a corta gittata dichiarando espressamente le proprie intenzioni o se il nemico si è avvicinato per caricare o tirare a corta gittata a sua volta, sempre dichiarandolo esplicitamente (cfr. 7 Corta gittata a pagina 47). In ogni caso sempre previo Test del morale.

Le due unità, quella che tira a corta gittata e il suo bersaglio, sono considerate ingaggiate. Un'unità può tirare solo sul nemico con il quale è ingaggiata (cfr. 7.2.1 Unità ingaggiate a pagina 49).

## 8.2. Procedure

Per risolvere il tiro (che sia di artiglieria, di armi da fuoco leggere o di armi da lancio) il giocatore che controlla l'unità tira un d6 a cui aggiunge il valore di tiro dell'unità ed eventuali modificatori, il giocatore che controlla l'unità bersaglio tira anch'esso 1d6 (senza modificatori).

### 1d6 + tiro + modificatori contro 1d6

Il bersaglio subisce un danno se il punteggio modificato ottenuto dall'attaccante è superiore al punteggio del difensore, due danni se è il doppio, tre se è il triplo o più. I danni non sono permanenti e, in genere, non si trasformano immediatamente in penalizzazioni per l'unità.

| Tabella Gittata delle armi  |       |       |         |
|-----------------------------|-------|-------|---------|
| Arma                        | Corta | Lunga | Estrema |
| Armi varie                  | -     | ½um   |         |
| Pistola - Ps                | -     | 1um   |         |
| Arco lungo - LBow           | 2um   | 3um   |         |
| Arco (truppe montate) - Bow | -     | 1½um  |         |
| Balestra - XBow             | 1½um  | 2½um  |         |
| Archibugio - Aq             | ½um   | 1½um  |         |
| Moschetto - Mk              | 1um   | 2um   |         |
| Archibugio (truppe montate) | -     | 1½um  |         |
| Moschetto (truppe montate)  | -     | 2um   |         |
| Artiglieria leggera - Lt    | ½um   | 3um   | 6um     |
| Artiglieria media - Md      | 1um   | 4um   | 8um     |
| Artiglieria pesante - Hv    | 1½um  | 5um   | 10um    |

I modificatori sono riportati nella Tabella modificatori per il tiro. La colonna *Art* si riferisce ai modificatori per il tiro dell'artiglieria, la colonna *Altro* ai modificatori per il tiro di armi portatili.

### 8.2.1. Danni, perdite e morale

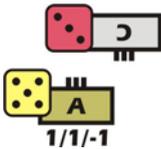
Ogni unità che subisce tre danni nella stessa fase di tiro a opera di una sola unità nemica subisce una perdita permanente e non più di una. Se l'unità è bersaglio di più tiratori subisce una perdita permanente per ogni tre danni fino a un massimo di due (una perdita se i danni provocati da tutti i tiratori sono tre ma meno di sei, due perdite se i danni sono

sei o più). È importante precisare che si sommano, in quest'ultimo caso, i danni provocati da più tiratori. L'unità che subisce una o più perdite deve eseguire immediatamente un Test del morale e adeguarsi al risultato (le perdite sono attribuite prima del test).

Il tiro sullo stesso bersaglio deve essere eseguito consecutivamente, prima di passare a un diverso bersaglio. Ogni unità può essere costretta a un solo test in ciascuna fase di Tiro e solo dopo che hanno fatto fuoco tutti i possibili tiratori che hanno quell'unità come bersaglio.

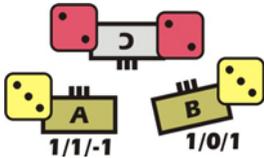
Ogni unità colpita dal tiro nemico che non subisce perdite diventa immediatamente disordinata, se già disordinata o scossa deve eseguire un test del morale, se in rotta subisce comunque una perdita ed esegue immediatamente una mossa di rotta. In entrambi i casi (che l'unità sia obbligata al test perché ha subito perdite sia perché già disordinata o scossa) il Test del morale va eseguito immediatamente dopo aver risolto il fuoco dell'ultimo tiratore e prima di passare al tiro su altri bersagli.

#### Esempio: danni e disordine



L'unità A tira contro la base di picchieri e moschettieri C. Sul retro della base A sono riportate le caratteristiche dell'unità, accanto ad ogni base il tiro di dado. L'unità A ottiene un punteggio modificato di 7 (5 al dado, +1 l'abilità di tiro, +1 perché tiro contro picchieri e moschettieri) che è più del doppio, ma meno del triplo, del 3 ottenuto dal bersaglio. La base C subisce quindi 2 danni, non abbastanza per una perdita permanente, quindi si disordina senza ulteriori conseguenze.

#### Esempio: danni e perdite



Le due unità A e B tirano entrambe sullo stesso bersaglio, l'unità C di picchieri e moschettieri. L'unità A ottiene un punteggio modificato di 5 (3 al dado, +1 l'abilità di tiro e +1 perché tiro di armi da fuoco su unità di picchieri) contro un punteggio di 2 infliggendo al bersaglio due danni. La base C ottiene un 4 (3 al dado +1 tiro contro picchieri, l'abilità di tiro è zero) contro un 3, infliggendo un danno ulteriore. La base C subisce una perdita permanente: tre danni subiti anche da tiratori differenti. La perdita costringe l'unità C al test del morale.

### 8.2.2. Unità scosse per il tiro

Unità che, obbligate al Test del morale dal tiro nemico, diventano scosse possono ripiegare (la scelta spetta al giocatore che le controlla ma va dichiarata immediatamente dopo aver eseguito il test). Una volta deciso che l'unità ripiega il movimento è considerato obbligato (cfr. 5.6.3 Ripiegare a pagina 39).

### 8.2.3. Tiro contemporaneo

Il giocatore che controlla un'unità bersaglio di tiro nemico può rispondere tirando a sua volta sull'unità che ha aperto il fuoco sulla propria (è un'eccezione alla regola 8 Tiro in cui si stabilisce che tirano prima le unità del giocatore con l'iniziativa), il tiro di entrambe le unità in questo caso è considerato contemporaneo. Il tiro contemporaneo va dichiarato immediatamente dopo che una determinata unità è stata indicata come bersaglio.

#### Procedure per il tiro contemporaneo

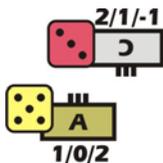
Per risolvere il fuoco di risposta i giocatori tirano i rispettivi dadi una sola volta e i punteggi ottenuti sono interpretati in due modi diversi. La procedura è riassunta qui di seguito:

- » il giocatore che sta tirando dichiara l'unità che fa fuoco e il bersaglio corrispondente;
- » il suo avversario dichiara immediatamente che intende tirare a sua volta sull'unità che sta per aprire

- il fuoco, a questo punto entrambi i giocatori tirano 1d6;
- » il punteggio del primo giocatore, corretto dai modificatori, è confrontato con il punteggio non modificato del secondo per decidere i danni subiti dall'unità controllata dal secondo giocatore (il primo bersaglio);
  - » immediatamente dopo (prima di attribuire danni, perdite e/o disordini) il punteggio modificato del secondo giocatore è confrontato con il punteggio non modificato del primo per calcolare i danni causati all'unità controllata dal primo giocatore (il bersaglio del fuoco di risposta).

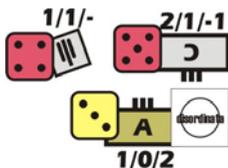
Si tratta di un tiro di dado competitivo (*cf. 1.1.2 Tiro competitivo a pagina 4*).

#### Esempio: tiro contemporaneo



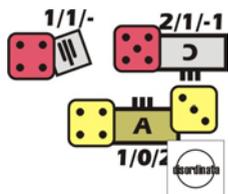
Il giocatore che controlla l'unità A (picchieri e moschettieri) ha l'iniziativa e dichiara di tirare sull'unità nemica C (moschettieri). Il giocatore che controlla l'unità C dichiara immediatamente di voler rispondere al fuoco. I due giocatori tirano 1d6 ciascuno. L'unità A ottiene un punteggio modificato di 5 (il d6 e nessun altro modificatore visto che l'abilità di tiro è zero) che supera il punteggio non modificato del bersaglio: l'unità C subisce un danno (temporaneo) ed è disordinata. Viceversa, l'unità C ottiene un punteggio modificato di 5 (il d6 +1 per l'abilità di tiro +1 perché armi da fuoco contro picchieri e moschettieri) che non supera il punteggio non modificato del bersaglio: l'unità A non subisce danni. Se il giocatore che controlla l'unità C avesse ottenuto anche solo un 4 al dado il punteggio modificato dell'unità C sarebbe stato 6 (contro il 5 non modificato dell'avversario) e anche l'unità A avrebbe subito un danno temporaneo e sarebbe stata disordinata.

#### Esempio: mancata concentrazione del tiro



Il giocatore che controlla l'unità A (picchieri e moschettieri) ha l'iniziativa e dichiara di tirare sull'unità nemica C (moschettieri). Il giocatore che controlla l'unità C dichiara immediatamente di rispondere al fuoco. I due giocatori tirano 1d6 ciascuno. L'unità A ottiene un punteggio modificato di 2 (il d6 -1 per il disordine) che non provoca danni sull'unità C. Viceversa, l'unità C ottiene un punteggio modificato di 7 (il d6 +1 per l'abilità di tiro +1 perché armi da fuoco contro picchieri e moschettieri) che è più del doppio del punteggio non modificato del bersaglio: l'unità A subisce due danni (ma niente perdite permanenti) ed è costretta al test del morale perché già disordinata. Al termine dei tiri del giocatore che controlla l'unità A (che ha l'iniziativa) spetta tirare al suo avversario ma l'unità C non tira perché ha già usato il tiro contemporaneo e l'artiglieria non può far fuoco sull'unità A perché questa ha già eseguito un test del morale a causa del tiro in questo impulso.

#### Esempio: concentrazione del tiro



Stesso esempio del precedente ma questa volta il giocatore che controlla l'unità C decide di non rispondere al fuoco. L'unità A, come abbiamo già visto, non provoca danni all'unità C. Quando è il suo momento il giocatore che controlla l'unità C dichiara di tirare sull'unità A, provocando due danni (vedi sopra), e poi di tirare anche con l'artiglieria che ottiene un punteggio modificato di 5 (il d6 +1 per l'abilità di tiro +1 perché tiro contro picchieri e moschettieri -1 per la lunga gittata) che supera il 4 non modificato ottenuto dal bersaglio: l'unità A subisce un ulteriore danno che porta il totale a 3, all'unità A viene attribuita una perdita permanente! La pazienza del giocatore che controlla le unità in colore grigio è stata premiata: la concentrazione del tiro su un solo bersaglio ha provocato una perdita.

## Due unità che vanno in rotta contemporaneamente

Può accadere che due unità tirino una sull'altra contemporaneamente e che tutte e due, per effetto dei rispettivi Test del morale, siano costrette alla rotta. In questo caso l'unità controllata dal giocatore con l'iniziativa subisce un livello di disordine in meno della sua avversaria, in altre parole l'unità controllata dal giocatore con l'iniziativa diventa scossa (se già non lo era) e non va in rotta, l'unità avversaria, invece, va in rotta normalmente.

### 8.3. Tiro dell'artiglieria

Il tiro di artiglieria è il fuoco delle batterie di artiglieria identificate nelle liste eserciti come **LtArt** – artiglieria leggera, **MdArt** – artiglieria media, **HvArt** – artiglieria pesante e **MdHow** – artiglieria media (obici).

I modificatori *Tiro con armi da fuoco contro unità di picchieri*, *Il bersaglio è in ordine aperto*, *Il bersaglio è artiglieria*, non si applicano se l'unità è al riparo di una costruzione o di una fortificazione.

#### 8.3.1. Zona morta

La **zona morta** è una fascia di terreno che circonda una zona sopraelevata (come una collina o un terapieno, per esempio) la cui ampiezza dipende dalla posizione della batteria di artiglieria posta in cima al rilievo (e non sul declivio).

Per la precisione si estende dal limite superiore del declivio fino a una distanza dal piede della collina pari a quella che c'è tra la batteria ed il piede della collina stessa.

L'artiglieria non può tirare su bersagli che si trovano all'interno di una zona morta e, allo stesso modo, ostacoli all'interno di una zona morta non interrompono la linea di tiro.

Esempio: zona morta



In figura è mostrata una batteria di artiglieria (la cui base è il rettangolo in colore grigio) posizionata su un rilievo. In basso è mostrata la distanza tra la batteria e il piede della collina ripetuta a partire dal piede della collina per ottenere la zona morta.

#### 8.3.2. Artiglieria contro costruzioni

Se il tiro di artiglieria pesante – **HvArt** – ha provocato tre danni nello stesso impulso (anche dovuti a batterie diverse) a un bersaglio che si trova al riparo di opere murarie e/o di legno anche la struttura è stata danneggiata ed il fattore di protezione – **vdf** – diminuisce di uno. È consentito il tiro verso costruzioni o ripari non occupati da unità nemiche al solo scopo di danneggiarli, il giocatore avversario tira in ogni caso 1d6, anche se nessuna unità è bersaglio del tiro; si applicano i modificatori come di consueto, in particolare si considera il modificatore *Bersaglio all'interno di edifici* ...

#### 8.3.3. Gittata estrema

Per l'artiglieria si considera anche la gittata estrema. Il tiro entro questa distanza (ed oltre la lunga gittata) ha una penalità di -2 e costringe il bersaglio al Test del morale come di consueto ma non provoca perdite permanenti anche se i danni inflitti sono tre o più.

### 8.4. Tiro di armi leggere

Sono considerate armi leggere tutte le armi in dotazione alla fanteria e alla cavalleria, da fuoco (come moschetti, fucili e pistole) o da lancio come archi, balestre e giavellotti.

Il settore di tiro della fanteria e della cavalleria ha per base il fronte dell'unità e si estende per 30° da entrambi i lati.

### 8.4.1. Modificatori al tiro di armi leggere

I modificatori *Tiro con armi da fuoco contro unità di picchieri, Il bersaglio è in ordine aperto, Il bersaglio è artiglieria, Il bersaglio è equipaggiato con scudi ... oppure con pavesi* non si applicano se l'unità è al riparo di una costruzione o di una fortificazione.

### 8.4.2. Fanteria che occupa un'area o in quadrato

La fanteria in quadrato può tirare, nello stesso impulso, fino a quattro volte: una per ogni lato del quadrato, con la penalizzazione di -2. Unità che occupano un'area e sono a contatto con due lati possono tirare da entrambi i lati nello stesso impulso con penalità di -1 (cfr. S.5.3 *Aree occupate e tiro a pag. 37*).

Il bonus del primo tiro si applica anche in questi casi ma solo la prima volta che l'unità apre il fuoco. In altre parole, nella prima fase in cui l'unità tira usufruisce del modificatore anche più volte, una per ciascun lato, ma una volta usato non ne ha più diritto (anche se nel primo impulso tira una sola volta, da un solo lato).

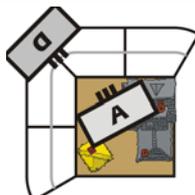
Il tiro di ciascun lato deve avere bersagli diversi (in altre parole, non è possibile tirare due o più volte sullo stesso bersaglio con la stessa unità sfruttando la possibilità di tirare ripetutamente offerta alle basi che occupano un'area o alle unità in quadrato).

### 8.4.3. Salva

Alcune fanterie possono concentrare il fuoco di tutti i moschetti in un'unica salva, questa possibilità è indicata, nelle liste eserciti, con la nota *Salva*. Le unità capaci di tirare in un'unica salva hanno un bonus di +1 al tiro se non hanno mosso nella fase di Manovra precedente al tiro.

| Descrizione  | Mod.      |           |
|--|-----------|-----------|
|  | Art       | Altro     |
| Il bersaglio si è spostato usando il movimento tattico   | <b>+2</b> | <b>+1</b> |
| Il bersaglio è a corta gittata   |           | <b>+1</b> |
| Primo tiro (solo per le armi da fuoco)   |           |           |
| Il bersaglio è cavalleria a corta gittata (cumulabile con il bersaglio è a corta gittata)  |           | <b>+1</b> |
| Bersaglio è picchieri – Pk – solo per armi da fuoco  |           |           |
| Unità che tira disordinata   |           |           |
| Per ogni perdita   |           |           |
| Il bersaglio è in ordine aperto  |           | <b>-1</b> |
| Il bersaglio è artiglieria   |           |           |
| Gittata lunga  |           |           |
| L'unità occupa un'area e può tirare su due lati  |           |           |
| L'unità ha mosso nel turno (nell'impulso)  |           |           |
| Il bersaglio è equipaggiato con scudi (solo se il tiro è diretto contro il lato sinistro o il fronte) oppure con pavesi (solo se il tiro è diretto contro il fronte) |           | <b>-1</b> |
| Bersaglio in armatura – a  |           |           |
| L'unità occupa un'area e può tirare su due lati  |           |           |
| Reiter che tirano dai fianchi  |           |           |
| Gittata estrema  | <b>-2</b> |           |
| L'unità occupa una fortificazione e può tirare su quattro lati o è in quadrato   |           | <b>-2</b> |
| Archi lunghi contro truppe con armatura – a  |           |           |
| Bersaglio all'interno di edifici o fortificazioni o al riparo di fortificazioni o altre protezioni (sottrarre vdf)   |           | <b>-?</b> |

Esempio: tiro da due lati di un'area



La base A occupa un'area e il giocatore che la controlla la considera a contatto con due lati (in figura quello superiore e quello di sinistra). La base B è un bersaglio valido per il tiro dell'unità A a partire dai due lati occupati, in quanto si trova all'interno del settore di tiro di entrambi. L'unità A potrà tirare, però, sulla base B solo una volta nella Fase di tiro. Stesso discorso se l'unità A fosse stata in quadrato.



## 9. Mischie

La mischia si combatte come conseguenza di una carica che ha avuto successo (cfr. 6 Carica a pagina 42) e ha portato due o più unità nemiche in contatto di base oppure una base in contatto con un'area di terreno (fortificazione, trincea, villaggio o costruzione) in cui si trova da una base avversaria.

Il giocatore con l'iniziativa decide l'ordine in cui risolvere le mischie. Una mischia deve essere completata prima di passare alla successiva, compresi eventuali movimenti successivi alla mischia e possibili combattimenti generati da questi movimenti (cfr. 5.6 Movimenti obbligati a pagina 38).

### 9.1. Procedure

I due giocatori tirano entrambi 1d6. Il punteggio di ciascun giocatore, modificato dal valore in mischia delle unità coinvolte e dai modificatori dovuti alle circostanze, è confrontato con il punteggio del dado dell'avversario (si tratta di un tiro di dado competitivo, cfr. 1.1.2 Tiro competitivo a pagina 4)

#### 1d6 + mischia + modificatori contro 1d6

L'unità infligge un numero di danni (massimo tre) pari alla differenza tra il proprio punteggio modificato ed il punteggio al dado, senza modifiche, dell'avversario. Questo è un **round** di mischia. Tre danni provocano una perdita permanente.

L'unità che infligge più danni al nemico vince il round di mischia, l'unità che perde il round di mischia aggiunge un livello di disordine. In caso di parità entrambe le unità aggiungono un livello di disordine. In ogni caso l'unità scossa che aggiunge un livello di disordine va in rotta.

#### 9.1.1. Arretramento in mischia

Se l'unità che perde il round di mischia subisce anche una o più perdite e non occupa un'area o un trinceramento deve arretrare di  $\frac{1}{2}$ um, la (o le) unità con cui era in mischia avanzano per mantenere il contatto se possibile (cfr. 5.6.1 Arretrare a pagina 37 e 5.6.2 Avanzare a pagina 38).

Se il movimento porta l'unità che ha vinto il round di mischia nella zona di controllo di una diversa base nemica quest'ultima è costretta al Test del morale e, in caso rimanga ferma o controcarichi, nel caso ci sia contatto insomma, si genera una nuova mischia che viene combattuta immediatamente.

È bene ricordare che non è possibile tirare sull'unità che avanza o carica dopo aver vinto una mischia né è consentito il tiro dell'unità che carica in questa situazione.

#### 9.1.2. Test del morale in mischia

Le unità che diventano scosse dopo un round di mischia devono eseguire un Test del morale controllando il risultato nella riga Mischia nella Tabella dei risultati del morale, se superato ripiegano senza ulteriori conseguenze, in caso contrario devono adeguarsi ai risultati del test. Unità che iniziano la mischia già scosse devono comunque combattere un round di mischia, solo dopo il primo round eseguono il test.

Unità che vanno in rotta come risultato di una mischia subiscono una perdita permanente, a meno che non abbiano già subito perdite nel round di mischia in cui sono andate in rotta.

### 9.1.3. Round successivi

La mischia prosegue nei successivi impulsi, fino a quando tutte le unità di una parte non sono eliminate, hanno ripiegato o sono in rotta.

### 9.1.4. Interrompere una mischia

Unità di cavalleria impegnate in mischia solamente con fanteria avversaria possono interrompere la mischia previo Test del morale e, se superato il test, ripiegare nella fase di Manovra, sempre che il movimento sia possibile (si considera la riga Mischia nella Tabella dei risultati del morale). Al termine del ripiegamento la cavalleria è almeno disordinata.

In tutti gli altri casi è impossibile interrompere una mischia volontariamente.

### 9.1.5. Truppe che non combattono in mischia

Unità che non hanno nessun valore di mischia (vedi le liste eserciti per le caratteristiche delle unità) non combattono in mischia, se contattate da un nemico subiscono una perdita permanente e poi vanno in rotta. L'unità che ha caricato può proseguire il proprio movimento senza ulteriori penalità, anche caricando altre unità nemiche.

Sono di questo tipo, in particolare, i carriaggi e l'accampamento che, però, non vanno in rotta ma sono distrutti e rimossi dal gioco al termine dell'impulso in cui un'unità nemica li contatta.

Qui e altrove il regolamento impedisce il tiro sulle unità che avanzano o caricano dopo aver vinto una mischia. Il senso di questa regola è quello di considerare che sbandati e soldati dell'unità che ha perso la mischia si frappongono tra l'unità nemica che avanza e altre unità amiche che avrebbero la possibilità di aprire il fuoco o tirare ma che rinunciano per non colpire i fuggiaschi.

### 9.1.6. Alabarde e spade e scudi

Alcune formazioni di picchieri – Pk – erano supportate da uomini armati di spada e scudo o di alabarda, queste truppe erano usate per assalire sul fianco il nemico già impegnato sul fronte dai picchieri. Tali formazioni hanno un modificatore di +1 che viene applicato solo dal secondo round di mischia ed è riportato nelle liste eserciti (nella colonna Note appare la dicitura *Alabarde ...*).

## 9.2. Inerzia del vincitore

Le unità che vincono una mischia (tutte le unità avversarie coinvolte nella stessa mischia sono andate in rotta, hanno ripiegato, sono state eliminate o hanno abbandonato il combattimento) possono o devono eseguire un movimento in avanti dovuto all'inerzia del combattimento appena vinto.

In ogni caso non è possibile tirare, nemmeno di opportunità, su un'unità che carica a seguito di una mischia vinta né è consentito il tiro dell'unità che carica.

### 9.2.1. Penetrazione

Il movimento della cavalleria o della fanteria successivo ad una mischia vinta nel primo round è detto **penetrazione**.

L'unità ordinata che vince un combattimento nel (proprio) primo round di mischia (tutte le unità avversarie sono in rotta, hanno ripiegato, sono state eliminate o hanno abbandonato il combattimento) deve immediatamente avanzare di 1um. Se questo avanzamento la porta nella zona di controllo di unità nemiche queste ultime devono eseguire immediatamente il Test del morale, se si genera una nuova mischia questa va combattuta immediatamente.

Al termine dell'eventuale seconda mischia nello stesso impulso l'unità è almeno disordinata.

## 9.2.2. Controllo

La cavalleria ordinata che vince una mischia nel (proprio) primo round di mischia dopo la penetrazione deve eseguire un Test del morale come se caricasse un nemico (quindi tenendo conto anche dei modificatori validi in carica e controcarica).

Se il test è superato l'unità è pienamente controllata e può muovere immediatamente, al di fuori della normale fase di Manovra, alla normale velocità: questo movimento è detto mossa di controllo. L'unità può muovere senza limitazioni, quindi anche all'indietro, e può anche utilizzare il movimento per caricare un'unità nemica (anche un'unità con cui era in mischia), senza la necessità di eseguire un Test del morale, quindi senza possibilità di usufruire del movimento extra. L'unità caricata deve effettuare il Test del morale, come di consueto, e uniformarsi ai risultati (il movimento di penetrazione è considerato in questo caso l'inizio della carica). Al termine dell'eventuale seconda mischia nello stesso impulso l'unità è almeno disordinata.

Se fallito l'unità si disordina e carica qualsiasi nemico possa caricare che si trova entro il proprio settore di attacco, l'unità caricata deve eseguire il Test del morale come di consueto. Se non ci sono unità nemiche entro il settore di attacco prosegue in linea retta dell'intera velocità di movimento rimanente (va sottratta alla velocità la prima unità dovuta al movimento di penetrazione).

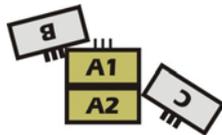
## 9.3. Separare i combattimenti

Ogni mischia deve avere un'unità da una parte che combatte con una o più unità nemiche, ed ogni unità combatte in mischia con ciascuna unità con cui è a contatto (nota bene: ... una unità per parte ... e non ... una base per parte ...). Tutti i combattimenti relativi a una stessa mischia che coinvolge più unità sono risolti successivamente, uno dopo l'altro, prima di passare a un diverso combattimento e prima di applicare i risultati. Ricordiamo che l'ordine in cui risolvere i combattimenti è deciso dal giocatore con l'iniziativa (cfr. 9 *Mischie a pagina 59*).

Ciascuna unità può partecipare a un solo combattimento. Nel caso sia coinvolta in più di un combattimento è considerata partecipare allo stesso combattimento a cui partecipa l'unità nemica che le impegna la maggior parte del fronte.

È importante ricordare che le grandi unità di fanteria sono considerate un'unica unità e quindi le basi che compongono la grande unità devono partecipare sempre allo stesso combattimento.

Esempio: separare i combattimenti



L'unità C è a contatto solo con l'unità nemica A e quindi queste due unità partecipano allo stesso combattimento.

Allo stesso modo l'unità E si trova a contatto solo con l'unità B, quindi B ed E fanno parte dello stesso combattimento. L'unico dubbio riguarda l'unità D che si trova a contatto sia con A che con B. Però il fronte di D è impegnato per la maggior parte da B e quindi D deve combattere con B. In conclusione abbiamo due combattimenti: A contro C e B contro D ed E contemporaneamente. L'ordine con cui risolvere i combattimenti spetta al giocatore con l'iniziativa.

La grande unità di fanteria A è composta da due basi – A1 e A2. La base A1 è a contatto con la base nemica B, la base A2 con la base nemica C.

Dato che le basi che compongono la grande unità non possono essere separate si tratta di un unico combattimento con due basi per parte (A1 e A2 contro B e C).

### 9.3.1. Mischie multiple

Può accadere che, anche dopo aver separato i combattimenti, ci siano due o più unità in mischia contro una sola unità avversaria (vedi il primo esempio qui sopra).

Il giocatore che controlla le unità in soprannumero indica una delle sue unità come principale: si tratta dell'unità che verrà usata per calcolare i modificatori, le altre saranno di supporto. L'unità principale non può cambiare nel corso della mischia a meno che non interrompa il combattimento (volontariamente o meno) nel qual caso il giocatore è libero di scegliere, nella successiva fase di Mischia, una nuova unità principale. Unità che possono operare anche o solo in ordine aperto non possono essere scelte come unità principali se, nello stesso combattimento, sono presenti unità amiche che manovrano e combattono solo in ordine chiuso.

Se le unità in superiorità numerica perdono un round di mischia il livello di disordine è assegnato a tutte ma solo quelle che diventano scosse eseguono il Test del morale.

Le eventuali perdite sono assegnate solo all'unità principale. Se questa è costretta ad arretrare o va in rotta l'unità avversaria avanza per mantenere il contatto solo se tutte le unità nemiche hanno interrotto il combattimento (in pratica l'unità sconfitta si sgancia dalla mischia grazie al supporto delle altre unità amiche).

### 9.4. Modificatori per le mischie

I modificatori per le mischie sono elencati nella Tabella dei modificatori per le mischie. Qui di seguito sono riportate alcune precisazioni per quanto riguarda tali modificatori.

#### 9.4.1. Contro unità in ordine aperto che ...

Cavallerie e fanterie che possono combattere sia in ordine chiuso che in ordine aperto (contrassegnate dalla specialità **sk/ln**) sono considerate in *ordine aperto* se coinvolte in mischia con avversari che operano solo in ordine chiuso.

In questi casi, immediatamente prima di risolvere il *round* di mischia, porre l'apposito segnalino *skirmish* accanto all'unità per ri-

| Tabella Modificatori per le mischie   |           |
|---|-----------|
| Descrizione   | Mod.      |
| Contro unità in ordine aperto che non si trova (con almeno metà della base) in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie  | <b>+3</b> |
| Contro artiglieria  |           |
| Contro il retro (alle spalle)   |           |
| Carica o contro carica, solo nel primo turno di mischia   | <b>+2</b> |
| Contro il fianco  |           |
| Cavalleria contro fanteria (non si applica contro picche o fanti con lance lunghe – Pk, Hv)   |           |
| Contro unità che si è spostata usando il movimento tattico  | <b>+1</b> |
| Per ogni base in più dell'avversario  |           |
| Fanteria o cavalleria in ordine aperto (con almeno metà della base) in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie  |           |
| Livello del generale (il generale deve essere aggregato all'unità, un solo generale deve dare il suo contributo alla mischia, a scelta del giocatore che controlla l'unità) | <b>+?</b> |
| Contro avversario in un'area/trinceramento (si sottrae il valore di difesa), l'unità deve occupare l'area/trinceramento per usufruire del vantaggio                         | <b>-?</b> |
| Contro avversario in posizione elevata  |           |
| Livello di disordine (-1 disordinata, -2 scossa)  |           |
| Per ogni perdita  | <b>-1</b> |
| Contro truppe equipaggiate con scudi o pavesi   |           |
| Contro truppe equipaggiate con armatura – a   |           |
| Truppe in terreno difficile   | <b>-2</b> |
| Fanteria contro picche – Pk – (non si applica se entrambe sono Pk)  |           |
| Cavalleria contro truppe armate di picche – Pk  |           |
| Unità che si è spostata usando il movimento tattico   |           |

cordare che le truppe sono in ordine aperto. L'unità avversaria, quindi, ha il vantaggio del modificatore *Contro unità in ordine aperto* che ...

Il modificatore non si applica nei seguenti casi:

- » l'unità in ordine chiuso è scossa o peggio;
- » l'unità in ordine chiuso è contattata dall'unità *leggera* sul fianco o sul retro;
- » nella stessa mischia, dopo aver separato i combattimenti, sono presenti altre unità che combattono in ordine chiuso amiche dell'unità *leggera*;
- » infine, non si applica, come descritto nella tabella dei modificatori, se l'unità *leggera* è con oltre metà base in terreno a essa favorevole (paludi, boschi, edifici, ...).

#### Esempio: unità leggere in mischia



In questo primo esempio un'unità di cavalleria leggera - **LC** - (la base B) si trova a dover combattere contro cavalleria pesante - **Cav** - nemica (la base A). La cavalleria leggera in questo caso è considerata in ordine aperto (anche se in ordine chiuso al momento del contatto con il nemico) e si applica il modificatore *Contro unità in ordine aperto* che ...



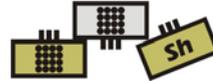
Un'unità di moschettieri - **Sh** - è coinvolta in una mischia contro picchieri avversari - **Pk** - (la base in colore grigio). La base di moschettieri è considerata in ordine aperto (se non già in skirmish) immediatamente prima di iniziare la mischia. L'unità avversaria godrà del bonus dovuto dal modificatore *Contro unità in ordine aperto* che ...



In questo esempio un'unità di picchieri - **Pk** - (la base in colore grigio) ha contattato un'unità nemica di moschettieri - **Sh** - che si trova (per oltre metà base) in un bosco. La base di picchieri non usufruisce del modificatore *Contro unità in ordine aperto* che ...



Nel secondo esempio abbiamo ancora un'unità di cavalleria leggera - **LC** - (la base B) che è a contatto con cavalleria pesante - **Cav** - nemica (la base A). In questo caso la base B se in ordine chiuso resta in ordine chiuso e la base A non può avvantaggiarsi del modificatore *Contro unità in ordine aperto* che ...



In questo esempio un'unità di moschettieri - **Sh** - supporta un'unità di picchieri - **Pk** - che combatte contro picchieri avversari (la base in colore grigio). Visto che nella stessa mischia sono presenti anche unità amiche che operano solo in ordine chiuso, i moschettieri sono considerati in linea (ciò non toglie che il giocatore che li controlla, se lo desidera, può - o poteva - schierarli in ordine aperto).



In questo ultimo esempio, simile al precedente, un'unità di picchieri - **Pk** - (la base in colore grigio) è a contatto con un'unità nemica di moschettieri - **Sh** - che si trova (per oltre metà base) in un bosco ed è in ordine aperto. Nemmeno in questo caso la base di picchieri usufruisce del modificatore *Contro unità in ordine aperto* che ...

### 9.4.2. Carica o controcarica

Il modificatore si applica solo nel primo round di mischia. L'unità si considera nel primo round di mischia anche se contatta l'avversario dopo che quest'ultimo è arretrato o ha ripiegato o se raggiunge un avversario che è andato in rotta nello stesso impulso.

Unità di cavalleria pesante – **Cav** – usufruiscono di questo modificatore se caricano o controcaricano qualunque unità ad eccezione delle fanterie armate di picche – **Pk**.

Le fanterie armate di picche – **Pk** – e le bande guerriere o orde – **Wb** – hanno diritto al bonus dato dalla carica contro altre fanterie ma non contro cavallerie. Le bande guerriere non hanno diritto al bonus, però, contro picche.

Qualunque tipo di unità ha diritto al bonus se carica artiglieria.

Il modificatore non si applica ad altre situazioni oltre quelle elencate. In particolare non si applica se l'unità caricata occupa un'area o una fortificazione lineare (che sia costruita appositamente – per esempio una trincea – o casuale – per esempio un muretto).

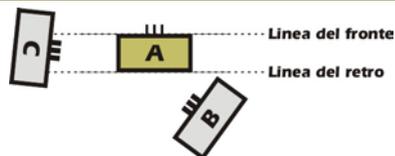
### 9.4.3. Contro il fianco

Il combattimento si considera contro il fianco se la posizione di partenza dell'unità che ha caricato era a cavallo della linea posteriore del bersaglio della carica ed il contatto è avvenuto sul fianco o su uno dei vertici del fianco.

### 9.4.4. Contro il retro

Il combattimento si considera contro il retro, alle spalle, se la posizione di partenza dell'unità che ha caricato era oltre la linea posteriore della base dell'obiettivo e il contatto è avvenuto sul lato posteriore della base o con uno dei vertici di questo lato.

Esempio: carica sul fianco e sul retro



La base C carica l'unità A sul fianco, infatti la sua posizione iniziale, mostrata in figura, è a cavallo della linea del retro della base A. La base B, invece, caricherà sul retro visto che la sua posizione iniziale è completamente oltre la linea del retro della base A.

### 9.4.5. Cavalleria contro fanteria

Unità di cavalleria, di qualsiasi tipo, contro unità di fanteria non armate di picche, alabarde o lance lunghe – **Pk** oppure **Hv** ma con lance lunghe.

### 9.4.6. Contro scudo

Si applica se l'avversario è composto da truppe armate di scudo o contro truppe equipaggiate con pavesi ma in questo caso solo se il contatto è sul fronte. si applica anche alle truppe che sono protette da cavalli di frisia o che hanno piantato a terra gli *stake*.

Non si applica alle unità di picche – **Pk** – né a quelle armate di alabarda o lancia lunga, che siano di fanteria – **Hv** – o di cavalleria – **Cav**.

### 9.4.7. Contro truppe con armatura

Ricordiamo che le truppe con armatura hanno una 'a' subito dopo le caratteristiche nelle liste eserciti.

Le fanterie armate di picche – **Pk** – attaccate sui fianchi o alle spalle sono considerate senza armatura, eventuali eccezioni a questa regola sono riportate nelle liste eserciti.

### 9.4.8. Unità in ordine chiuso in terreno difficile

I terreni a cui si applica questo modificatore sono elencati nella *Tabella effetti del terreno a pagina 75*, nell'ultima colonna della tabella è riportata la nota *unità in ordine chiuso penalità di -1*.

### 9.4.9. Unità che hanno utilizzato il movimento tattico

I modificatori *Contro unità che si è spostata utilizzando il movimento tattico* si applicano solo nel primo round di mischia dell'unità che si è mossa con il movimento tattico.

#### Esempio: mischia

Un esempio di una mischia, completo di ogni fase della procedura, tratto dallo scenario Tornavento 1636 - ...

Un tercio spagnolo, al comando del generale Gambacorta (una grande unità di picchieri - Pk - con valori 2/0/2 -), attacca una posizione difensiva fortificata difesa dalla fanteria francese del generale de Florainville (due basi di picche - Pk - con valori 1/1/1 -). Il generale Gambacorta ha ricevuto un ordine di priorità 5, sufficiente per attaccare.



L'unità spagnola esegue il test del morale ottenendo 3 al dado a cui si aggiunge il morale dell'unità e il bonus di +2 per i fianchi sicuri (le grandi unità di fanteria hanno sempre i fianchi sicuri) per un totale di 7 che consente all'unità di guadagnare il movimento extra in carica!

Superato il test del morale, il Tercios spagnolo inizia il movimento di carica avanzando di una um (notare il righello che misura lo spostamento). A questo punto l'unità francese esegue a propria volta il test: ottiene 4 al dado, +1 per il morale, +1 per i fianchi sicuri e +1 perchè al riparo per un totale di 7. Test superato!



Le due unità tirano una contro l'altra (si tratta del tiro in carica). Gli spagnoli totalizzano 3: 4 al dado, +0 per il valore di tiro, +1 perchè il bersaglio sono picchieri, -1 perchè hanno mosso, -1 perchè l'avversario è al coperto. Il tiro non ha effetto. I francesi, a loro volta, ottengono 3: 3 al dado, -1 il valore di tiro, +1 perchè il bersaglio sono picchieri. Anche in questo caso nessun effetto sul nemico.

Nella fase opportuna si combatte la mischia. Il Tercio ottiene 5 al dado, +2 per il valore di mischia, +2 per la carica, +1 per una base in più, -1 perchè l'avversario difende un trinceramento, per un totale di 9. Dato che la differenza con il punteggio non modificato dell'avversario è superiore a tre, i francesi subiscono una perdita. Viceversa, il punteggio dei francesi è 5 al dado e +1 per il valore di mischia, per un totale di 6 che supera il punteggio non modificato dell'avversario ma non provoca perdite.

L'unità francese ha perso il round di mischia quindi aggiunge un livello di disordine, ma non deve arretrare perchè difende un trinceramento (in figura sono mostrati i segnalini disordine e perdita). La mischia continuerà nell'impulso successivo ma gli spagnoli non avranno più diritto al modificatore di +2 dato dalla carica.



## 10. Test e riordino

Questo regolamento richiede in molte situazioni di controllare la capacità delle truppe, singoli reparti o intere armate, di superare situazioni di particolare tensione, euforia o scoramento. Nel gioco questa verifica è eseguita mediante dei test che richiedono il tiro di un dado a sei facce e che, generalmente, sono superati con successo se si ottiene un punteggio modificato almeno pari a sei. Per comodità di consultazione le procedure per tutti i test sono raccolte in questo capitolo del regolamento anche se i test sono richiesti in diversi momenti della sequenza di gioco (cfr. 3.1 Sequenza di gioco a pagina 19).

### 10.1. Coesione delle divisioni

La coesione dell'esercito (cfr. 4.1 La coesione dell'esercito a pagina 26) misura lo stato dell'intero esercito ma nel periodo affrontato in questo regolamento difficilmente si riusciva ad avere una visione completa della battaglia. Generali, ufficiali e truppa riuscivano a malapena a comprendere lo svolgimento degli eventi locali, relativi alla propria unità o, al massimo, alla propria divisione e quindi l'entusiasmo o lo scoramento delle truppe derivavano da episodi ed eventi per così dire locali, che riguardavano direttamente il reparto o la divisione di cui l'unità faceva parte. Le regole esposte in questo paragrafo cercano di simulare questa situazione.

#### 10.1.1. Procedure

Una divisione deve effettuare un Test di coesione in ciascun turno in cui un'unità della divisione è stata eliminata, è andata in rotta o è uscita dal tavolo in rotta o scossa. Il test è eseguito nella fase di Riordino del turno (è bene ricordare qui che la fase di Riordino si svolge solo nell'ultimo impulso del turno).

Il giocatore tira 1d6 ed aggiunge o sottrae i modificatori opportuni: con un punteggio modificato uguale o superiore a sei il test è superato, negli altri casi il risultato del test è indicato nella tabella Test di coesione delle divisioni in base al punteggio ottenuto.

#### 1d6 + modificatori

| Tabella Test di coesione delle divisioni  |           |
|---|-----------|
| Descrizione   | Punteggio |
| superato, nessuna conseguenza   | 6         |
| la divisione vacilla; nessuna base della divisione può diminuire la distanza da unità nemiche al più disordinate (per un solo turno)  | 4-5       |
| la divisione è scossa; ogni base aggiunge un livello di disordine (se già scossa va in rotta), unità a meno di tum da unità nemiche al più disordinate ripiegano immediatamente | 2-3       |
| la divisione è in rotta; tutte le unità sono in rotta, eseguono una mossa di rotta e sono eliminate   | 1         |

Tutte le unità della divisione devono adeguarsi a quanto prescritto nel caso di fallimento del test. Divisioni che hanno tutte le unità in rotta o fuori dal tavolo di gioco sono automaticamente in rotta come se avessero ottenuto un punteggio modificato pari a uno nel test (questa regola non si applica a divisioni composte di una sola

unità). Nel turno successivo alla rotta di un'intera divisione è necessario ricalcolare il numero di d6 di attivazione per tener conto delle modifiche all'ordine di battaglia dell'esercito.

### 10.1.2. Precisioni

Nel caso la divisione ottenga un risultato di *scossa* nel test le unità coinvolte in una mischia o ingaggiate dal nemico (per il tiro a corta gittata) non devono ripiegare.

### 10.1.3. Modificatori

- » +? **livello del generale** che comanda la divisione.
- » +? il **morale di ogni unità non in rotta né scossa** nella divisione.
- » +1 **per ogni base della divisione in edifici**, trinceramenti, ridotte ed il nemico eventualmente a distanza di carica può contattare l'unità solo attraverso l'opera di difesa.
- » +1 la **divisione controlla un obiettivo** della partita, un obiettivo è controllato dalla brigata se almeno un'unità, al più disordinata, lo occupa; gli obiettivi sono definiti nello scenario.
- » -? Il **morale di ogni unità** della divisione **in rotta o eliminata o uscita dal tavolo in rotta o scossa**.
- » -1 la **linea di comunicazione** dell'esercito è **interrotta** e la divisione è in grado di vedere il nemico che occupa la linea di comunicazione (*cf. 1.2 Visibilità a pagina 5*). Le linee di comunicazione sono definite nello scenario.
- » -1 **nemico in vista** (*cf. 1.2 Visibilità a pagina 5*) **sul fianco o sul retro** (unità avversarie, non in rotta né scosse, sono sul fianco – a cavallo della linea immaginaria che passa per il retro dell'ultima base della divisione – o sul retro – oltre tale linea).
- » -2 **generale** che comanda la divisione **catturato o eliminato**.
- » -2 **comandante in capo catturato o eliminato** (cumulativo con il precedente).

## 10.2. Test del morale

Il morale di un'unità rappresenta la qualità delle truppe e il loro addestramento, il test del morale verifica la loro capacità di eseguire gli ordini in situazioni critiche.

Il test del morale è obbligatorio per:

- » tutte le unità che subiscono danni per il tiro e sono già disordinate o peggio;
- » unità che subiscono una o più perdite a causa del tiro nemico;
- » unità che tentano di caricare un'unità nemica, salvo eccezioni (*cf. 9.2 Inerzia del vincitore a pagina 60*);
- » unità che tentano di avvicinare il nemico per tirare a corta gittata;
- » unità che sono caricate dal nemico o che sono avvicinate dal nemico che vuole tirare a corta gittata;
- » unità costrette ad arretrare o attraversate da truppe amiche in ordine chiuso, di classe di morale superiore, in rotta o che ripiegano scosse, il cosiddetto *morale per contagio* (*cf. 5.6 Movimenti obbligati a pagina 38*);
- » artiglieri che vedono andare in rotta unità amiche di morale superiore (*cf. 1.2 Visibilità a pagina 5*);
- » unità in mischia che diventano scosse;
- » unità in rotta che non hanno mosso e non sono state ingaggiate dal nemico.

Il test del morale è effettuato sempre nel momento in cui si presenta una delle situazioni elencate sopra, unica eccezione il test del morale richiesto per recuperare unità in rotta che si esegue nella fase di manovra dell'ultimo impulso del turno (*cf. 3.1 Sequenza di gioco a pagina 19*).

Unità che a causa di un Test del morale escono dal tavolo di gioco non possono rientrare, se in rotta o scosse sono considerate in rotta ai fini della coesione dell'esercito (*cf. 4.1 La coesione dell'esercito a pagina 26*).

## 10.2.1. Procedure

Il giocatore tira 1d6 ed aggiunge il livello di morale dell'unità ed eventuali modificatori. Il test è superato con un punteggio modificato pari o superiore a 6 o con un 6 non modificato.

### 1d6 + morale + modificatori

Gli effetti di un fallimento sono diversi, dipendono dalla situazione che ha richiesto il test, e sono riepilogati nella tabella dei risultati del morale riportata di seguito.

Qualunque sia il risultato del Test del morale l'unità che subisce una perdita permanente è sempre almeno disordinata mentre una unità che va in rotta subisce sempre una perdita permanente (a meno che non abbia già subito una perdita permanente nella situazione che ha costretto al test).

Nella tabella alcune frasi o termini hanno bisogno di qualche spiegazione in più:

- » *un livello di disordine*: l'unità deve aggiungere un livello di disordine al proprio stato (se ordinata diviene disordinata, se disordinata diventa scossa, se scossa va in rotta);
- » *due livelli di disordine*: l'unità aggiunge due livelli di disordine al proprio stato;
- » *disordinata*: l'unità si disordina, se già disordinata o peggio rimane nel proprio stato (vedi sopra);
- » *scossa*: l'unità diventa scossa, se già scossa o peggio rimane nel proprio stato;
- » *rotta, una perdita*: l'unità va in rotta e subisce una perdita permanente ulteriore (in più a quelle già subite nella situazione che ha provocato la rotta).

## 10.2.2. Modificatori al test del morale

### Modificatori validi in generale

I modificatori che seguono si applicano in ogni situazione in cui sia richiesto un Test del morale.

- » **+? livello del generale** aggregato all'unità.
- » **+2 supporto posteriore**. Un'unità è supportata se ha un'unità di fanteria o cavalleria al più disordinata entro la proiezione posteriore della propria base a meno di 2um (la distanza è misurata dal punto più vicino al punto più vicino) e non ci sono terreni intransitabili o altre unità che impedirebbero un eventuale movimento dell'unità che supporta, la direzione del fronte o la formazione dell'unità che fornisce supporto non è importante. Unità in ordine aperto non forniscono supporto posteriore.
- » **+2 entrambi i fianchi sicuri**. L'unità deve avere entrambi i fianchi protetti da unità amiche al più disordinate. Il percorso tra le due unità deve essere libero da unità nemiche e/o da terreni intransitabili e l'unità che dà supporto non deve essere impegnata in mischia, la direzione del fronte o la formazione delle unità che danno supporto non sono importanti. Per avere il supporto sul fianco un'unità deve:
  - ◇ avere una copertura controllata da unità amiche o una batteria di artiglieria oppure una unità

| Tabella Risultati del Test del morale |                   |                        |   |                                      |                                      |                      |
|---------------------------------------|-------------------|------------------------|---|--------------------------------------|--------------------------------------|----------------------|
|                                       | 6                 | 5                      | 4 | 3                                    | 2                                    | 1                    |
| tiro                                  | superato          | 1 livello di disordine |   | 2 livelli di disordine               |                                      | rotta                |
| mischia                               | superato, ripiega |                        |   | rotta                                |                                      | rotta<br>1 perdita   |
| carica                                | superato, carica  |                        |   | ferma                                |                                      | ferma<br>disordinata |
| caricata                              | superato          | ferma<br>disordinata   |   | 1 livello di di-<br>sordine, ripiega | 2 livelli di di-<br>sordine, ripiega | rotta                |
| contagio                              | superato          | ferma disordinata      |   | scossa ripiega                       |                                      | rotta                |
| rotta                                 | recupera          |                        |   | rotta                                |                                      |                      |

- amica di fanteria o cavalleria a meno di 2um dal proprio fianco,
- ◊ terreno intransitabile a meno di 2 um dal proprio fianco,
  - ◊ costruzioni, edifici, fortificazioni di qualsiasi tipo occupate da unità amiche entro 2um dal proprio fianco (un elemento di terreno è controllato da unità amiche quando è libero da truppe avversarie ed è occupato, o è stato occupato l'ultima volta, da unità amiche non in rotta),
  - ◊ o, infine, terreno aperto e non occupato da unità nemiche oltre la linea immaginaria che passa per il lato della base né oltre la linea immaginaria parallela al bordo del tavolo passante per il punto della base più vicino al bordo del tavolo stesso.
- » **+1 a scacchiera.** Unità di picche e moschetti – Pk – schierati a scacchiera.
  - » **+1 protezione vdf 1.** L'unità è al riparo di una protezione che ha vdf1 (non si applica quando si esegue il test del morale per caricare).
  - » **+2 protezione vdf 2 o più.** La base è al riparo di una protezione che ha vdf2 o più (non si applica quando si esegue il test del morale per caricare).
  - » **-1 per ogni perdita.**
  - » **-1 se ha subito danni** nell'impulso, non si cumula con il modificatore precedente per quanto riguarda la perdita subita nella situazione che ha provocato il test (mentre si cumula se l'unità ha altre perdite subite in precedenza).
  - » **-1 per ogni livello di disordine** (-1 se scossa, -2 se disordinata, -3 se in rotta).
  - » **-2 se un'unità di cavalleria o fanteria nemica è a distanza di carica sul fianco**, si considera la massima distanza di carica, comprensiva del movimento extra (cfr. 6.2.3 Movimento extra a pagina 45).
  - » **-2 se un'unità di cavalleria o fanteria nemica è a distanza di carica sul retro**, si considera la massima distanza di carica, comprensiva del movimento extra (cfr. 6.2.3 Movimento extra a pagina 45).

### Modificatori validi solo per carica e controcarica

I modificatori di questo secondo elenco si applicano solo se l'unità effettua il Test del morale per caricare o è costretta ad eseguire il test perché caricata.

- » **+3 caricando un nemico sul fianco/retro.** Perché la carica sia sul fianco l'unità si deve trovare all'inizio del movimento a cavallo del prolungamento della linea immaginaria che passa per il lato posteriore della base nemica, perché sia sul retro oltre tale linea, sempre all'inizio del movimento.
- » **+3 carica su una mischia già in corso.**
- » **+2 caricando un nemico in rotta/scosso o che ripiega.**
- » **+1 unità di picchieri – Pk – non si cumula con il modificatore Entrambi i fianchi sicuri** per le grandi unità di fanteria.
- » **-1 cavalleria che carica picchieri – Pk.**
- » **-1 se si riceve una carica**, solo per fanteria – Hv – e warband – Wb – caricate da cavalleria se non armate di lance lunghe
- » **-1 dragoni montati o corazzieri che eseguono il test dopo una mischia vittoriosa.**
- » **-2 cavalleria leggera che esegue il test dopo una mischia vittoriosa.**

### Precisazioni

Fanteria in quadrato o che occupa edifici o fortificazioni non lineari ha sempre i fianchi sicuri ma non può ricevere supporto posteriore.

Un'unità non può fornire allo stesso tempo supporto posteriore e fianchi sicuri alla stessa unità.

Ogni unità può fornire supporto posteriore a una sola unità amica.

### Supporto

Il supporto è inteso come supporto a un'unità. In altre parole la presenza di basi sui fianchi o sul retro è determinata per l'intera unità, se questa è in formazione, per cui se l'unità ha una base sul retro alla distanza prevista dal regolamento allora tutta l'unità ha il supporto posteriore, anche se alcune basi

dell'unità non hanno questo supporto.

### Fianchi sicuri

Una base (o un elemento di terreno) protegge i fianchi di un'unità amica se, oltre alle condizioni specificate in precedenza, si trova a cavallo della linea del fronte e/o della linea posteriore della base da proteggere (sul fianco dell'unità amica).

### Supporto posteriore

Una base fornisce supporto posteriore a una sola unità per impulso e non può fornire contemporaneamente supporto posteriore e fianchi sicuri alla stessa unità anche se può fornire supporto posteriore a un'unità e fianchi sicuri a un'altra. Il supporto è obbligatorio (in altre parole il giocatore non può rifiutare, evitare di calcolare, il supporto posteriore di una determinata unità per poterlo usare in un successivo test).

Esempio: supporto

L'unità A non ha entrambi i fianchi sicuri. Infatti il fianco sinistro è protetto dall'unità B che si trova a meno di 2um e almeno parzialmente all'interno della striscia di terreno individuata dalle due linee che passano per i lati lunghi della base da proteggere. Ma il fianco destro è scoperto perché la base C, pur essendo entro la distanza richiesta, è completamente all'esterno della striscia di terreno citata in precedenza.

L'unità A, composta da due basi A1 e A2 schierate in linea, ha sia i fianchi sicuri che il supporto posteriore. Infatti sui due fianchi sono presenti due unità amiche, l'orientamento della base D non ha importanza. Inoltre la base C fornisce supporto all'intera unità anche se si trova dietro solo a una delle basi.

## 10.3. Test per i generali

### 10.3.1. Generale ferito o ucciso

Ogni volta che l'unità a cui un generale è aggregato subisce perdite permanenti si deve controllare se il generale è stato ferito o ucciso. Il giocatore tira 1d6, sottrae il livello del generale ed aggiunge eventuali modificatori. Se il punteggio è 1 o meno il generale potrebbe essere stato colpito.

#### 1d6 - livello del generale + modificatori

Il tiro dei dadi, è modificato come segue:

- » -1 per ogni perdita subita nell'impulso corrente;
- » -1 se la base va in rotta in conseguenza del tiro o della mischia.

Se c'è la possibilità che il generale venga colpito tirare 1d6, se il punteggio è:

- » 4-6: nessun danno al generale;
- » 2-3: ferita leggera, il generale, mentre la ferita viene medicata, deve restare aggregato all'unità seguendola nel suo movimento per tutto l'impulso successivo;
- » 1: ferita mortale, deve essere trasportato via dal campo e sostituito.

### 10.3.2. Generale catturato

Un generale può essere catturato in due situazioni: se la base con cui si trova a contatto il generale rompe e va in rotta a causa di una mischia o se la base del generale, non aggregata ad altre unità, è contattata da un nemico in movimento. Per decidere se è fatto prigioniero tirare 1d6, se il punteggio è 1 potrebbe essere stato catturato (usare gli stessi modificatori visti sopra). Se c'è la possibilità che sia catturato tirare ancora 1d6:

- » 4-6: è riuscito a fuggire senza nessuna conseguenza, muoverlo a contatto con l'unità amica più vicina;
- » 2-3: fugge ma è ferito leggermente, una volta a contatto con l'unità amica più vicina può muovere solo mantenendo il contatto con l'unità per tutto l'impulso successivo (mentre la ferita viene medicata);
- » 1: catturato, deve essere sostituito.



Si controlla se il generale è catturato solo nelle situazioni in cui non si deve eseguire il test per decidere se il generale è ferito o ucciso.

### 10.3.3. Sostituire un generale

Un generale catturato o ferito mortalmente deve essere sostituito.

Nel caso il generale da sostituire sia il comandante in capo e lo scenario non preveda sostituti, il giocatore sceglie uno dei generali che lo seguono nella catena di comando come nuovo comandante in capo ma il suo livello di abilità è diminuito di uno (mai meno di -1). Il generale che sostituisce il comandante in capo deve essere sostituito a sua volta nel suo comando. Se lo scenario non prevede sostituti, un generale intermedio o di divisione è sostituito sempre con un generale di livello -1 e raggio di comando 6um.

In entrambi i casi il sostituto prende il comando con un turno di ritardo. Nella fase di attivazione non si tirano i dadi per comandi il cui generale non è ancora stato sostituito. In particolare non si tirano per nulla i dadi di attivazione nel turno in cui non è presente il CiC perché non ancora sostituito (in partite a più giocatori eventuali generali di livello inferiore al CiC che ne hanno la facoltà possono tirare i propri d6 di attivazione).

Nel turno in cui il sostituto prende il comando il computo dei d6 nella fase di attivazione è ricalcolato per tener conto di eventuali modifiche alla catena di comando.

## 10.4. Riordino e recupero

Al termine della fase di manovra dell'ultimo impulso del turno i giocatori possono riordinare le unità disordinate o scosse e tentare di recuperare quelle in rotta.

### 10.4.1. Unità scosse o disordinate

L'unità disordinata o scossa per recuperare non deve aver mosso e nemmeno essere stata costretta al Test del morale a causa del tiro o essere stata coinvolta in una mischia nell'impulso in cui avviene il riordino. Anche unità non attivate possono riordinarsi.

#### Riordino automatico

L'unità che soddisfa le condizione sopra esposte recupera un livello di disordine per turno: l'unità da scossa passa a disordinata o da disordinata a ordinata. L'unità scossa che diventa disordinata o quella

Esercito guglielmita: William 0 8um – 4d6 [12]

EnLtArt 1/0/-- E **Generale CiC**

Ginkel 0 8um *colonna di cavalleria*

HdCav 2/1-12 -- HdCav 1/1-11 (*rgt. Gardes te Paard, Ginkel, ...*)

...

Wurttemberg +1 8um *contingente danese*

DkCav 1/1-12 - (*rgt. Danon, Juel, Sehested*)

...

Schomberg 0 8um **Generale che  
sostituisce il CiC**

EnPk 1/1/1 -- EnPk 1/1/1 - (*rgt. Bellasis, Beaumont, Brewer, Deering*)

...

Solms-Braunfels 0 8um *contingente olandese*

HdGd 3/1/0 -- HdGd 3/1/0 - (*rgt. Garde te Voet*)

...

In figura l'ordine di battaglia di una parte dell'esercito guglielmita alla battaglia del Boyne. Nel 4° turno il generale William, coraggiosamente lanciati in una carica alla testa della sua cavalleria, viene catturato dal nemico. Nel 5° turno non c'è nessuno alla testa dell'esercito guglielmita e quindi non si tirano dadi di attivazione. Nel 6° turno, all'inizio della fase di attivazione, il giocatore guglielmita sceglie Wurttemberg come sostituto, che prende il comando con un livello di 0 (il suo livello è diminuito di uno). Al suo posto, al comando del contingente danese, viene nominato un generale anonimo di livello -1 e raggio di comando pari a 6. Da notare che, con ogni probabilità, sarà necessario spostare Wurttemberg nel corso della fase di manovra perché riesca a controllare tutti i propri sottoposti.

disordinata che diventa ordinata può essere ruotata nella direzione desiderata. La rotazione va eseguita tenendo fermo il centro del fronte della base.

### Riordino con generale aggregato

C'è un secondo modo per riordinare un'unità, quello di usare un generale aggregato che, anche in questo caso, può recuperare un livello di disordine per una sola unità in un turno; un solo livello per unità può essere recuperato per ciascun turno con questo metodo, anche se ci sono più generali a contatto. La disposizione dell'unità nella direzione prescelta (vedi il paragrafo precedente) deve essere eseguita in modo da mantenere il contatto tra il generale e la base appena recuperata (eventualmente spostando il generale).

I due procedimenti possono essere applicati contemporaneamente alla stessa unità (che in questo caso recupera due livelli di disordine nello stesso turno).

#### 10.4.2. Unità in rotta

Il recupero di una unità in rotta non è automatico. L'unità deve rispettare le stesse condizioni viste in precedenza per le unità disordinate o scosse (non deve aver mosso essere stata coinvolta in una mischia nell'impulso in cui avviene il riordino) ma, in più, deve superare un test del morale (risultato del morale pari almeno a 4). Se supera il test l'unità diviene scossa e può riordinarsi nei turni seguenti come visto in precedenza. L'unità che recupera dalla rotta può essere ruotata nella direzione desiderata.

Se l'unità non supera il test deve effettuare immediatamente un movimento di rotta e aggiungere una perdita permanente. È bene ricordare che se un'unità raggiunge le quattro perdite è immediatamente eliminata dal gioco. Il test è obbligatorio in ogni turno in cui è possibile (cioè in ogni turno in cui l'unità non è stata ingaggiata in alcun modo dal nemico).



## 11. Terreno

In questo capitolo sono descritte le regole per simulare l'effetto della morfologia del terreno su cui si muovono e combattono le truppe. In questo regolamento ogni elemento del paesaggio (dai fiumi ai campi coltivati, passando per fiumi e colline) è detto **elemento di terreno** ed è rappresentato sul tavolo di gioco da un modello corrispondente. Per semplificare gli elementi di terreno sono divisi in due grandi categorie:

- » **elementi di terreno lineari** come le trincee o i terrapieni, le staccionate, gli argini dei fiumi, i fiumi stessi o ruscelli e torrenti e in generale tutti gli elementi che si estendono soprattutto una dimensione;
- » **aree** come le colline, i boschi, campi coltivati, le paludi e le marcite ma anche edifici, fattorie, ridotte, forti o castelli e in generale tutti i terreni che si estendono in due dimensioni.

### 11.1. Valore di difesa

La protezione che un elemento di terreno offre alle truppe che si trovano all'interno dell'area o al riparo di un elemento lineare è codificato in questo regolamento con un valore, detto **valore di difesa - vdf**. Il vdf può variare tra 1 (riparo poco efficace) e 4 (copertura molto efficace, solo fortificazioni ed opere di difesa appositamente realizzate possono avere un valore di difesa pari a 4) ed è specificato dallo scenario oppure deciso casualmente. Il valore di difesa favorisce le truppe che si fanno scudo dell'elemento di terreno sia per quanto riguarda il tiro avversario, sia nelle mischie ma in questo secondo caso solo se l'unità occupa l'area o l'elemento lineare (*cf. 5.5.2 Occupare un'area o un trinceramento a pagina 37*).

#### 11.1.1. Valore di difesa casuale

Se lo scenario non specifica il valore di difesa di un elemento di terreno (o se si sta giocando una partita che non è basata su uno scenario) è possibile determinare casualmente il vdf. Il giocatore che si trova a contatto o occupa l'elemento di terreno tira 1d6:

- » se il punteggio del d6 è 1-2: un elemento di terreno generico ha vdf 0, una fortificazione ha vdf 1;
- » se il punteggio è 3-4: elemento generico vdf 1, fortificazione 2;
- » se il punteggio è 5-6: elemento generico 2, fortificazione 3.

La valutazione dell'elemento di terreno è fatta all'inizio della partita se un'unità si trova a contatto o occupa l'elemento in questione sin dallo schieramento iniziale (e il vdf è tenuto nascosto all'avversario fino a quando una sua unità non arriva a contatto dello stesso elemento) in caso contrario (nessuna unità a contatto) il vdf è determinato nel momento in cui un'unità, nel corso della partita, si muove in modo da trovarsi adiacente all'elemento di terreno.

## 11.2. Precisazioni

Alcuni elementi di terreno hanno particolari caratteristiche o hanno bisogno di alcuni chiarimenti che sono indicati nell'elenco che segue:

- » **Rilievi** e pendii sono aree, suddivisi in due tipi: normali e scoscesi. Non offrono copertura di per se ma possono ostacolare la visuale (*cf. 8.3.1 Zona morte a pagina 57 e 1.2 Visibilità a pagina 5*).
- » **Boschi**, sono aree e ostacolano sia il movimento che la visibilità ma possono anche offrire copertura alle truppe che si trovano al loro interno. Un bosco ha generalmente un vdf pari ad 1, ma un bosco molto fitto può arrivare fino a 2.
- » **Villaggi** e città sono aree che possono essere attraversate in colonna senza penalità, in altra formazione ostacolano il movimento. La fanteria può occupare l'area.
- » **Ridotte** e **fortificazioni** non lineari di qualsiasi genere sono anch'esse aree e considerate ostacoli (*cf. 11.3 Ostacoli nel seguito*).
- » **Ponti**: possono essere attraversati solo in colonna o in ordine aperto (al traino se artiglieria).
- » **Guadi**: se stretti (ampi 1um) possono essere attraversati solo in colonna o in ordine aperto, se estesi (almeno 2um) possono essere attraversati in qualsiasi formazione.
- » **Fiumi**: ampi almeno 1um sono ostacoli intransitabili se non attraverso ponti o guadi.
- » **Torrenti** e ruscelli: costituiscono ostacolo di valore compreso tra 0 e 3 e sono attraversabili da ogni tipo di truppe, ad eccezione dei carriaggi. Lo scenario può prevedere il disordine automatico in caso di attraversamento.

## 11.3. Ostacoli

Gli elementi di terreno lineari costituiscono in genere un ostacolo al movimento sul campo di battaglia. La difficoltà che le truppe incontrano nell'attraversare tali ostacoli è codificata da questo regolamento in un valore detto **livello dell'ostacolo**, valore che può andare da 0 – ostacolo molto semplice da attraversare – fino a 3 – ostacolo molto difficile.

Tabella Attraversamento di un ostacolo

| Tipo di unità                 | Ostacolo |    |    |
|-------------------------------|----------|----|----|
|                               | 1        | 2  | 3  |
| Unità in ordine aperto        | 2        | 3  | 4  |
| Fanteria                      | 3        | 4  | 5  |
| Cavalleria                    | 4        | 5  | 6  |
| Artiglieria leggera al traino | 5        | no | no |

### 11.3.1. Attraversare un ostacolo

Le unità che incontrano un ostacolo nel loro movimento devono immediatamente arrestare il proprio movimento, nell'impulso successivo possono attraversare senza ulteriori indugi se l'ostacolo è di livello zero. Per ostacoli di livello uno o superiore l'unità attraversa se il giocatore ottiene, con 1d6, un punteggio superiore al valore indicato nella tabella seguente mentre se ottiene un valore uguale l'unità attraversa ugualmente ma è disordinata appena oltre l'ostacolo. Unità che non riescono a superare l'ostacolo rimangono ferme (il tentativo è considerato movimento e, quindi, penalizza il tiro come se l'unità si fosse effettivamente spostata) ed attraverseranno nell'impulso successivo disordinandosi.

È sempre possibile varcare l'ostacolo attraverso aperture, cancelli o brecce (se lo scenario lo prevede) schierando l'unità in colonna, la procedura è la stessa ma non si tira il dado.

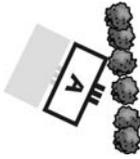
È possibile caricare attraverso un ostacolo, sempre che l'unità possa attraversarlo: l'unità arresta il movimento quando giunge a contatto dell'ostacolo e nell'impulso successivo esegue come di consueto il Test del morale, se il test ha successo si considera superato l'ostacolo: non si tira il dado per decidere se attraversa o meno (*cf. 11.3.2 Eccezioni più avanti a pagina 73*).

È bene precisare che in ogni caso l'unità può attraversare l'ostacolo (o caricare attraverso l'ostacolo) solo se è già a contatto dell'ostacolo stesso. In altre parole, non è possibile muovere fino ad arrivare a contatto dell'ostacolo e attraversarlo nella stessa fase di manovra.

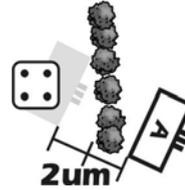
Un generale aggregato incoraggia una base sotto il proprio comando durante l'attraversamento di un ostacolo, in questo caso l'unità aggiunge (o sottrae, nel caso di generale incompetente) al tiro di dado il valore del generale.

Truppe non elencate nella tabella o che non hanno un valore per un determinato tipo di ostacolo non possono attraversare.

#### Esempio: attraversare un ostacolo di livello 1

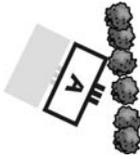


L'unità A è costituita da una base di picchieri e moschettieri – Pk – che ha un movimento normale pari a 2um. Nel corso del suo movimento incontra un ostacolo di livello 1 e deve arrestarsi (anche se ha percorso meno della distanza consentita).

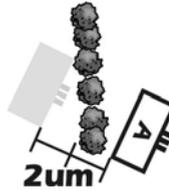


Nella fase di manovra successiva il giocatore che controlla l'unità tira 1d6 ottenendo un punteggio pari a 4: l'unità può attraversare l'ostacolo senza disordinarsi. L'unità A, quindi, esegue la propria mossa spostandosi di 2um.

#### Esempio: attraversare un ostacolo di livello 0



L'unità A è costituita da una base di picchieri e moschettieri – Pk – che ha un movimento normale pari a 2um. Nel corso del suo movimento incontra un ostacolo di livello 0 e deve arrestarsi (anche se ha percorso meno della distanza consentita).



Nella fase di manovra successiva l'unità attraversa l'ostacolo senza ulteriori indugi e senza bisogno di tirare il dado e muove regolarmente.

### 11.3.2. Eccezioni

Ci sono alcune eccezioni alla procedura per superare un ostacolo appena descritta:

- » L'unità carica per arrivare a contatto con un elemento di terreno occupato o difeso dal nemico. L'attaccante non deve superare l'ostacolo per combattere la mischia (non tira il d6 per superare l'ostacolo), questo vale anche per conquistare un ponte difeso da truppe nemiche.
- » Un'unità vince una mischia contro un difensore che occupa o difende un elemento di terreno. Il movimento di penetrazione o di controllo della cavalleria permette di superare automaticamente l'ostacolo, sempre che sia possibile per l'unità che muove superare quel tipo di ostacolo.
- » L'unità esce da un'area o da un trinceramento occupato. Anche in questo caso il superamento dell'ostacolo è automatico (cfr. 5.5.2 *Occupare un'area o un trinceramento a pagina 37*).
- » L'unità è a contatto con un ostacolo e tenta di caricare. Se l'unità supera il Test del morale per caricare allora supera l'ostacolo automaticamente.

### 11.3.3. Determinazione casuale di un ostacolo

Se lo scenario non specifica il valore di un ostacolo (o se si sta giocando una partita non basata su uno scenario) è possibile determinare casualmente il valore dell'ostacolo (ma solo quando un'unità arriva a contatto dell'ostacolo stesso, non prima) tirando 1d6. Il livello dell'ostacolo è

- » 0 se il punteggio è 1;
- » 1 se il punteggio è 2-3;
- » 2 se il punteggio è 4-5;
- » 3 se il punteggio è 6.

### 11.4. Aree

Al contrario degli ostacoli descritti in precedenza le aree richiedono a volte più fasi di manovra per essere attraversate e gli effetti si fanno sentire anche se solo una parte di una base dell'unità è entro la zona in questione. Infatti, nel periodo storico che queste regole vogliono simulare le truppe si muovevano principalmente in complesse e rigide formazioni e quindi se solo una parte della formazione è rallentata tutta l'unità ne risente. La Tabella effetti degli elementi di terreno riepiloga le penalità subite dalle truppe che si muovono entro o attraverso un'area.

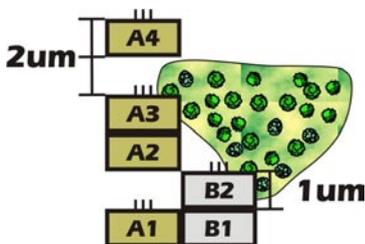
Aree composte da edifici, costruzioni, fortificazioni e simili hanno regole differenti, dovute alla diversa tipologia di area, che sono descritte dettagliatamente in un paragrafo apposito (cfr. 5.5 Aree e trinceramenti a pagina 35).



#### 11.4.1. Procedure

L'unità che si appresta a entrare in un'area vede la sua velocità di spostamento ridotta come se l'intero movimento si fosse svolto nella zona in questione. Stessa riduzione se l'unità inizia il movimento entro l'area a meno che l'unità non riesca a uscire dal terreno difficile con la mossa attuale, nel qual caso può muovere a velocità normale (questa possibilità non si applica se entra ed esce nella stessa mossa).

Esempio: movimento in campo coltivato



La zona in colore grigio (con le piante) è un campo coltivato, le due unità sono fanterie con movimento 2um su terreno piano e 1um su campi coltivati. L'unità B in una mossa può avanzare solo di 1um, infatti con questo movimento entra nel terreno difficile e quindi deve dimezzare la propria velocità di movimento (B1 è la posizione iniziale dell'unità e B2 quella finale). La base A può avanzare a piena velocità di 2um senza entrare nel terreno difficile (A1 la posizione iniziale e A2 quella dopo il primo movimento). Nell'impulso successivo la base A deve avanzare a metà velocità perché lo spostamento di 1um la porta già entro il terreno coltivato (A3 è la posizione dopo questo secondo movimento). La mossa successiva è di nuovo a piena velocità perché muovendo di 2um la base esce dal terreno difficile (A4 è la posizione finale).

### 11.4.2. Precisazioni

Con la dicitura *Unità disordinata* nella Tabella effetti del terreno si intende che l'unità si disordina, se già disordinata o peggio rimane nel proprio stato. Se la frase *Unità disordinata* appare nella colonna *Effetti sul movimento* l'unità si disordina se muove all'interno del terreno specificato (ma rimanendo ferma può recuperare il disordine come di consueto). Mentre se la stessa frase è riportata nella colonna *Effetti sulle mischie* l'unità si disordina immediatamente (prima della mischia) se viene contattata da un nemico in carica (o in controcarica) o se a sua volta contatta un nemico.

### 11.4.3. Terreni multipli

Alcuni terreni possono avere due o più delle caratteristiche elencate, per esempio si può avere un bosco su un pendio scosceso. In questi casi le limitazioni sono cumulative, fa eccezione il disordine (non si sommano i disordini).

#### Esempio: terreno con caratteristiche multiple

Consideriamo un'unità di fanteria in ordine chiuso, che muove normalmente 2um, ma che attraversa un pendio scosceso coperto da un bosco. La fanteria deve muovere solamente  $\frac{1}{2}$ um perché il suo fattore di movimento è ridotto a 1um a causa del bosco ma è ulteriormente dimezzato dall'attraversamento del pendio scosceso. In caso di combattimento in mischia l'unità subirà una doppia penalità di -1: una a causa del bosco, la seconda per il pendio scosceso.

### 11.5. Ricerca di guadi

Se lo scenario lo prevede o in partite non basate su scenari, le unità possono cercare di scoprire un guado per attraversare un corso d'acqua altrimenti intransitabile. L'unità, che deve essere attivata e adiacente all'argine del corso d'acqua e spendere tutta la fase di manovra nella ricerca del guado.

Il giocatore che la controlla tira 1d6 nella fase di manovra: se il punteggio è pari a sei si trova un guado ampio 2um; se il punteggio è pari a 5 il passaggio è ampio solo 1um.

Lo scenario può modificare questi valori. Una volta scoperto un guado questo ovviamente resta a disposizione per altre unità.

| Tabella effetti del terreno |  |  |
|-----------------------------|--|--|
| Elemento                    | Effetti sul movimento  | Effetti sulle mischie  |
| <b>Pendio normale</b>       | -  | -  |
| <b>Pendio scosceso</b>      | fanteria e cavalleria a metà velocità intransitabile per carriaggi ed artiglieria  | ogni base che si muove è disordinata tranne unità in ordine aperto<br>unità in ordine chiuso penalità di -1        |
| <b>Paludi</b>               | fanteria e cavalleria in ordine chiuso muovono di 1um<br>unità in ordine aperto a metà velocità intransitabile per artiglieria, grandi unità di fanteria e carriaggi | ogni unità disordinata<br>unità in ordine chiuso penalità di -1  |
| <b>Boschi</b>               | artiglieria, fanteria e cavalleria in ordine chiuso 1um<br>unità in ordine aperto metà velocità<br>cavalleria carica solo sul bordo                                  | tiro e visibilità impossibile oltre 1um , vdf 0-2<br>unità in ordine chiuso penalità di -1                         |
| <b>Città, villaggi</b>      | artiglieria, fanteria e cavalleria in ordine chiuso<br>metà velocità   | vdf 1-4, bonus in mischia solo se l'unità occupa l'area<br>vdf 1-2, bonus in mischia solo se l'unità occupa l'area |
| <b>Fattorie</b>             | artiglieria, fanteria e cavalleria in ordine chiuso metà velocità, intransitabili per artiglieria  | -  |
| <b>Campi coltivati</b>      | ostacolo di valore 0-3 (unità che muovono lungo o a cavallo di torrenti e ruscelli sono disordinate e muovono a metà velocità  | vdf 0-1<br>unità in ordine chiuso penalità di -1   |
| <b>Torrenti e ruscelli</b>  | ogni unità disordinata   | ogni unità disordinata<br>unità in ordine chiuso penalità di -1  |
| <b>Guadi</b>                | ostacolo di valore 0-3   | vdf 1-2, bonus in mischia solo se l'unità occupa l'elemento di terreno   |
| <b>Siepi e muretti</b>      | ostacolo di valore 1-3   | vdf 1-4, bonus in mischia solo se l'unità occupa l'elemento di terreno   |
| <b>Fortificazioni</b>       |  |  |



## 12. Battaglia ipotetica

Le regole esposte in questa sezione sono usate come linee guida per una situazione generale o per una partita non storica (ipotetica), preparata costruendo eserciti in base ad un punteggio stabilito utilizzando le liste degli eserciti disponibili. Se si sceglie di ricreare una battaglia storica le procedure per lo schieramento delle truppe sono descritte nello scenario.

### 12.1. Creazione degli eserciti

I giocatori si accordano per schierare in campo armate che totalizzano un certo valore in punti utilizzando le opportune liste eserciti. Ogni giocatore, separatamente, acquista basi di fanteria, cavalleria, artiglieria e generali in modo da non superare il punteggio stabilito.

Se ci si appresta a giocare una battaglia di incontro il punteggio deve essere uguale per i due eserciti.

Esempio: un esercito da 350 punti

| Descrizione delle truppe           | Numero basi | Punti     | Totale |
|------------------------------------|-------------|-----------|--------|
| Reggimenti veterani (Garde, Vieux) | 1           | 222       | 22     |
| Picche francesi e straniere        | 4           | 15        | 60     |
| Milizia                            | 1           | 9         | 9      |
| Moschettieri                       | 2           | 14        | 28     |
| Gendarmes                          | 1           | 22        | 22     |
| Chevauxlégers (corazzieri)         | 2           | 19        | 38     |
| Chevauxlégers                      | 2           | 14        | 28     |
| Chevauxlégers                      | 1           | 16        | 16     |
| Dragoni                            | 1           | 16        | 16     |
| Artiglieria leggera                | 2           | 23        | 46     |
| Guebriant (CiC)                    | 1           | 36 (18x2) | 36     |
| Plessis-Praslin                    | 1           | 10        | 10     |
| Rohan                              | 1           | 18        | 18     |
| Totale                             |             |           | 349    |

Qui sopra l'elenco delle truppe necessarie a costruire un forte corpo di osservazione per la fase francese della Guerra dei trent'anni. La lista da cui sono tratte le informazioni è Guerra dei trent'anni, fase francese 1635-1648.

Il generale Guebriant è scelto come comandante in capo e quindi il suo valore è raddoppiato.

### 12.1.1. Ordine di battaglia

A questo punto si deve predisporre una struttura di comando, l'ordine di battaglia, al cui vertice si trova il generale comandante in capo che è il generale più alto in grado. L'ordine di battaglia è tenuto nascosto al giocatore avversario fino a quando le truppe non sono tutte schierate sul tavolo di gioco.

Una volta stabilito l'ordine di battaglia ciascun giocatore determina il numero di d6 da tirare per gli ordini.

Esempio: ordine di battaglia

#### Corpo francese

Corpo francese: Guebriant +1 8um

FrDr 1/-2/-1 - sk/lm (1/1/-1 - sk)

ImLtArt 1/0/-- - ImLtArt 1/0/--

Plessis-Praslin 0 8um *fanteria*

FrSh 1/0/-1 - sk/lm

FrPk 2/-1/2a - FrPk 1/-1/1 - - FrPk 1/-1/1 -

FrPk 1/-1/1 - - FrPk 1/-1/1 - FrPk 0/-2/0 -

Rohan +1 8um *cavalleria*

FrSh 1/0/-1 - sk/lm

FrCav 2/-1/2a - FrCav 1/-1/2a - FrCav 1/-1/2a

FrCav 1/-1/1 - - FrCav 1/-1/1 - - FrCav 1/-1/1 -

Qui sopra l'ordine di battaglia ottenuto organizzando le truppe reclutate nell'esempio precedente in tre divisioni: una comprendente i dragoni e l'artiglieria sotto gli ordini diretti del comandante in capo, una di fanteria e una di cavalleria (con una base di moschettieri aggregata). Il numero di dadi di attivazione è 4: tre per le divisioni a cui si aggiunge il livello del CiC. La coesione dell'esercito è pari a 9, ottenuta sommando il morale di tutte le unità (tranne l'artiglieria), dividendolo per due e poi aggiungendo il licello del CiC.

### 12.1.2. Il terreno di gioco

Il tavolo di gioco si immagina diviso in settori quadrati in modo simile a quanto avviene per gli scenari storici realizzati per questo regolamento. Ogni settore/quadrato misura 20cm nella scala 6mm o 10mm, 27cm nella scala 15mm (in questa scala si può arrotondare a 30cm la dimensione del quadrante), 40cm nella scala 20mm (1/72) e 25/28mm.

Previo accordo tra i giocatori o per sorteggio si assegna a ciascun esercito uno dei lati del tavolo di gioco come lato da cui si ipotizza siano entrate le truppe (in genere, se non richiesto diversamente da qualche particolare esigenza, i due lati lunghi).

Ogni esercito deve avere una chiara linea di comunicazione, in genere una strada che termina sul proprio lato del tavolo.

### 12.1.3. Schieramento sulla carta

I due giocatori preparano un foglio ciascuno, suddiviso nello stesso numero di quadrati/settori che compongono il tavolo di gioco, su cui segnare la posizione approssimata delle proprie divisioni prima di schierarle in campo (è sufficiente un semplice foglio su cui sono tracciati, anche in modo approssimativo, i quadrati/settori).

I due giocatori CiC segnano, segretamente, il nome di ciascuna divisione del proprio esercito nel qua-

drato/settore in cui la vorrebbero schierare rispettando le aree di schieramento.

Esempio: schieramento sulla carta

|              |                  |                            |  |  |
|--------------|------------------|----------------------------|--|--|
| <i>Rohan</i> | <i>Guebriant</i> | <i>Pressis<br/>Praslin</i> |  |  |
|              |                  |                            |  |  |
|              |                  |                            |  |  |

In figura lo schieramento delle tre divisioni del corpo francese dell'esempio precedente.

Nell'espansione dedicata alla battaglia strategica sono riportate le regole per simulare l'avvicinamento delle armate al campo di battaglia e le manovre per conquistare la migliore posizione sul terreno nelle ore precedenti lo scontro vero e proprio. Tali regole rendono più realistico e interessante lo schieramento delle truppe sul campo.

## 12.2. Fase di intelligence

L'avvicinamento degli eserciti era schermato da pattuglie di cavalleria e fanteria leggera con il duplice compito di coprire e mascherare l'avanzata delle proprie truppe e di raccogliere quante più informazioni possibili sulla consistenza e disposizione delle forze nemiche.

### Procedure

Questa fase precede la battaglia ed è eseguita una sola volta, prima di iniziare la partita. I giocatori tirano entrambi 1d6, il confronto dei punteggi dei giocatori, modificati dalle circostanze, misura l'efficacia del pattugliamento effettuato dalla cavalleria e dalla fanteria leggera:

#### 1d6 + modificatori contro 1d6 + modificatori

Il tiro di dado è modificato come segue:

- » -1 se l'esercito è in difesa;
- » +? il livello del generale comandante in capo;
- » +1 se la manovra strategica si svolge nel paese da cui proviene l'esercito o in uno stato alleato dell'esercito.
- » +1 se si ha un numero di basi di dragoni - **Dr** - superiore a quello dell'avversario;
- » +2 se si ha un numero di basi di cavalleria leggera - **LC** - superiore a quello dell'avversario;
- » +1 se si ha un numero di basi di fanteria leggera - **Lt** - o di moschettieri - **Sh** - superiore a quello dell'avversario.

Il giocatore che ottiene il punteggio modificato più alto ha vinto la fase di Intelligence e ottiene alcuni vantaggi che dipendono dalla differenza tra i due punteggi modificati. Più precisamente, se la differenza tra i due punteggi modificati è:

- » 6 o più: l'avversario schiera sul tavolo di gioco tutte le proprie divisioni, rispettando il settore indicato nello schieramento sulla carta, successivamente il giocatore che ha vinto la fase di Intelligence schiera sul tavolo le proprie truppe e può lasciarne una come riserva (*cf. 12.2.1 Riserva a pagina 79*).

- » 4 o 5: l'avversario schiera la metà delle proprie divisioni (arrotondando per eccesso) poi si prosegue schierando una divisione a testa, partendo dal giocatore che ha vinto la fase di Intelligence e sempre rispettando il quadrato/settore indicato nello schieramento sulla carta. Quest'ultimo può lasciare fuori dal tavolo una divisione come riserva;
- » 2 o 3: i giocatori schierano una divisione a testa, iniziando dal giocatore che ha perso la fase di Intelligence.
- » 1 o meno (parità): entrambi i giocatori hanno la possibilità di lasciare una divisione come riserva. Si schiera una divisione a testa, iniziando dal giocatore che ha i modificatori migliori (in caso di parità decidere casualmente).

Se il tavolo di gioco è profondo solo due quadrati/settori le brigate non possono essere schierate in colonna e le basi di artiglieria devono essere in batteria. Se profondo tre o più quadrati/settori le brigate che sono schierate nei settori adiacenti al proprio lato del tavolo possono essere in colonna e le batterie, negli stessi quadrati/settori, al traino.

### 12.2.1. Riserva

In alcune situazioni uno o entrambi i giocatori hanno la possibilità di non schierare sul tavolo di gioco una divisione lasciandola come **riserva**.

Il reparto di riserva può entrare, a scelta del giocatore che la controlla, come un normale reparto dal bordo del tavolo oppure apparire già sul tavolo di gioco come se fosse stato nascosto fino a quel momento.

In entrambi i casi il giocatore, nella fase di Attivazione, assegna un ordine valido al generale che comanda la divisione di riserva. Non si applicano per quest'ordine le modifiche alla priorità dell'ordine dovute alla distanza né quelle dovute al livello del generale (*è un'eccezione alla regola 3.3.3 Modifiche alla priorità a pagina 21*).



Quando la divisione deve entrare dal bordo del tavolo si usa la regola 3.2 *Rinforzi a pagina 20*, come di consueto. Se, invece, il giocatore decide di schierare direttamente la divisione in campo la può posizionare sul tavolo all'inizio del turno, come per i rinforzi, in una zona che non può essere osservata dal nemico e che non è stata osservata nel corso della partita (*cf. 1.2 Visibilità a pagina 5*). Per esempio può essere sistemata interamente in un bosco nel quale non è mai entrata nessuna base avversaria oppure può essere posizionata alle spalle di una collina o di un rilievo se nessuna base nemica è transitata per la stessa zona né ha occupato, anche temporaneamente, le cime dei rilievi circostanti.

Nella fase di manovra dello stesso impulso il reparto può manovrare normalmente.

### 12.3. Area di schieramento

L'area di schieramento, per entrambi gli eserciti, è un rettangolo che ha la base sul proprio lato del tavolo e altezza pari alla a due quadrati/settori se il tavolo di gioco è profondo quattro o più quadrati/settori, un quadrato/settore negli altri casi.

# A LA GUERRE... **2.11!** FINO QUEDA SINO BATIRNOS!!

## REGOLE DI GIOCO PER BATTAGLIE NELL'ERA DELLE GUERRE DI RELIGIONE

*A la Guerre... ;j;No queda sino batirnos!!* è un regolamento per giocare le battaglie dell'era delle guerre di religione ed è supportato da un sito web - [alaguerre.luridoteca.net](http://alaguerre.luridoteca.net) - dove potete trovare un numero incredibile di scenari, i rigelli e altri ausili per il gioco, FAQ tutorial e molto altro ancora.

*A la Guerre... ;j;No queda sino batirnos!!* è il secondo regolamento della serie. Il primo - *A la Guerre... battaglie nell'era dei fiumi* - permette di simulare le battaglie del XVIII secolo.



Questa è la seconda versione del regolamento. Le principali differenze con la prima sono elencate di seguito:

- » c'è una nuova definizione di unità che consente ai giocatori di operare, se e quando lo desiderano, con le brigate di fanteria e cavalleria come se fossero un'unica unità, aprendo nuove possibilità tattiche e, in molti casi, velocizzando il gioco (cfr. 2.7.1 Unità a pagina 11);
- » la sequenza di gioco base prevede di suddividere il turno in impulsi, l'assegnazione degli ordini è adesso davvero centrale (cfr. 3.1 Sequenza di gioco a pagina 19);
- » alcune modifiche hanno riguardato le manovre sul campo delle unità, in modo particolare è stato introdotto il movimento tattico che consente alle truppe che non sono in prima linea una più rapida capacità di spostamento e facilita ai giocatori le operazioni di movimento se non sono cruciali per la battaglia (cfr. 5.2.8 Movimento tattico a pagina 32);
- » la modifica che ha inciso più profondamente sulle regole riguarda la possibilità di avvicinare il nemico per tirare a corta gittata per alcune tipologie di truppe, sostanzialmente i reifer nella prima parte del secolo e le fanterie di linea alla fine (cfr. 7.0 Corta gittata a pagina 47);
- » anche il tiro è stato in parte rivisto riducendo il numero di test del morale ottenendo, anche in questo caso, una migliore e più scorrevole sequenza di azioni nel corso del gioco (cfr. 8.2.1 Danni, perdite e morale a pagina 54);
- » nella versione 2.11 è stata (un poco) modificata la *tabella dei risultati del morale* (vedi pagina 68).

Moltissimo altro materiale su [alaguerre.luridoteca.net](http://alaguerre.luridoteca.net)