

coesione delle unità (p. 10) NORDLIN MANOVRA (p. 29)

Ogni unità ha quattro livelli di coesione:

- » **Ordinata**: unità efficiente (livello di **disordine pari a 0**);
- » **Disordinata**: muove, combatte e tira (**disordine 1**);
- » **Scossa**: muove, non tira e combatte solo se caricata, non può far parte di una formazione (**disordine 2**);
- » **Rotta**: non muove volontariamente né tira e non può far parte di una formazione (livello di **disordine 3**). Le unità in rotta non eseguono il test del morale: se caricate, colpite da tiro avversario o attraversate da truppe che ripiegano/in rotta eseguono una mossa di rotta automaticamente.

SEQUENZA DI GIOCO (p. 19)

La partita è suddivisa in turni, in ciascun turno:

- » **Rinforzi** (ingresso di truppe fuori dal tavolo di gioco)
- » **Attivazione** ed ordini
- » **Manovra** (movimento delle unità attivate e cariche)
- » **Riordino** e recupero dalla rotta (solo nell'ultimo impulso)
- » **Tiro**
- » **Mischie** (combattimenti e movimenti successivi)

Primo **impulso**: si svolgono le fasi **Manovra, Tiro, Mischia**; si disattiva la divisione con priorità più bassa. **Impulsi** successivi: si ripetono le fasi **Manovra, Tiro, Mischia** per le divisioni ancora attive e si disattivano le unità delle divisioni con priorità più bassa. La **Fase di riordino** è eseguita solo nell'ultimo impulso.

Modifiche alla priorità (p. 21)

Priorità -1 per ogni generale subalterno che è fuori dal raggio di comando del superiore. Priorità +livello del generale che lo riceve. Mai priorità oltre 6, se priorità 3 o meno l'ordine è perso.

Attraversare un ostacolo (p. 72)

L'unità attraversa se ottiene con 1d6 più del valore indicato, con valore uguale attraversa ma disordinata. L'unità aggiunge al tiro di dado il valore del generale aggregato. In caso di fallimento si attraversa automaticamente nel turno successivo.

Ostacolo di livello 0: si attraversa senza tiro nel turno successivo.

Tabella Attraversamento di un ostacolo (p. 72)			
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

Tabella Manovra (p. 33)			
Abbr	Unità	Mov	Rot
PK	Grandi unità di fanteria	1um	1um
PK Hv Wb, Sh Lt Dr	Fanteria (escluse le grandi unità di fanteria)	2um	1um
	Fanteria in ordine aperto	3um	3um
Cav	Cavalleria pesante	3um	2um
Rei MC	Reiter e cavalleria media	4um	2um
	Grandi unità di cavalleria	3um	2um
LC	Cavalleria leggera	5um	2um
	Cavalleria in ordine aperto	6um	4um
	Fanteria incarica/in rotta	?+1um	
	Cavalleria in carica/in rotta	?+2um	
LtArt	Artiglieria leggera in batteria	1um	1um
xxArt	Altra artiglieria in batteria		½um
LtArt	Artiglieria leggera al traino	3um	
MdArt	Artiglieria media al traino	2um	
	Carriaggi	1um	
	Generali	10um	
Artiglieria dal 1660			
LaArt	Artiglieria leggera in batteria	2um	1um
MdArt	Artiglieria media in batteria	1um	1um
LtArt	Artiglieria leggera al traino	3um	
MdArt	Artiglieria media al traino	2um	
HvArt	Artiglieria pesante al traino		1um



Tabella Interpenetrazione (p. 34)						
Tipo	PK	Hv, Wb	Sh, Dr	Cav, Rei	MC, LC	LC skirmish
PK	No, interpenetrazione impossibile					
Hv, Wb	No	Sì se l'unità attraversata è ferma altrimenti entrambe disordinate		No, interpenetrazione impossibile		Sì
Sh, Dr	Sì se l'unità attraversata è ferma altrimenti entrambe disordinate			No	Sì se l'unità attraversata è ferma altrimenti entrambe disordinate	
Cav, Rei	No	Sì se l'unità attraversata è ferma altrimenti entrambe disordinate				Sì
MC, LC	No	Sì se l'unità attraversata è ferma altrimenti entrambe disordinate			Sì	
LC skirmish	No	Sì			Sì	Sì
Art	Sì		No		Sì	

TIRO (p. 51)

1d6 + tiro + modificatori contro 1d6

Un **danno** se il punteggio modificato ottenuto del tiratore è superiore, due **danni** se è il doppio, tre se è il triplo o più. Tre danni provocano una **perdita** permanente.

Gittata (p. 53)

Tabella Gittata delle armi (p. 54)			
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

Modificatori per il tiro (p. 57)

Descrizione	Mod.	
	Art	Altro
Il bersaglio si è spostato usando il movimento tattico	+2	+1
Il bersaglio è a corta gittata		+1
Primo tiro (solo per le armi da fuoco)		
Il bersaglio è cavalleria a corta gittata (cumulabile con Il bersaglio è a corta gittata)		+1
Il bersaglio sono picchieri - Pk - solo per armi da fuoco		
Unità che tira disordinata		
Per ogni perdita		
Il bersaglio è in ordine aperto		-1
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)		-1
Bersaglio in armatura - a		
L'unità occupa una fortificazione e può tirare su due lati		
Reiter che tirano dai fianchi		
Gittata estrema	-2	
L'unità occupa un'area e può tirare su quattro lati o è in quadrato		-2
Archi lunghi contro truppe con armatura - a		
Bersaglio all'interno di edifici o fortificazioni o al riparo di fortificazioni o altre protezioni (sottrarre vdf)		-?

MISCHIE (p. 59)

1d6 + mischia + modificatori contro 1d6

L'unità infligge **danni** (massimo tre) pari alla differenza tra il proprio punteggio modificato e il punteggio non modificato dell'avversario. Tre danni provocano una **perdita** permanente.

L'unità che subisce più danni perde il **round di mischia** e aggiunge un livello di disordine. In caso di parità entrambe un livello di disordine.

Arretramento in mischia

L'unità che perde il round di mischia e subisce anche una perdita deve **arretrare** di ½um, la o le unità con cui era in mischia avanzano per mantenere il contatto se possibile.

Test del morale in mischia

Le unità che diventano scosse in mischia devono effettuare un Test del morale, se superato ripiegano senza ulteriori conseguenze, in caso contrario devono adeguarsi ai risultati del test.

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

Interrompere una mischia (p. 60)

Cavalleria in mischia solo con fanteria nemica può interrompere la mischia e ripiegare nella fase di movimento disordinandosi.

Modificatori per le mischie (p. 62)

Tabella Modificatori per le mischie (p. 62)		
Descrizione	Mod.	
Contro unità in ordine aperto che non si trova (con almeno metà della base) in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie	+3	
Contro artiglieria		
Contro il retro (alle spalle)		
Carica o contro carica, solo nel primo turno di mischia		
Contro il fianco		
Cavalleria contro fanteria (non si applica contro picche o fanti con lance lunghe - Pk, Hv)	+2	
Contro unità che si è spostata usando il movimento tattico		
Per ogni base in più dell'avversario		
Fanteria o cavalleria in ordine aperto (con almeno metà della base) in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie	+1	
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)	+?	
Contro avversario in un'area/trinceramento (si sottrae il valore di difesa), l'unità deve occupare l'area/trinceramento per usufruire del vantaggio	-?	
Contro avversario in posizione elevata		
Livello di disordine (-1 disordinata, -2 scossa)		
Per ogni perdita		
Contro truppe equipaggiate con scudi o pavesi	-1	
Contro truppe equipaggiate con armatura - a		
Truppe in terreno difficile		
Fanteria contro picche - Pk (non si applica se entrambe sono Pk)	-2	
Cavalleria contro truppe armate di picche - Pk		
Unità che si è spostata usando il movimento tattico		

Precisazioni sui modificatori

Carica o contro carica

Primo turno di mischia anche l'avversario dopo che è arretrato, ha ripiegato o è andato in rotta.

Cav usufruiscono di questo modificatore se caricano o contro caricano qualunque unità ad eccezione di **Pk**, **Pk** e **Wb** hanno il bonus per carica o controcarica solo contro altre fanterie. Le **Wb** non hanno il bonus contro **Pk**. Unità in ordine chiuso hanno il bonus contro artiglieria. Il modificatore non si applica ad altre situazioni.

Contro il fianco/retro

Se l'unità a inizio carica è:

- » a cavallo della linea posteriore del bersaglio della carica e il contatto è sul fianco si ha il bonus **Contro il fianco**;
- » oltre la linea posteriore del bersaglio e il contatto è avvenuto sul lato posteriore si ha il bonus **Contro il retro**.

Cavalleria contro fanteria

Unità di cavalleria contro unità di fanteria diverse da **Pk** o **Hv**.

Contro scudo

Se l'avversario è armato di scudo ma solo sul fronte e sul fianco sinistro del nemico. Si applica anche contro truppe armate con pavesi ma solo se il contatto è sul fronte. Non si applica a **Pk**, né a **Hv** o **Cav**.

COESIONE DELLE DIVISIONI (P. 64)

Test se un'unità della divisione è eliminata, in rotta o uscita dal tavolo in rotta o scossa.

1d6 + modificatori

Modificatori per la coesione (p 65)

- » +? livello del generale che comanda la divisione
- » +? il morale di ogni unità non in rotta né scossa
- » +1 per ogni base della divisione in edifici o fortificazioni
- » +1 la divisione controlla un obiettivo della partita
- » -? il morale di ogni unità in rotta o eliminata
- » -1 la linea di comunicazione dell'esercito è interrotta
- » -1 nemico in vista sul fianco o sul retro
- » -2 generale o CiC catturato o eliminato (cumulativo)

Tabella Test di coesione delle divisioni (p. 64)	
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 1um 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

Tabella Risultati del Test del morale

	6	5	4	3	2	1
tiro	superato	1 livello di disordine		2 livelli di disordine		rotta
mi-schia	superato, ripiega			rotta		rotta 1 perdita
carica	superato, carica			ferma		ferma disordinata
cari-cata	superato	ferma disordinata		1 livello di disordine, ripiega	2 livelli di disordine, ripiega	rotta
conta-gio	superato	ferma disordinata		scossa ripiega		rotta
rotta	recupera			rotta		

TEST DEL MORALE (P. 65)

1d6 + morale + modificatori

Il test è superato con un punteggio modificato pari o superiore a 6 o con un 6 non modificato. Gli effetti di un fallimento sono riepilogati nella **Tabella dei risultati del morale**.

L'unità che subisce una perdita permanente è sempre almeno disordinata mentre una unità che va in rotta subisce sempre almeno una perdita permanente (a meno che non abbia già subito una perdita permanente nella situazione che ha costretto al test).

Modificatori al test del morale (p. 66)

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**.
- » **+2 entrambi i fianchi sicuri**.
- » **+1 a scacchiera**.
- » **+1 protezione vdf 1** (non si applica quando si esegue il test del morale per caricare).
- » **+2 protezione vdf 2** o più (come sopra).
- » **-1 per ogni perdita**.
- » **-1 se ha subito danni** nell'impulso.
- » **-1 per ogni livello di disordine**.
- » **-2 se un'unità di cavalleria o fanteria nemica è a distanza di carica sul fianco**.
- » **-2 se un nemico è a distanza di carica sul retro**, solo se il nemico è fanteria o cavalleria.

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 se è caricata.

- » **+3 caricando un nemico sul fianco/retro**. Perché la carica sia sul fianco l'unità si deve trovare a cavallo del prolungamento della linea immaginaria che passa per il lato posteriore della base nemica all'inizio del movimento, perché sia sul retro oltre tale linea.
- » **+3 carica su una mischia** già in corso.
- » **+2 carica su nemico in rotta/scosso** o che ripiega.
- » **+1 unità di picchieri – Pk**.
- » **-1 cavalleria che carica picchieri – Pk**.
- » **-1 se si riceve una carica**.
- » **-1 dragoni montati o corazzieri** dopo mischia vinta.
- » **-2 cavalleria leggera** dopo mischia vinta.

Precisazioni al test del morale

- » **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
- » **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, che sia dovuta alla situazione o al fatto che è stata costretta alla rotta).

RIORDINO E RECUPERO (P. 70)

Al termine della *Fase di manovra*. L'unità disordinata o scossa per recuperare non deve aver mosso nel turno né essere stata costretta al Test del morale a causa del tiro e nemmeno essere stata coinvolta in una mischia. Anche unità non attivate possono riordinarsi. L'unità può essere ruotata nella direzione desiderata, la rotazione va effettuata tenendo fermo il centro del fronte della base.

L'unità in rotta deve anche superare un Test del morale. Se supera il test l'unità diviene scossa e può essere ruotata nella direzione desiderata. Se l'unità non supera il test deve effettuare immediatamente un movimento di rotta.



TEST PER I GENERALI (P. 68)

Generale ferito o ucciso (p. 68)

Se l'unità a cui un generale è aggregato subisce perdite permanenti si deve controllare se il generale è stato ferito o ucciso.

1d6 – livello del generale + modificatori

Se il punteggio è 1 tirare ancora 1d6 (senza modificatori) e:

- » **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.

Generale catturato (p. 68)

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, è contattata da un nemico in movimento.

1d6 – livello del generale + modificatori

Se il punteggio è 1 tirare ancora 1d6 (senza modificatori) e:

- » **4-6: fugge** senza nessuna conseguenza, muoverlo a contatto con l'unità amica più vicina;
- » **2-3: ferita leggera**, fugge, muoverlo a contatto con l'unità amica più vicina, può muovere solo mantenendo il contatto con l'unità per tutto l'impulso successivo;
- » **1: catturato**, deve essere sostituito.

Tabella effetti del terreno (p. 75)

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