A LA GUERIES.A ino queda sino batirnos!!

regole di gioco per baccaglie nell'era delle guerre di religione

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.

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



Sommario

1. Introduzione	3	7.2. Vantaggio in mischia	30	10.10. Giocatore attivo	50
1.1.Gli esa	3	7.3. Svantaggio in mischia	31	10.11. Grandi unità	50
1.2. Cosa non serve per giocare	3	7.4. Mlschie multiple	31	10.12.Indebolita	50
1.3. Cosa serve per giocare	4	7.5. Abbandonare una mischia	32	10.13. Ingaggiata	51
1.1.Legende	5	8. Riordino	33	10.14. Paralizzata 10.15. Impiego della riserva	51 51
Prepararsi alla battaglia	8	9. Abilità speciali delle unità	34	10.16.Scossa	52
2.1. Gli eserciti	8	9.1. Aggressiva		10.17.Settore di tiro	52
2.2. Gli ordini	9	9.2. Artiglieria		10.18.Supporto	52
2.3.Schieramento	10	9.3. Carica	36	10.19. Valore dell'esercito	53
2.4. Piano di battaglia	11	9.4. Cavalleria	36	Tott// Calond dell dedicate	00
2.5. Carte ordini	11	9.5.Controcarica	38		
2.6. Carte truppe	13	9.6. Duttilità	38		
3. La battaglia	15	9.7. Dragoni	39		
3.1. Ordine di gioco		9.8. Evasione	39		
3.2. Sequenza di gioco		9.9. Fanteria	40		
3.3. Unità attivate		9.10. Fermezza	41		
		9.11.Incalzare	42		
4. I test	19	9.12.Inseguire	42		
4.1.Interrompere il test	19	9.13. Linea di battaglia	43		
5. Movimento	20	9.14.Picche	43		
5.1. Punti movimento		9.15. Quadrati di fanteria	43		
5.2. Movimento dei generali e person		9.16. Reiter	45		
5.3. Movimenti obbligati	21	10.01			
5.1. Effetti del terreno	22	10. Glossario	46	A 1 C	
		10.1. Aggregato, generale	46	A la Guerre esa è un gioco	
6. Tiro	27	10.2. Attivato	46	di Gualtiero Grassucci e	
6.1. Procedure	27	10.3. Catena di comando	47		
6.2. Vantaggio sul tiro	28	10.4. Capacità di comando	48	Antonio Boscaro, Emanuele De A	
6.3. Unità ingaggiate	20	10.5. Caratteristiche delle unità	48	Alessio De Cesare, Stefano Manau	ızzi,
6.4. Settore e linea di tiro	28	10.6. Distanza di comando 10.7. Focus	48 49	Gabriele Milani, Francesco Scaldar	ella.
7. Mischia	29	10.7. Focus 10.8. Forza	49	Riccardo Pacchiarotti, Gabriele Pagg	
7.1.Procedure	29	10.8. Forza 10.9. Generale eliminato	50		510331,
	-/	10.7. Generale eliminaro	50	Luca Pontesilli	

2

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 Siebenjahrigen Kriegs in Deutschland, Vol. I, Berlino 1783).

¡¡No queda sino batirnos!! Esa è un regolamento per simulare e ricreare le grandi battaglie o i piccoli scontri dei conflitti che insanguinarono l'Europa nel XVII secolo. Il regolamento è stato sviluppato grazie all'aiuto e alle idee dei ragazzi del liceo scientifico G.B. Grassi, ragazzi che si son fatti trascinare nell'affascinate mondo del wargame storico!

1.1. GLI ESA

Cruciale nel gioco è l'esa, l'esagono! Il tavolo di gioco, il campo di battaglia, è suddiviso in esagoni che sono utilizzati per il movimento delle truppe e per misurare distanze e gittate. La dimensione degli esagoni non è importante, è sufficiente che siano in grado di contenere le unità combattenti.

1.2. COSA NON SERVE PER GIOCARE

Non servono dadi! Le capacità delle truppe sono messe alla prova con i test sulle abilità. Lo stesso mazzo di carte che serve per assegnare gli ordini è usato per risolvere i test: il giocatore scopre un certo numero di carte (numero che dipende dallo stato dell'unità e dalle abilità delle truppe), ogni volta che il punteggio riportato nella parte inferiore delle carte è più basso del valore dell'esercito ottiene un successo! I successi sono usati per determinare i danni inflitti al nemico in un combattimento o per inter-

Gli esa

Nella figura qui in basso una porzione del campo di battaglia realizzato per giocare con iiNo queda sino batirnos!! Esa.

Si nota immediatamente che il terreno su cui si muovono le truppe è suddiviso in esagoni. Ogni movimento, carica o gittata in questo regolamento è misurato in esa!



pretare un test del morale.

1.3. COSA SERVE PER GIOCARE

Per prima cosa è necessario un campo di battaglia che in qualche modo deve essere ricoperto di esagoni (la cui dimensione non è importante se non perchè devono essere abbastanza grandi da contenere un'unità).

Poi vi servono due eserciti. Potete usare le miniature, in qualsiasi scala, montate su basi a formare un reparto oppure imbasettate singolarmente e raggruppate. In quest'ultimo caso è comodo che l'unità abbia tante miniature/figure quanto la forza dell'unità stessa, in questo modo è facile tener conto delle perdite eliminando via via le miniature.

Le <u>carte-ordini</u> e le <u>carte che descrivono le truppe</u> si possono scaricare dal sito <u>(è sufficiente andare nella pagina Download)</u>.

Infine i segnalini:

- serve qualcosa per ricordare e aggiornare <u>la determinazione</u> dell'esercito nel corso della battaglia, delle comuni fiche sono perfette;
- segnalini per le perdite: grigi per una perdita, marroni per due perdite, neri ■ per tre perdite;
- segnalini di qualche tipo di colore rosso per le <u>unità scosse</u> e gialli per le <u>unità paralizzate</u> (si possono scaricare <u>dal sito del regolamento</u> i segnalini disponibili per le altre versioni di A *la Guerre...*).

1.1.Basi e miniature

Torniamo sulle truppe e sulla loro rappresentazioni sul tavolo. Se scegliete di usare le classiche basi da wargame, sulle quali possono essere sistemate miniature a piacere, come visto avrete bisogno di segnalini per ricordare le perdite subite.



D'altra parte, la presenza degli esagoni permette di utilizzare anche rappresentazioni delle forze in campo più astratte come dei semplici rettangoli di carta o cartone o, meglio, gli stand forniti insieme agli scenari.

Unità, generali e personaggi devono sempre occupare un esa (non possono essere a cavallo tra due esagoni) e la (o le) basi dell'unità devono essere chiaramente orientate verso un vertice dell'esa occupato (verso un vertice, non verso un lato).

1.1. LEGENDE

Nelle due pagine seguenti la spiegazione delle icone utilizzate nel regolamento, nei libri degli scenari e negli atlanti.



Fronte, lato e retro di un'unità

In figura un'unità di picchieri de moschettieri, la direzione del fronte è verso il vertice superiore dell'esa occupato dall'unità. I due esa adiacenti a questo vertice (in colore bianco in figura) sono quindi sul fronte dell'unità, i due esa di colore giallo sono sul lato mentre i due posteriori, di colore rosso scuro, sono il retro delle picche.



jiNo queda sino batirnos!! esa Sommario Sommario



Miniature 25/28mm

In figura un'unità di corazzieri della Repubblica delle province unite, inizio XVII secolo. L'unità è rappresentata da tre miniature ognuna con la propria base, in questo modo il numero delle figure rappresenta la forza dell'unità e le perdite sono ricordate rimuovendo un numero di miniature equivalente.

Simbolo	Descrizione
# *** *	Generali, comandi generale CiC, generale di corpo o ala, generale di divisione
# #	Fanteria: <u>unità di picchieri e moschettieri</u>
T	Fanteria: tercios, <u>quadrati e grandi unità di fanteria</u>
♣ ० ० ० ० ० ० ० ० ० ० ० ० ० ० ० ० ० ० ०	Fanteria leggera fanteria leggera armata di moschetto, moschettieri
	<u>Cavalleria pesante</u>
* 4 * 4	Cavalleria leggera cavalleria leggera armata di moschetto o archibugio, archibugieri a cavallo
	Cavalleria media Reiter
	<u>Dragoni</u> Dragoni montati dragoni appiedati
	Artiglieria Artiglieria leggera artiglieria pesante
\$/ % =	Ordini: movimento tiro mischia riordino. Gli stessi simboli sono usati sulle carte truppe per indicare le abilità delle truppe stesse.
•	Valore di armatura, protezione
9	Valore di <u>forza</u> , misura degli effettivi dell'unità
	Settore di tiro: moschetto di fanteria moschetto, pistola o archibugio di cavalleria artiglieria leggera artiglieria pesante
***	Svantaggio in mischia: ordine aperto fanteria pesante, picchieri, cavalleria pesante quadrati di fanteria
<u> </u> =	Unità <u>paralizzata</u> (giallo) <u>scossa</u> (rosso)
	Una perdita (grigio)
	Due perdite (marrone)
	Tre perdite (nero)

6

Miniature 25/28mm

Nella figura che segue un'unità di corazzieri francesi (la basetta più in basso) realizzata con minature in scala 10mm. Non c'è nessun rapporto tra il numero di miniature e la forza dell'unità, per ricordare le perdite è necessario utilizzare dei segnalini.

Nel caso specifico, l'unità ha subito una perdita come mostra il segnalino di colore grigio sistemato proprio accanto alla base.

	1
श श	

Simbolo	Descrizione			
◆◆今毎日凝	Stemmi araldici: Francia Fronda dei principi Mercenari tedeschi Piemonte- Savoia Spagna-Asburgo			
1 1	L'esa fornisce una protezione (armatura) di 1 sul <u>tiro</u> (primo numero) e di 1 in <u>mischia</u> (secondo numero)			
4 9 4 5	Nel turno in cui il nemico occupa l'esa l'esercito (francese, della Fronda dei principi, spagnolo, chiunque) perde 4 punti di determinazione (una sola volta nella partita). Un esa è occupato se un'unità non scossa è nell'esa o se un'unità di cavalleria è in un esa adiacente e non ci sono truppe nemiche nello stesso esa o adiacenti			
•3	Se il nemico occupa l'esa l'avversario, chiunque esso sia, perde 2 punti determinazione ogni turno			
	Esa in cui le linee di comunicazione dell'esercito francese spagnolo della Fronda escono dal terreno			
••	Terreno aperto, rilievi (l'effetto sul gioco del terreno elevato è riportato nelle Note sulla mappa)			
••	Terreno aperto sabbioso (spiaggia) rilievi sabbiosi, dune (l'effetto sul gioco del terreno elevato è riportato nelle Note sulla mappa)			
	Terreno boscoso (boschi, foreste,) o diificile (paludi, marcite,)			
*	Edifici (villaggi, fattorie, costruzioni,)			
•	Esa con due lati fortificati (terrapieni, trincee, ridotte,)			
00	Strade			
• • •	Fiume (non attraversabili se non su ponti) torrente torrente in un bosco (l'effetto sul gioco di torrenti, canali e ruscelli è riportato nelle Note sulla mappa)			
4::::	Decorazioni (nessun effetto sul gioco a meno che non sia specificato diversa-			

mente nelle Note sulla mappa)

Descriziona

Simbolo

jiNo queda sino batirnos!! esa

Liste eserciti

<u>Sul sito del progetto</u> è possibile trovare le liste eserciti: integrano questo regolamento e descrivono, in termini di gioco, moltissime unità dei principali conflitti del XVII secolo.

In particolare, per la Guerra franco-spagnola, <u>è disponibile un manuale che propone</u> tutta una serie di scenari e le liste dei paesi europei coinvolti in questa guerra.



2. PREPARARSI ALLA BATTAGLIA

2.1. GLI ESERCITI

I due giocatori che fungono da comandanti in capo (CiC) si accordano su un valore massimo di punti da spendere per arruolare l'armata. Ciascuno poi sceglie generali, personaggi e unità del suo esercito in modo che la somma del punteggio non superi il valore massimo stabilito.

Un esercito è guidato da un generale, il comandante in capo (CiC) che rappresenta il giocatore. Le truppe sono organizzate in divisioni e ogni divisione è composta da:

- w un generale (il comandante della divisione);
- 2-6 unità di qualsiasi tipo;
- eventualmente 1-2 personaggi (che però operano in modo autonomo).

Il CiC può avere ai suoi ordini anche generali intermedi che non hanno al loro comando unità da combattimento ma altri generali.

Se si sceglie di giocare <u>uno degli scenari per ¡¡No queda sino batirnos!!</u> gli ordini di battaglia sono riportati nella descrizione dello scenario stesso.

2.1.1. Divisioni di fanteria e cavalleria

Una divisione è caratterizzata dal tipo di unità prevalente (dalla tipologia di truppe che ha il maggior numero di basi/unità). P.es. una divisione composta da tre unità di <u>cavalleria pesante</u> e un <u>reggimento di dragoni</u> (CP) è una divisione di <u>cavalleria pesante</u> (CP) perchè il numero delle unità CP (3) è superiore a quello delle unità di Dr (1).

Attenzione! Se oltre la metà delle truppe del tipo prevalente è scossa o

eliminata l'intera divisione è in rotta e deve abbandonare la battaglia (tutte le unità della divisione e il generale che la comanda sono rimossi dal gioco, a questo proposito cfr. 3.2.4 Fine turno a pagina 17).

2.1.2. Valore dell'esercito

Il <u>valore dell'esercito</u> misura la qualità complessiva di tutte le truppe. In assenza di particolari indicazioni è pari a tre. Questo significa che <u>nei test</u> ogni valore estratto pari o inferiore a tre è un successo.

Gli scenari o gli accordi tra i giocatori possono modificare questo valore (cfr. 10.14 Valore dell'esercito a pagina 52).

2.1.3. La determinazione dell'esercito

La determinazione (Det) della tua armata è lo stato d'animo, lo spirito, la disposizione allo scontro delle vostre truppe. La determinazione è pari alla metà (arrotondata per difetto) del punteggio totale delle unità schierate sul campo (ecludendo generali , personaggi e artiglieria). Prendete un numero di segnalini pari al valore calcolato. Se la determinazione del vostro esercito arriva a zero la battaglia è perduta.

2.2. GLI ORDINI

Le truppe sul campo hanno bisogno di ordini! Gli ordini sono impartiti per mezzo delle <u>carte-ordine</u>. Il mazzo a disposizione di un giocatore è composto inizialmente dalle 30 carte del mazzo base.

Modificare il mazzo (aggiungendo o togliendo carte ordini) come indicato nelle carte che descrivono i generali e i personaggi che fanno parte dell'esercito. Se una delle capacità del generale richiede di eliminare dal mazzo una carta già eliminata o di aggiungere un ordine che già fa parte del mazzo, ignoratela.

Sudden Death

La regola introdotta qui accanto, quella che prevede l'eliminazione di un'intera divisione se più della metà delle unità del tipo prevalente è scossa o eliminata, è molto punitiva ma storicamente supportata da numerosi esempi di divisioni che hanno abbandonato il campo anche se il resto dell'esercito ancora combatteva.

Si deve capire che la battaglia seicentesca era sostanzialmente una gran confusione. I generali a mala pena riusivano a distinguere i reggimenti e i battaglioni più vicini mentre ogni altra cosa era nascosta dalla polvere alzata dalle truppe e dal fumo, denso e scuro, di moschetti e cannoni.

Cattive informazioni, giudizi affrettati, panico, potevano trascinare via dal campo di battaglia migliaia di uomini senza che i comandi potessero in qualche modo intervenire

Carte ordini

9

I due mazzi di carte ordini (base - carte da 1 a 30 - ed espansione - carte da 31 a 50) sono disponibili sul sito del regolamento, è sufficiente andare nella pagina Download.

¡¡No queda sino batirnos!! esa

I comandi di un esercito

Qui di seguito si può osservare la carta che descrive i comandi dell'armate del Re di Francia nella battaglia di Lens del 1648.

Il principe di Condé - morale * 4 - permette di sostituire due carte del mazzo base (due carte Nessun ordine nello specifico) con due buone carte del mazzo di espansione. Una miglioria ulteriore è dovuta alla presenza di de Coligny (morale * 3).



Nel dettaglio, inizia dai generali con morale più basso proseguendo con quelli di morale via via più alto:

- ➢ per ogni generale di morale 0 o 1 sostituisci due <u>carte</u> comprese tra 15 e 20 (in quest'ordine) con due carte comprese tra 45 e 50 (in quest'ordine)
- ➢ per ogni generale di morale 3 sostituisci una carta compresa tra 25 e 30 con una carta compresa tra 31 e 36
- per ogni generale di morale 4 o 5 sostituisci due carte comprese tra 25 e 30 con due carte comprese tra 31 e 38

2.3. SCHIERAMENTO

Pesca carte pari al numero delle divisioni dell'esercito, a caso, dal tuo mazzo di <u>carte ordini</u>, guarda le carte e assegna una carta a ogni generale di divisione. Il tuo avversario, contemporaneamente, fa lo stesso.

La priorità dell'ordine assegnato stabilirà la sequenza con cui i CiC piazzeranno le truppe sul tavolo di gioco alternandosi: prima le divisioni con ordini di priorità 3 di entrambi i CiC (dando la precedenza al CiC che ha assegnato più ordini di priorità 3), poi le divisioni con ordini di priorità 2 (precedenza come sopra), infine le divisioni con ordini di priorità 1. Le unità devono essere entro la distanza di comando dei generali.

A questo punto, con precedenza al giocatore con più ordini di priorità 3, si piazzano i generali intermedi, i personaggi e per ultimo il generale CiC.

Un esa può essere occupato da una sola unità o da un generale (salvo quando <u>un generale è aggregato</u> all'unità ma non è possibile in fase di schieramento aggregare generali alle unità). L'unità deve essere sistemata in modo che <u>sia chiara la direzione del suo fronte</u> che deve sempre essere rivolto verso un vertice dell'esa (e non verso un lato).

2.4. PIANO DI BATTAGLIA

La <u>capacità di comando (CdC)</u> del comandante in capo (CiC) è data dal numero di divisioni dell'armata più uno se il CiC non comanda direttamente truppe. Il CiC pesca dal proprio mazzo un numero di carte pari alla propria CdC. Queste carte costituiranno la sua mano iniziale.

2.5. CARTE ORDINI

Le <u>carte-ordini</u> sono usate per assegnare gli ordini alle divisioni e per risolvere i <u>test</u> (<u>tiro</u> /, <u>mischia</u> ×, morale +, ...):

- nel primo caso il valore casuale, in basso nella carta, è ignorato;
- nel secondo caso, invece, si ignora tutto il resto e si legge solo il valore casuale.

2.5.1. Priorità dell'ordine

La priorità può variare da 1, priorità più bassa, a 3, priorità più alta. La priorità è riportata all'interno dell'icona del mazzo. Il simbolo '-' indica una carta che non ha priorità. Non si tratta di un ordine ma di una cartaspeciale oppure di una carte Nessun ordine.

Nell'icona superiore la bandiera con la croce di Sant'Andrea blu indica il mazzo base (carte ordini da 1 a 30), la croce rossa il mazzo espansione (carte d 31 a 50). Il numero in alto a destra identifica la carta.

2.5.2. Ordini

La sezione centrale contiene gli <u>ordini assegnati</u> alle unità della divisione. Se l'icona è in colore grigio I'ordine non può essere assegnato. La descrizione della carta può introdurre <u>un'abilità speciale</u> che fornirà particolari vantaggi o svantaggi modificando le modalità delle azioni delle

La carta Nessun ordine

Le carte Nessun ordine non assegnano ordini alle unità e non hanno abilità speciali. Possono essere usate per confondere il nemico (ricorda che le carte sono assegnate coperte e quindi il tuo avversario non ha modo di sapere se contengono ordini validi) oppure sistemate in cima al mazzo per sfruttare il valore casuale (come in questo caso).



Carte ordini

I due mazzi di carte ordini (base - carte da 1 a 30 - ed espansione - carte da 31 a 50) sono disponibili sul sito del regolamento, è sufficiente andare nella pagina Download.

Valore casuale

Un valore casuale alto, superiore al <u>valore</u> <u>dell'esercito</u>, indica un fallimento nel test. Qualunque sia il <u>test!</u> Di seguito la parte inferiore di una carta ordine con il valore casuale pari a otto.



Un valore casuale basso, pari o inferiore al valore dell'esercito è un successo nel test ed è per questo evidenziato!

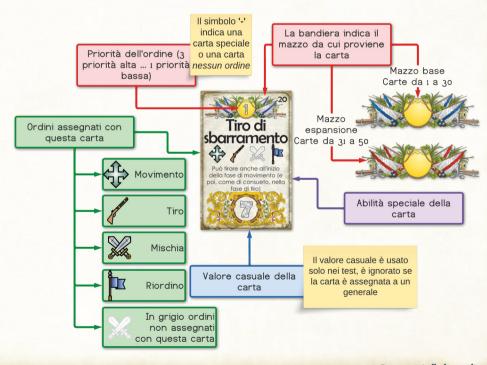


truppe o le loro caratteristiche nel turno.

2.5.3. Valore casuale

Il numero che si trova nella parte inferiore della carta non ha nessun effetto sugli ordini.

Le carte ordini infatti sono usate anche per risolvere i test sulle abilità:



si estrae un certo numero di carte e si considera solo il valore in basso, ignorando ogni altra informazione riportata sulla carta. I valori bassi (pari o inferiori al <u>valore dell'esercito</u>) sono successi e per questo motivo sono evideniati con colori più vivaci!

2.6. CARTE TRUPPE

Le carte-truppe descrivono completamente un'unità:

- nella parte superiore il tipo e la nazionalità;
- la abilità (movimento ♣, tiro ✓, mischia ⋈, riordino ⊨ e protezione ♥);
- il vantaggio in mischia e nel tiro;
- forza T, settore di tiro, eventuale svantaggio in mischia e punteggio nella parte inferiore.

2.6.1. Le abilità

I valori di movimento, tiro e mischia, riordino (morale) e protezione (armatura). Nell'esempio che trovate <u>nella pagina successiva</u>:

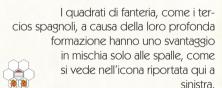
- il movimento ⊕ è 1 | 1 (muovono un esa e possono ruotare di 60°
 una volta a turno, quest'ultima caratteristica è usata solo nelle regole
 per veterani);
- hanno un'abilità di tiro √ pari a -1, di mischia ¾ 2;
- il valore di riordino/morale
 è 2;
 - hanno una protezione
 (armatura) di 1 | 1 (1 sul tiro e 1 in combattimento ravvicinato (mischia).

Debolezza in mischia

Alcune unità sono vulnerabili se attaccate, in combattimento ravvicinato, alle spalle o sui fianchi. Questa fragilità è riportata nelle carte truppe nella parte inferiore, nell'ultima riga, con un'icona che mostra l'unità e gli esa ad essa adiacenti. Se in uno di questi esa è presente il simbolo ** vuol dire che se il nemico contro cui combatte una mischia provoca un danno (o più danni) automaticamente.

Per esempio: qui accanto è mostrata l'icona svantaggio in mischia per un'unità di cavalleria pesante. Queste truppe subiscono un danno automatico se

attaccate sui fianchi o alle spalle.



Se nell'icona di svantaggio in mischia non appare nessun simbolo allora le truppe a cui si riferisce l'icona non sono vulnerabili ai fianchi o alle spalle. È il caso, per esempio, delle fanterie a cavallerie leggere la cui icona è mostrata qui

Le abilità speciali

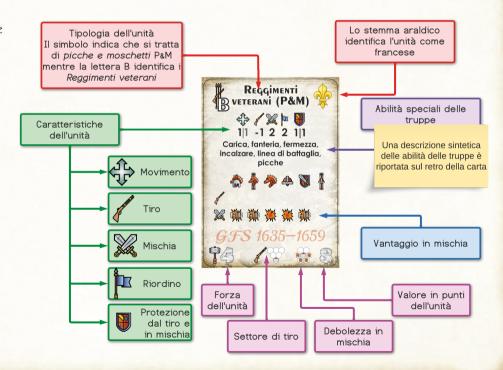
Le <u>abilità speciali</u>, che sono elencatte subito dopo le abilità base, sono descritte sinteticamente sul retro della carta.

Qui di seguito il retro della carta che descrive i reggimenti veterani di picche e moschetto (P&M) ₫ francesi che hanno le abilità speciali di Carica, Fanteria, Fermezza, Incalzare e Linea di battaglia. Una dotazione così gande abilità speciali fa capire perchè le fanteria armate di picche e moschetti erano il cuore di ogni esercito europeo nel XVII secolo.



2.6.2. Vantaggio in mischia e sul tiro

Le unità di questo tipo non hanno un <u>vantaggio sul tiro</u> / ma <u>solo in mischia</u> contro <u>cavalleria pesante</u> o <u>media</u> o <u>la e</u> contro <u>fanteria pesante</u> se sono in <u>linea di battaglia</u>. Il vantaggio contro <u>fanteria</u> o é e <u>cavalleria leggera</u> o é è valido in ogni situazione (per un ulteriore esempio di carte truppe <u>cfr. 9.15 Quadrati di fanteria nelle pagine 43 e 44</u>).



3. LA BATTAGLIA

La battaglia si svolge in turni. Ogni turno è diviso in fasi.

3.1. ORDINE DI GIOCO

L'ordine di gioco per le azioni delle truppe è stabilito dalla priorità dell'ordine assegnato: prima divisioni con ordini di priorità 3 poi via via le altre (priorità 2 e priorità 1). In caso di stessa priorità prima le divisioni del CiC con l'iniziativa.

3.2. SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno è diviso in quattro fasi: pianificazione, ordini, azioni e fine turno.

- Pianificazione: pesca <u>carte-ordini</u> pari alla tua <u>capacità di comando</u> (CdC).
- Ordini: assegna ordini ai generali di divisione. Se la <u>catena di comando</u> è interrotta si eseguono i <u>test del morale</u> per controllare se l'ordine arriva a destinazione. Al termine puoi riporre nel mazzo un qualsiasi numero di carte-ordini (in cima o sul fondo).
- Azioni:
 - Movimento
 - Tiro
 - Mischia
 - Riordino
- Fine turno: si <u>eliminano gli ordini assegnati</u>. <u>Aggiornamento della Deterinazione (Det)</u> dei due eserciti
- Fine battaglia: si controlla se la battaglia è conclusa.

La carta ordine Tiro di sbarramento

Questa carta assegna gli ordini di movimento 4, tiro / e riordino 1. Non è possibile combattere in mischia 2 o contattare unità nemiche perchè l'ordine di mischia 2 è

Tiro di sbarramento Può firare anche all'inizio della fase di movimento (e poi, come di consueto, nella fase di firo)

disattivato. Gli
ordini di questa
carta hanno una
priorità pari a 1 (la più
bassa) quindi le
unità di questa
divisione agiranno tra le ultime in
ogni fase.

La carta ha anche un'abilità speciale che permette a tutte le unità della di-

visione di tirare due volte nel turno: all'inizio della fase di movimento e poi, come di consueto, nella fase di tiro (cfr. Carte ordini a pagina 11).

La carta ordine Rinfrancati

Questa <u>carta ordine</u> non assegna gli ordini, infatti le icone degli ordini sono tutte in colore grigio (a indicare che non si possono assegnare): è un buon esempio di carta ordine speciale.

La carta ha però un'abilità speciale: nel momento in cui la carta, assegnata a un generale, viene rivelata (ricordiamo che gli ordini sono assegnati ponendo le carte - coperte - sul tavolo di gioco) il giocatore può approfittare dell'abilità immediatamente (e quindi pescare una nuova carta). A questo punto la carta Rinfrancati è scartata: la divisione non ha ordini da eseguire nel turno.



3.2.1. Pianificazione

Pesca dal mazzo delle un numero di carte pari alla tua <u>capacità di comando (CdC)</u> e aggiungile alla tua mano.

3.2.2. Ordini

Assegna ordini alle divisioni ponendo una <u>carta ordine</u> della tua mano sul tavolo di gioco, coperta, nello stesso esa in cui si trova il generale che comanda la divisione. Puoi assegnare ordini a ogni divisione sotto il tuo comando, una sola carta per divisione. Contemporaneamente il tuo avversario fa lo stesso.

Puoi rimettere le carte della tua mano, coperte, in cima o sul fondo del mazzo in qualsiasi combinazione. Al termine non puoi avere nella tua mano un numero di carte superiore alla CdC.

Entrambi i CiC rivelano gli ordini girando a faccia in su le carte assegnate ai generali:

- » il CiC che ha più ordini di priorità 3 ha l'iniziativa (in caso di parità l'iniziativa resta a chi l'aveva nel turno precedente, se la parità è nel primo turno decidere casualmente), le carte-ordini speciali applicano i loro effetti in questo momento
- Se la distanza tra il CiC e il destinatario dell'ordine è superiore alla somma del morale dei due comandanti (cfr. 10.6 Distanza di comando a pagina 48), il generale che riceve l'ordine deve eseguire un test del morale, in caso di successo l'ordine è assegnato normalmente, al contrario, in caso di fallimento del test, l'ordine è perduto e la carta corrispondente è messa nella pila degli scarti

3.2.3. Azioni

È la fase del turno in cui le truppe manovrano e combattono sul campo di battaglia eseguendo gli ordini ricevuti. Le azioni possibili sono quelle indicate nell'ordine ricevuto dal generale che comanda la divisione: movimento \$\display\$, tiro \$\lambda\$, mischia \$\mathbb{k}\$ e riordino \$\mathbb{k}\$.

3.2.4. Fine turno

Si eliminano gli ordini assegnati ai generali (le <u>carte ordine</u> corrispondenti sono spostate nel mazzo degli scarti). Controllate che <u>la Det degli eserciti</u> sia stata correttamente aggiornata, si diminuisce:

- di uno per ogni unità che è diventata scossa nel turno;
- del punteggio di ogni unità eliminata (cfr. 10.8 Forza a pagina 48);
- del morale la di ogni generale eliminato;
- del punteggio di ogni obiettivo conquistato dal nemico (cfr. 1.1 Legende, in particolare la tabella a pagina 7).

3.2.5. Fine battaglia

La battaglia si conclude se si verifica una delle seguenti condizioni:

- si è raggiunto il numero di turni indicati dallo scenario: il vincitore è il aiocatore che ha la Det maggiore;
- uno dei due giocatori ha raggiunto le condizioni indicate dallo scenario per la vittoria;
- la determinazione (Det) di un esercito ha raggiunto lo zero o peggio (se entrambi gli eserciti sono in questa situazione lo scontro termina senza né vinti, né vincitori);
- tutte le unità di un esercito sono state eliminate o sono scosse.

Scenari e ordini di battaglia

Se si sceglie di giocare uno degli scenari presenti sul <u>sito dedicato alla serie di re-</u> golamenti A la Guerre... punteggio totale e determinazione dell'esercito sono riportati nell'ultima riga di ogni ordine di battaglia.

Qui di seguito è riportato, ridotto, l'ordine di battaglia dell'Armata delle Fiandre (Spagna) tratto dal libro degli scenari sulla Guerra franco-spagnola. In rosso, in basso a destra nella tabella, si può leggere che la determinazione di questo esercito è 16.

				Sto	rico	Semp	lificato
	Valore dell'esercito: 3		Punfi	Unità	Totale	Unità	Totale
II.	Leopold (Leopold Wilhelm d'Asburgo aralduca d'Austria)	- Miles	17				17
1	von Beck (Johan) ala destra	200	19	-380	20	000	19
	Moschettleri FL	*	4	STATE OF	and rook	DX	4
	Tercios tedeschi e mercenari (Solls, Vargas, Bonifacio) P&M	10	9	I m	14	2	18
	Carlo IV (Carlo IV di Lorena) ala sinistra	100	17		War Park		17
	Cavalleria pesante CP	₽ B	4	-0)		2	- 8
1	Cavallería leggera e archibugieri a cavallo CL	#A	3	; 100 (100)	Alma Al	1	3
d	Punleggio fol	ale dell	esercilo	- may	A COM	000	86
25	Numero di unità e	determi	inazione		DAY SAY	9	16

Attivate per reazione

L'unità di moschettieri # gialla apre il fuoco contro l'unità nemica di picchieri | grigia indicata con A, notare che il generale de Ligne che la comanda ha un ordine che permette il movimento, il tiro e la mischia.

L'unità di <u>picchieri</u> (A è attivata per reazione e può rispondere al fuoco anche se il generale de La Tour, che comanda la divisione, non ha un ordine di tiro valido.



In generale, in questo regolamento, le unità reagiscono a una qualsiasi minaccia del nemico anche se non hanno ordini specifici!

3.3. UNITÀ ATTIVATE

Tutte le unità di una divisione il cui generale ha ricevuto almeno un ordine valido e si trovano entro il <u>raggio di comando</u> sono <u>attivate</u> e potranno agire nel turno,

3.3.1. Attivate per reazione

Unità del giocatore non attivo (che in questo momento non sta eseguendo ordini) che sono minacciate dalle azioni del giocatore attivo (il CiC che sta eseguendo un ordine) si attivano per reazione se il giocatore lo desidera. Anche se non hanno ordini validi:

- le unità che hanno la possibilità di tirare rispondono al fuoco, il tiro è considerato contemporaneo e le perdite assegnate solo dopo aver risolto il tiro di entrambe le unità;
- le unità che hanno la possibilità di battersi in mischia acombattono se attaccate, la mischia è considerata contemporanea e le perdite attribuite solo dopo aver risolto la mischia;
- unità adiacenti a un nemico che combatte una mischia si attivano per combattere, la mischia è contemporanea;
- unità con abilità <u>incalzare</u>, <u>inseguire</u> o <u>caricare</u> sono attivate se un'unità nemica che si trova in un esa adiacente muove, le unità possono usare la corrispondente abilità;
- le unità con abilità di tiro sono attivate se un'unità nemica che si trova in un esa adiacente muove, possono tirare sull'unità nemica non appena questa ha terminato il movimento;
- alcune unità, con l'abilità controcarica, hanno la possibilità di caricare o controcaricare se bersaglio di tiro o minacciate dal nemico;
- alcune unità, con l'abilità evasione, possono muovere se bersaglio di tiro o se il nemico muove in un esa adjacente.

4. I TEST

I test sulle abilità si eseguono tutti allo stesso modo. Determina il numero di carte da pescare sommando (il numero di carte scoperte non può mai essere inferiore a uno):

- la forza attuale dell'unità;
- l'abilità opportuna dell'unità;
- eventuai bonus o malus dovuti all'ordine assegnato alla divisione;
- eventuali bonus o malus derivanti dal terreno e dalle circostanze.

Estrai dal tuo mazzo il numero di <u>carte ordini</u> corrispondente e tieni conto solo del valore casuale riportato in basso su ciascuna carta. Ogni punteggio pari o inferiore al <u>valore dell'esercito</u> è un successo (in assenza di altre indicazioni il valore dell'esercito è pari a tre).

In un test ...

- ... <u>sul tiro</u>
 / ogni successo è un danno inflitto al bersaglio;
- ... in mischia & ogni successo è un danno inflitto all'avversario;
- ... del morale ► è sufficiente un solo successo perchè il test sia superato.

Quando si esaurisce il mazzo delle <u>carte-ordini</u> si mescolano gli scarti di nuovo prima di pescare ulteriori carte.

4.1. INTERROMPERE IL TEST

Il giocatore può decidere di estrarre meno carte del dovuto ma solo se i successi ottenuti sono decisivi (p.es.: eliminano l'unità bersaglio nel test sul tiro o in mischia o permettono di superare il test del morale).

Esempio: test in mischia

Le tue unità (blu) sono avanzate. L'unità A (che ha già una perdita) è entrata in un esa adiacente all'unità B e può iniziare un combattimento con l'unità nemica che è immediatamente attivata per reazione quindi la mischia è contemporanea. Estrai 4 carte (2 per la forza attuale +1 per l'abilità in mischia +1 per l'abilità della carta ordine del generale) e ottieni due successi, uno dei quali è annullato dall'armatura del nemico che subisce una sola perdita

Il tuo avversario, contemporaneamente, può estrarre cinque carte ma si ferma dopo la terza perché i due successi eliminano la tua unità A (che non ha armatura e quindi subisce due perdite , la sua forza arriva a zero ed è rimossa).



Carte truppe: le informazioni per il movimento

Nella figura qui di seguito la carta ordine che riassume le caratteristiche dei Chevau-xlégers (cavalleria pesante) francese. L'abilità di movimento è 2 2 che sta a indicare che l'unità ha 2PM (il primo numero) e può modificare la direzione fino a due rotazioni di 60° per turno (il secondo numero, quest'ultima informazione, è usata solo nelle regole per veterani). Sono evidenziate anche le abilità speciali: carica, cavalleria, controcarica e inseguire ... tutte potrebbero influenzare il movimento dell'unità!



5. MOVIMENTO

In questa fase del turno puoi muovere le unità delle divisioni che hanno un ordine di movimento \$\difta\$, il movimento avviene nell'ordine di gioco: prima le unità con priorità più alta, in caso di stessa priorità prima truppe del giocatore con l'iniziativa.

Movimento di una divisione: prima sposta le unità e solo dopo il generale (muovere il generale è il segno che hai terminato di muovere quella divisione).

La velocità di movimento delle truppe è misurata in esa ed è riportata nelle carte truppe corrispondenti.

Le unità possono muovere in questa fase del turno se:

- la divisione a cui appartengono ha un ordine di movimento \$;
- sono entro la distanza di comando del generale (che è pari al suo morale);
- non sono <u>ingaggiate</u> in <u>mischia</u>.

Le unità non possono attraversare esa occupati da altre unità, amiche o nemiche, salvo specifiche abilità oppure in caso di particolari ordini.

È possibile entrare in un esa adiacente a un'unità nemica non <u>scossa</u> solo se la divisione ha ordini di movimento & e <u>mischia</u> . In ogni caso il movimento si deve arrestare non appena adiacente al nemico.

5.1. PUNTI MOVIMENTO

Il numero di punti movimento (PM) è riportato tra le <u>caratteristiche delle</u> <u>truppe</u>: spostarsi da un esa a uno adiacente di terreno aperto richiede un PM, l'unità può usare fino a tutti i propri PM in un turno per spostarsi in

20 <u>Sommario</u> 05 - Movimento

qualsiasi direzione o combinazioni di direzioni e terminare il movimento con il <u>fronte orientato nella direzione desiderata</u> (sempre verso un vertice dell'esa occupato).

5.2. MOVIMENTO DEI GENERALI E PERSONAGGI

Un generale di <u>divisione</u> muove subito dopo il movimento delle unità della propria divisione anche se non ha ricevuto un ordine di movimento.

I generali al comando di divisioni che non hanno ordine di movimento \$\display\$, i generali intermedi, i personaggi e il CiC (in quest'ordine) muovono dopo il movimento delle divisioni, prima generali e personaggi del giocatore con l'iniziativa. Non è necessario avere un ordine di movimento per spostare generali, personaggi e CiC.

5.3. MOVIMENTI OBBLIGATI

I movimenti obbligati sono provocati dal nemico. In tutti i casi descritti nel seguito, l'unità è eliminata e rimossa dal terreno se il movimento obbligato porta l'unità in un esa adiacente a un'unità nemica non scossa.

Se invece non riesce a completare il movimento obbligato per qualsiasi motivo (a eccezione di unità amiche), subisce una perdita (oltre alle perdite che hanno provcato l'arretramento o il ripiegamento).

Se nel corso del movimento obbligato l'unità arriva si trova in un esa con un generale, il generale è immediatamente <u>aggregato</u> all'unità.

5.1.Arretrare

L'unità deve arretrare, indietreggiare, di un esa allontanandosi dall'unità che ha provocato l'arretramento, senza modificare il proprio fronte.

Movimento e attivazione

Il generale de Villequier ha ricevuto l'ordine Ingaggiati che consente alle truppe della divisioni di muovere: notare il simbolo sulla carta ordine assegnata al generale.

Il morale 1, e quindi la distanza entro la quale può controllare le truppe sotto il suo comando, è 3 (le caratteristiche di de Villequier sono riportate accanto al generale), in figura tutti gli esa a distanza 3 o meno da lui sono in colore più chiaro.

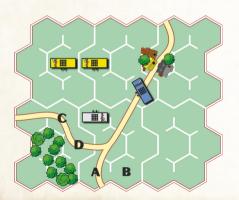
Le tre unità di <u>picche</u> [₹] A, B e C sono entro tale distanza e possono muovere, i moschettieri in alto sono a distanza 4 dal generale non potranno muovere!



Movimenti obbligati: ripiegare

Le due unità P&M di colore giallo aprono il fuoco contro la fanteria grigia costringendola a ripiegare. L'unità deve retrocedere di due esa (la sua velocità di 1PM più un ulteriore PM). Gli esa A e B sono due possibili posizioni dopo il ripiegamento.

Se il ripiegamento fosse stato causato dalla P&M azzurra l'unità grigia avrebbe subito una perdita ulteriore visto che non avrebbe potuto completare il ripiegamento a causa del bosco (C e D le due possibili posizioni finali).



5.2. Ripiegare

L'unità deve ripiegare, indietreggiare, per allontanarsi dalla minaccia, usando tutti i propri PM aumentati di uno se fanteria, di due se cavalleria e tenendo conto delle limitazioni imposte dal terreno, con un movimento per quanto possibile rettilineo, senza modificare il proprio fronte.

Il ripiegamento è facoltativo se:

- l'unità è supportata
- un generale è aggregato all'unità (anche se il generale è aggregato nel corso del ripiegamento)
- l'unità occupa un'area

Unità in <u>ordine aperto</u> a supporto in mischia ripiegano se stanno combattendo contro un nemico in ordine chiuso e non ci sono altre unità amiche in ordine chiuso nello stesso combattimento.

5.1. EFFETTI DEL TERRENO

Ogni esa del campo di battaglia è considerato terreno aperto se non diversamente specificato. Entrare in un esa di terreno aperto richiede 1PM.

Entrare invece in un esa di terreno non aperto di tipo diverso da quello da cui ci si trova costringe l'unità ad arrestare il proprio movimento in un esa adiacente, potrà entrare nell'esa di terreno difficile nel turno successivo.

Allo stesso modo, se il movimento richiede di attraversare un ostacolo l'unità deve arrestare il proprio movimento, indipendentemente dai PM ancora disponibili. Potrà attraversare l'ostacolo nel turno successivo.

Le tabelle che seguono riportano gli effetti del terreno sul movimento, il tiro, le mischie e il riordino.

22 <u>Sommario</u> 05 - Movimento

5.3. Aree (costruzioni)

Truppe	Movimento 💠	Tiro /	Mischia 📈	Riordino 🍱
СР 🦣	Può transitare senza fermarsi		Non combatte unità in un'area	
СМ № е 🖔	Può transitare senza fermarsi		Non combatte unità in un'area	
CL ಶ e 🕷	Può transitare senza fermarsi		Non combatte unità in un'area	
FP 🖫	Può transitare e occupare l'area	Bonus sull'ar- matura , tira su tutti i lati	Non usa il <u>van-</u> <u>taggio</u> , non ha <u>svantaggio</u>	Bonus di +1 sul test del morale
P&M	Può transitare e occupare l'area	Bonus sull'ar- matura , tira su tutti i lati	Non usa il van- taggio, non ha svantaggio	Bonus di +1 sul test del morale Î
FL 🔑 e 🎋	Può transitare e occupare l'area	Bonus sull'ar- matura , tira su tutti i lati	Non usa il van- taggio, non ha svantaggio	Bonus di +1 sul test del morale
AL 🌦	Può transitare e occupare l'area	Bonus sull'ar- matura 🛡		The state of
AP 🐍	Può transitare e occupare l'area	Bonus sull'ar- matura 🛡		

Aree (costruzioni)

Ricadono in questa categoria villaggi, fattorie e piccole cittadine così come trincee, fortificazioni e ogni altro tipo di costruzioni ed edifici. Gli esa con costruzioni interrompono la linea di tiro ma è possibile tirare su unità che sono in una costruzione (la linea di tiro non deve attraversare un esa occupato da costruzioni).

Con Non usa il vantaggio in mischia si intende che unità che combattono contro un nemico che occupa l'area non usano il vantaggio in mischia e, viceversa, unità che occupano l'area non hanno il vantaggio in mischia contro un nemico che le attacca.

Boschi

Gli esa di un bosco interrompono la linea di tiro ma è possibile tirare su unità che sono in un bosco perchè in questo caso la linea di tiro non deve attraversare un esa di bosco).

In figura un'unità di picchieri I francesi (in colore grigio) è pronta ad aprire il fuoco. I moschettieri spagnoli A (in colore giallo) sono un bersaglio valido perchè, pur essendo in un bosco la linea di tiro dall'esa in cui si trovano i picchieri all'esa in cui sono i moschettieri non deve attraversare (completamente) un esa di bosco. Le picche B, invece, non sono un bersaglio valido: la linea di tiro deve attraversare completamente un esa (anche se percorrendo un lato ma il bosco è su entrambie le parti).



5.4.Boschi

Truppe	Movimento ∜	Tiro /	Mischia 🕱	Riordino
CP 🦣	Non può entra- re o transitare	Non combat- te unità in un bosco	Non combat- te unità in un bosco	
СМ 🤏 е 🦄	Non può entra- re o transitare	Non combat- te unità in un bosco	Non combat- te unità in un bosco	
CL ፇ e ỡ	Può transitare senza penalità	Penalità di -1 sull'abilità di mi- schia, il nemico non può usare il vantaggio	Penalità di -1 sull'abilità di mi- schia, il nemico non può usare il <u>vantaggio</u>	Penalità di -1 sul test del morale Î
FP 🔊	Può transitare		Penalità di -1 sull'abilità di mischia	Penalità di -1 sul test del morale
P&M ∛ e ₹	Non può entra- re o transitare	- 16 - 10	Combatte uni- tà in un bosco	
FL 🕰 e 櫡	Può transitare senza penalità		Il nemico non può usare il vantaggio	
AL 鶲	Non può entra- re o transitare			
AP 🛣	Non può entra- re o transitare			

24 <u>Sommario</u> 05 - Movimento

5.5.Terreno difficile

Terreno difficile

Truppe	Movimento 🌣	Tiro /	Mischia 📈	Riordino 🍱
CP 🦣	2PM	-	Non usa il <u>van-</u> <u>taggio</u>	Penalità di -1 sul test del morale i™
СМ № е ਐ	2PM		Non usa il van- taggio	Penalità di -1 sul test del morale
CL → e →		- -	Il nemico non può usare il vantaggio	- 3
FP 🖫	2PM	-	Non usa il van- taggio	Penalità di -1 sul test del morale
P&M # e #	2PM	-	Non usa il van- taggio	Penalità di -1 sul test del morale
FL ♣ e #			Il nemico non può usare il vantaggio	-
AL 🛳	Non può transitare né occupare l'esa	-		-
AP 🛣	Non può transitare né occupare l'esa		-	Ties-

Si tratta di campi coltivati, paludi e altri terreni che rendono più lenta la marcia dei soldati e più complesso mantenere lo schieramento delle grandi formazioni di combattimento. Anche i guadi sono terreno difficile, così come i ponti.

Nella foto in basso a destra in questa pagina, una porzione di un campo di battaglia con alcune truppe spagnole. In primo piano si distingue un esa coperto di cespugli e intricata vegetazione: un classico esempio di terreno difficile.

Immediatamente dietro si intravede una siepe che racchiude un altro esa: la siepe costituisce un ostacolo allo spostamento delle truppe (che devono arrestare il loro movimento nell'esa adiacente e attraversare solo nel turno successivo).



Movimento su strade

L'unità di cavalleria può utilizzare il movimento su strada perché è già su una strada all'inizio della fase di movimento e la distanza dai moschettieri avversari è superiore al massimo spostamento dei moschettieri (che hanno 2 PM). La cavalleria ha quindi 4 PM a disposizione (il doppio della propria velocità) e ne usa 3 per attraversare il bosco e il villaggio: il movimento attraverso esa di bosco o di costruzioni non è penalizzato se ci si muove su una strada.

La fanteria 1 situata in basso a sinistra nell'immagine non può usare il movimento su strada perché è su un esa di terreno aperto (si deve già essere su strada per approfittare della doppia velocità su strada).



5.6.Terreno più elevato

Unità in posizione più elevata hanno un bonus di +1 in mischia. Le mappe del campo di battaglia riportano la linea di cresta dei rilievi (gli esa di altitudine maggiore), un'unità è considerata in posizione più elevata se si trova più vicina dell'avversario alla linea di cresta.

Se indicato dallo scenario, i rilievi sono considerati anche terreno difficile.

5.7.Terreno intransitabile

È impossibile transitare o fermarsi su un terreno intransitabile (come, per esempio, fiumi non guadabili, scarpate, ...). Anche la distanza di comando dei generali deve tener conto di questa limitazione.

5.8. Protezioni dell'artiglieria

Una nota a parte meritano le protezioni dell'<u>artiglieria</u>, in genere realizzate con gabbioni riempiti di terra. Hanno sempre ♥+1 ma solo per l'artiglieria e non costituiscono ostacolo al movimento nè per l'artiglieria nè per altro tipo di truppe.

5.9.Strade

Le unità che iniziano e terminano su esa di strada e che, nel corso dello spostamento, rimangono a una distanza tale dal nemico da non potere essere attaccate né bersaglio di <u>tiro</u> muovono a una velocità doppia (hanno il doppio dei PM).

La presenza di una strada permette di attraversare <u>aree</u>, <u>terreno difficile</u> e <u>boschi</u> senza penalità o rallentamenti sempre che siano rispettate le due condizioni precedenti.

26 <u>Sommario</u> 05 - Movimento

6. TIRO Uno scontro a fuoco

In <u>questa fase del turno</u> le tue unità equipaggiate con armi da lancio o da tiro e e un ordine di tiro / possono attaccare il nemico a distanza. Gli attacchi sono risolti <u>nell'ordine di gioco</u>: prima le unità con priorità più alta, in caso di stessa priorità prima truppe del giocatore con l'iniziativa.

6.1. PROCEDURE

- Indica la tua unità che vuole tirare (attaccante) e l'unità nemica che sarà il bersaglio.
- Il tuo avversario dichiara se <u>attivare per reazione</u> la propria unità bersaglio (per tirare, <u>evadere</u> o <u>controcaricare</u>). Se decide di:
 - tirare: anche il tuo avversario segue la stessa procedura e il tiro è considerato contemporaneo;
 - evadere: il bersaglio evade, l'attaccante può decidere di tirare sulla stessa unità oppure su un'altra (che non può evadere);
 - controcaricare: si risolve il tiro e, dopo aver applicato i risultati, il bersaglio muove per caricare;
- Determina i danni:
 - ogni danno automatico dovuto al <u>vantaggio sul tiro</u> dell'attaccante:
 - ogni successo al test sul tiro;
 - ogni danno automatico per lo svantaggio al tiro del bersaglio.
- Ai danni sottrai il valore della protezione

 sul tiro del bersaglio, per ogni danno rimasto il bersaglio subisce una perdita e diminuisce di conseguenza la forza

 dell'unità.
- Se un'unità subisce due perdite (anche a causa di attacchi precedenti nello stesso turno) è scossa e deve ripiegare immediatamente a meno che non sia supportata.

Il generale de La Tour ordina di aprire il fuoco alle proprie unità P&M (in colore grigio), ha la carta Ingaggiati che ha, tra gli altri, anche l'ordine di tiro. L'unità nemica (in colore giallo) si attiva per reazione.

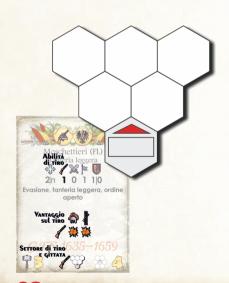
L'unità grigia esegue un test sul tiro scoprendio due carte (3 per la forza attuale -1 per l'abilità di tiro) e ottiene un danno che però è annullato dall'armatura dell'avversario (le abilità di base sono riportate accantoalle due unità). Contemporaneamente l'unità gialla scopre 3 carte (3 per la forza attuale +0 per l'abilità di tiro) ottenendo anch'essa un danno che non è annullato dall'armatura del bersaglio: l'unità A grigia subisce una perdita. Notare che l'unità B non può tirare perchè il bersaglio è fuori dal settore di tiro!



Settore di tiro moschetto di fanteria

Qui di seguito il settore di tiro della fanteria armata di moschetto. L'unità si trova nell'esa in colore grigio e il triangolo rosso indica la direzione del fronte.

L'icona è riportata nelle <u>carte truppe</u>, nella parte inferiore. Implicitamente indica anche la gittata, la distanza massima a cui è possibile tirare (nella figura si deduce immediatamente che la gittata dei moschetti della fanteria è due esa).



6.2. VANTAGGIO SUL TIRO

La tabella che segue indica quali truppe hanno un vantaggio sul tiro verso altre truppe, vantaggio che si traduce in un danno automatico per ogni simbolo * indicato.

	CP	CM	CL	FL	FP	Pi
Cavalleria Media CM 🦠 e 🦄						*
Cavalleria Leggera CL 🥍 e 🏀	*	*				*
Fanteria Leggera 🔑 e 櫡	*	*				*
Fanteria Pesante 🛭						*

6.3. UNITÀ INGAGGIATE

Un'unità è ingaggiata se adiacente a un nemico non scosso

che ha un ordine di mischia

. Un'unità ingaggiata o se ingaggia il nemico non può tirare. Un'unità ingaggiata non può essere bersaglio di tiro. Eccezioni:

- L'abilità speciale <u>fermezza</u> permette di tirare immediatamente prima della mischia, non appena completato il movimento che porta adiacenti al nemico (o che ha portato il nemico adiacente).
- L'abilità <u>reiter</u> ¾ consente di tirare anche se adiacenti al nemico e con ordine di mischia.

6.4. SETTORE E LINEA DI TIRO

Il bersaglio deve essere all'interno del <u>settore di tiro</u> e deve essere possibile tracciare una linea, la <u>linea di tiro</u>, dal centro dell'esa dell'unità che tira a quello occupato dal bersaglio senza incontrare ostacoli (anche eventualmente passando per un lato di un esa ostacolo).

28 <u>Sommario</u> 06 - Tiro

7. MISCHIA

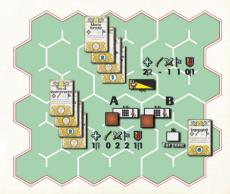
In questa fase del turno le tue unità con un ordine di mischia possono impegnare il nemico in combattimento. Gli attacchi sono risolti nell'ordine di gioco: prima le unità con ordini di priorità più alta, in caso di stessa priorità prima truppe del giocatore con l'iniziativa.

7.1. PROCEDURE

- Indica la tua unità che vuole attaccare (attaccante) e l'unità nemica che sarà il difensore. Le due unità devono essere adiacenti.
- Il tuo avversario dichiara se <u>attivare per reazione</u> la propria unità bersaglio.
 - in caso affermativo anche il tuo avversario segue la stessa procedura e la mischia è considerata contemporanea;
- Determina i danni:
 - ogni danno automatico dovuto al <u>vantaggio in mischia</u> dell'attaccante;
 - ogni successo nel test per la mischia;
 - ogni danno automatico per la <u>debolezza in mischia</u> del difensore.
- Ai danni sottrai il valore della protezione
 in mischia del difensore, per ogni danno rimasto il difensore subisce una perdita e diminuisce di consequenza la forza dell'unità.
- Se un'unità subisce:
 - una perdita può <u>arretrare</u> se supportata, deve arretrare se non supportata
 - due perdite (anche a causa di attacchi precedenti nello stesso turno) l'unità è scossa e può ripiegare se supportata, deve ripiegare se non supportata.

La carica dei corazzieri

L'unità spagnola (gialla) è a contatto con le due unità I francesi (grigie, che hanno due perdite ciascuna). La fanteria si attiva per reazione (N.B.: il generale che le comanda non ha un ordine di mischia) e il giocatore francese sceglie A come principale. Il giocatore spagnolo esegue un test per la mischia ottenendo due successi: uno è annullato dall'armatura 🛡 quindi l'unità A subisce una perdita e la sua forza a va a 1. Contemporaneamente il giocatore francese calcola i danni: un danno 🗯 per il vantaggio in mischia delle picche in linea di battaglia più un successo al test: due danni, uno è annullato dall'armatura quindi la cavalleria subisce una perdita. Al termine della fase la cavalleria deve ripiegare.



Debolezza in mischia

Nelle figura qui di seguito la parte inferiore della <u>carta che descrive</u> le i reggimenti di fanteria irlandesi del contingente realista che ha partecipato alla Guerra francospagnola.

Nell'ordine, da sinistra, la <u>forza</u> dell'unità, l'arma (moschetto) / e il <u>settore di tiro</u>, lo svantaggio in mischia e il punteggio.

Lo svantaggio in mischia mostra che questa unità subisce un danno automatico se se attaccata in mischia ai fianchi o alle spalle (a questo proposito cfr. Fronte, lati e retro di un'unità a pagina 5).









Danni automatici

Il simbolo sta a indicare che l'unità riportata a inizio riga provoca un danno automatico contro l'unità della colonna corrispondente. Per esempio: la fanteria armata di picche e moschetti (P&M) provoca un danno automatico alla fanteria leggera (FL) in mischia. Il numero di simboli è pari ai danni automatici, ovviamente.

Il simbolo invece indica che il danno automatico è inflitto solo le l'unità fa parte di una Linea di Battaglia (LdB).

<u>Cavalleria</u> <u>ripiega</u> se ci sono ancora unità nemiche in mischia alla fine della fase.

7.1.1. Obbligo di combattere una mischia

Unità che <u>hanno un ordine</u> adevono combattere le mischie se adiacenti a truppe nemiche. Fanno eccezione i <u>reiter</u> che, se adiacenti al nemico, possono decidere di non risolvere la mischia.

7.1.2. Ingaggiate

Un'unità è detta ingaggiata in mischia se adiacente a un'unità avversaria non scossa che ha un ordine di mischia . Unità ingaggiate non possono tirare (ci sono alcune eccezioni a questa regola, cfr. 6.3 Unità ingaggiate a pagina 28).

7.2. VANTAGGIO IN MISCHIA

La tabella che segue indica quali truppe hanno un vantaggio in mischia verso altre truppe, vantaggio che si traduce in un danno automatico per ogni simbolo ** o **_indicato.

	CP	CM	CL	FL	FP	Pi
Cavalleria pesante CP 🦃		*	***		*	
Cavalleria Media CM 🤏 e 🦄			*	業業	*	
Cavalleria Leggera CL 🥍 e 🎳				**		
Fanteria Pesante 🛭				**	*	***
Picche & moschetti	*	*	*	**	*	
Quadrati di fanteria 🛮	*	*	*	**		

7.3. SVANTAGGIO IN MISCHIA

Molte truppe sono vulnerabili se attaccate sui fianchi o alle spalle. Questa fragilità si traduce in uno o più danni automatici #in mischia. Le carte che descrivono le truppe riportano, nella parte inferiore delle carte, eventuali debolezze in mischia (cfr. il box Debolezza in mischia a pagina 13).

7.4. MISCHIE MULTIPLE

Due o più unità contro un solo nemico combattono una sola mischia. Il giocatore che ha la superiorità numerica sceglie l'unità principale nel combattimento, quella che sarà usata per determinare l'abilità in mischia e i modificatori. Unità in ordine aperto possono essere dichiarate unità principali solo se non ci sono altre possibilità.

7.4.1. Separazione delle mischie

Ogni combattimento deve coinvolgere una sola unità contro una o più unità nemiche, se ci sono due o più unità per parte la mischia è suddivisa in più combattimenti. Per separare i combattimenti si procede come segue:

- il giocatore che ha il vantaggio numerico individua l'unità che è in contatto con una sola unità nemica: queste due unità formano un combattimento:
- a questo punto individua la successiva unità che ha un solo avversario e di nuovo queste combattono tra loro e così via;
- infine aggiunge le unità rimaste a uno dei combattimenti.

Una volta separati tutti i combattimenti, è il giocatore attivo, quello che controlla la divisione per cui si stanno risolvendo le mischie, che decide da quale combattimento iniziare. Ogni combattimento deve essere risol-

Separazione delle mischie

Il generale de Guiche (azzurro) è il giocatore attivo (ha un ordine di priorità 3 contro la priorità 2 dell'avversario) e decide di risolvere la mischia che vede coinvolte cinque unità. Soissons (grigio) controlla il maggior numero di unità nella mischia (3) e ha l'onere di separare i combattimenti.

L'unità E è adiacente al solo nemico B quindi E e B partecipano allo stesso combattimento. Successivamente individua i moschettieri C che sono adiacenti solo ad A che costituiscono un altro combattimento. Rimane solo l'unità D che viene assegnata al secondo combattimento individuato. In conclusione: B combatte con E e A contro C e D. Ora è de Guiche che deve scegliere da quale combattimento iniziare.



jiNo queda sino batirnos!! esa Sommario Sommario

Effetti del terreno nelle mischie

Gli effetti del terreno (boschi, edifici, trincee, ...) sono descritti in 5.4 Effetti del terreno a pagina 22.

to completamente (compresi eventuali <u>movimenti dovuti ai risultati del</u> <u>combattimento</u>) prima di passare al combattimento successivo.

7.4.2. Bonus e malus

In una mischia che vede coinvolte due o più unità da una parte contro una sola unità per quest'ultima si applicano le seguenti regole (in generale le unità in superiorità hanno la possibilità di sfruttare ogni vantaggio):

- tutte le unità nemiche usufruiscono del vantaggio in mischia;
- l'unità in inferiorità subisce lo <u>svantaggio in mischia</u> da parte di ogni unità avversaria.

Per le unità in superiorità numerica:

- le perdite sono attribuite solo all'unità principale in mischia;
- si applica solo il vantaggio in mischia del nemico sull'unità pricipale;
- » si applica lo svantaggio in mischia della sola unità principale.

Se l'unità principale in mischia è costretta ad <u>arretrare</u> o <u>ripiegare</u> le unità amiche a supporto arretrano o ripiegano anch'esse solo se sono in ordine aperto (<u>fanteria</u> o <u>cavalleria leggera</u>) a meno che non ci siano altre unità in ordine chiuso ancora coinvolte nel combattimento.

7.5. ABBANDONARE UNA MISCHIA

Un'unità può abbandonare un combattimento se non è <u>ingaggiata</u>. Nella <u>fase di movimento</u> l'unità può muovere normalmente ma non può diminuire la distanza da (né ovviamente spostarsi in esa adiacenti a ...) altre unità nemiche. Attenzione, questo movimento può attivare il nemico adiacente per reazione (<u>cfr. 3.3.1 Attivate per reazione a pagina 18</u>).

32 <u>Sommario</u> 07 - Mischia

8. RIORDINO

In questa fase del turno puoi riordinare tue unità che hanno un ordine di riordino ¹. Il riordino avviene <u>nell'ordine di gioco</u>: prima le unità con priorità più alta, in caso di stessa priorità prima truppe del giocatore con l'iniziativa.

Con l'ordine di riordino è possibile:

- Riordinare un'unità <u>scossa</u> o <u>paralizzata</u>: si elimina il corrispondente segnalino dall'esagono in cui si trova l'unità.
- Recuperare un punto di <u>forza</u> dell'unità: si esegue un <u>test del morale</u> e se superato la forza dell'unità è aumentata di uno (ma non può mai superare il valore della forza iniziale). Se il test fallisce l'unità è eliminata. Questo test è possibile solo le l'unità è <u>indebolita</u>.

Se un generale è aggregato all'unità, ai fini del test del morale, si somma al morale delle truppe anche quello del generale (la forza è sempre quella dell'unità) ma va tenuto conto che se il test fallisce l'unità è eliminata e quindi anche il generale vede diminuire la propria forza di uno.



Settore di tiro artiglieria leggera

Nella foto qui di seguito, in questa stessa pagina, una batteria di artiglieria protetta da un piccolo terrapieno e da gabbioni è affincata da un tercios spagnolo.

Le miniature sono in 25-28mm, ognuna su una propria base e il loro numero indica anche la forza dell'unità, come suggerito in 1.3 Cosa serve per giocare a pagina 4).



9. ABILITÀ SPECIALI DELLE UNITÀ

9.1. AGGRESSIVA

Truppe aggressive che non hanno ordini nella <u>fase di movimento</u> muovono, dopo le divisioni <u>che hanno ordini</u>, per contattare l'unità più vicina entro la distanza di movimento (tenendo conto anche dell'eventuale movimento extra - <u>cfr. 9.3 Carica a pagina 35</u> - per cui, se necessario, eseguono un <u>test del morale</u>) e combattono successivamente la <u>mischia</u> (nella fase opportuna del turno, come di consueto). Se non ci sono unità nemiche che è possibile contattare <u>non si attivano</u>.

Attenzione: si attivano solo le truppe aggressive di una divisione, non l'intera divisione! Se ci sono più unità aggressive senza ordini si attivano prima quelle del giocatore con l'iniziativa e poi quelle del suo avversario.

9.2. ARTIGLIERIA

L'artiglieria si dice in batteria se i pezzi sono sganciati dai traini e pronti al fuoco, al traino in caso contrario. L'unità di artiglieria può far fuoco solo se in batteria.

A meno che non sia specificato diversamente nello scenario, le batterie di artiglieria che sono oltre <u>la distanza di comando</u> del generale che le comanda possono eseguire gli ordini assegnati da qualsiasi altro generale che le abbia entro il prioprio raggio di comando (comunque sempre una sola azione per turno).

L'unica azione a turno dell'artiglieria può essere scelta tra quelle indicate nella tabella che segue.

34 <u>Sommario</u> 09 - Abilità speciali

Ordine	Artiglieria leggera	Artiglieria pesante
43>	agganciare o sganciare i cannoni dai traini o ruotare di 60° (solo se in batteria) oppure spostarsi (in batteria 1 esa, al traino 2 esa ma rotazioni gratuite)	agganciare o sganciare i cannoni dai traini o ruotare di 60° (solo se in batte- ria) oppure spostarsi (solo al traino: 1 esa ma rotazioni gratuite)
	tirare (solo se in batteria e solo se non ha eseguito altre azioni nel turno)	tirare (solo se in batteria e solo se non ha eseguito altre azioni nel turno)
	riordinare (solo se in batteria e solo se non ha eseguito altre azioni nel	riordinare (solo se in batteria e solo se

Se il bersaglio dell'artiglieria si trova negli esa in colore grigio (vedi settore di tiro dell'artiglieria qui accanto) il tiro non provoca danni ma paralizza il bersaglio, per tornare a muoversi le truppe paralizzate devono prima essere riordinate. Per segnalare un'unità paralizzata porre un segnalino di colore giallo nello stesso esa.

turno)

Quando l'artiglieria è al traino, contrariamente alle altre truppe, <u>non</u> <u>ha fronte</u> e quando i pezzi sono sganciati dai traini per metterla *in batteria* può essere sistemata con il fronte nella direzione voluta.

L'artiglieria non combatte in mischia: se un'unità nemica non scossa muove in un esa adiacente la batteria è eliminata dal gioco in corrispondenza dell'azione mischia dell'unità che attacca. L'artiglieria leggera può tentare di evadere ma deve superare un test del morale.

Settore di tiro artiglieria leggera

L'immagine qui di seguito mostra il settore di tiro di una batteria leggera. La batteria si trova nell'esa di colore grigio più in basso e il triangolo rosso indica la direzione del fronte.

Il tiro negli esa di colore bianco va gestito come di consueto ma se il bersaglio si trova più lontano, in uno degli esa di colore grigio, uno o più danni non provocano perdite ma semplicemente paralizano l'unità nemica (il simbolo le sta proprio a indicare che il nemico dovrà riordinare l'unità).



¡¡No queda sino batirnos!! esa Sommario

non ha eseguito altre azioni nel turno)

Carica

La <u>cavalleria pesante</u> \$\text{spagnola A decide} di caricare i <u>picchieri</u> \$\pi francesi B. La carica \$\text{è possibile perchè <u>l'ordine assegnato</u> alla divisione - <u>Incursione di cavalleria</u> - prevede sia il <u>movimento</u> \$\text{\$\text{che la <u>mischia</u>} \$\text{\$\exit{\$\text{\$

Il giocatore spagnolo esegue un <u>test del</u> morale, che ha successo. La cavalleria così ha a disposizione 4PM: 2PM che rappresentano la sua velocità più i due supplementari dovuti all'abilità di carica della cavalleria.

L'unità si muove di tre esa fino a portarsi a contatto con il nemico (in figura la posizione iniziale della cavalleria è mostrata con colori più chiari).



9.3. CARICA

La carica è un movimento che porta l'unità in un esa adiacente al nemico. Al contrario del normale movimento (che può comunque essere usato per contattare il nemico), la carica richiede un test del morale e permette di aumentare la velocità di movimento (nelle carte truppe l'abilità è riportata come Carica +n dove n sono i PM addizionali).

L'unità in carica esegue un test di morale prima di muovere:

- in caso di successo può incrementare la propria velocità di movimento del numero di esa specificato nelle proprie caratteristiche (p.es.: Carica +2, in carica il movimento è aumentato di 2 PM in caso di successo nel test del morale);
- in caso di insuccesso l'unità non può muovere (ma conta come se avesse mosso).

Salvo diverse indicazioni delle liste, unità di fanteria non caricano cavalleria nemica.

Il movimento di carica deve portare in un esa adiacente a un'unità nemica: non può essere usato per muovere l'unità senza che questa arrivi a contatto del nemico.

9.4. CAVALLERIA

La cavalleria è composta, ovviamente, da truppe montate. Al termine del turno le cavallerie devono <u>ripiegare</u> se in mischia e ci sono ancora unità nemiche nel combattimento (che quindi non sono state eliminate né hanno ripiegato o arretrato).

36 <u>Sommario</u> 09 - Abilità speciali

9.4.1. Cavalleria leggera

La cavalleria leggera * è è costituita di truppe montate addestrate a manovrare e combattere in ordine aperto, una formazione che consente maggiore rapidità e facilità di spostamento e contemporaneamente offre al nemico un bersaglio più difficile da colpire. Tutto questo, però, al prezzo di una fragilità nel combattimento corpo a corpo.

Le unità che non sono in ordine aperto sono considerate in ordine chiuso.

L'unità in ordine aperto entra in <u>esa di boschi</u> o <u>terreno difficile</u> senza arrestare il <u>movimento</u> e può attraversare esa occupati da altre unità amiche. Le unità in ordine aperto hanno l'armatura aumentata di +1 (le <u>carte truppe</u> tengono già conto di questo bonus per l'armatura).

Possono entrare in esa adiacenti a unità nemiche in ordine chiuso solo se:

- l'unità è nemica scossa
- l'esa in cui entrano è terreno difficile, bosco, edifici, ...
- in un esa adiacente al nemico c'è già un'unità amica non scossa.

Le unità in ordine aperto hanno anche l'abilità evasione.

Unità in ordine aperto che <u>supportano</u> in mischia unità amiche in ordine chiuso eseguono lo stesso <u>movimento obbligato</u> dell'unità amica se non ci sono altre unità amiche in ordine chiuso nella stessa mischia.

Fanteria leggera: vantaggio sul tiro

La tabella (riportata nelle carte truppe dei moschettieri) che riassume i vatanggi al tiro e in mischia della fanteria leggera .

I moschettieri infliggono un danno automatico al tiro / contro cavalleria pesante , media (e anche reiter) che sono cavalleria media) e contro picche / e quadrati

Nessun vantaggio, ovviamente, in mischia visto che si tratta di truppe schierate in ordine aperto.



jiNo queda sino batirnos!! esa Sommario Sommario

Controcarica

La cavalleria pesante spagnola A decide di caricare la controparte francese B. Superato il test il giocatore spagnolo sposta la propria cavalleria di un esa. A questo punto il suo avversario decide di controcaricare (la cavalleria francese B è attivata per reazione) e muove a sua volta di un esa. Lo spagnolo muove ancora di un esa arrivando adiacente al nemico e la carica si conclude. In figura le posizioni iniiziali e intermedie delle due cavalleria sono mostrate in colori più chiari.

N.B.: se la cavalleria spagnola si fosse trovata più vicina (a due esa, per esempio) non avrebbe avuto bisogno di caricare ma il nemico, obiettivo dell'avvicinamento, si sarebbe attivato comunque (per reazione).



9.4.2. Cavalleria pesante

La cavalleria pesante combatte preferibilmente caricando il nemico e cercando lo scontro corpo a corpo o tentando di portarsi a breve distanza per scaricare le pistole sul nemico (nel gioco entrambe queste tattiche sono risolte come mischie).

La cavalleria pesante ha un <u>vantaggio in mischia</u> contro avversari di diversa tipologia ma può sfruttarlo solo se ha mosso per contattare il nemico.

9.4.3. Cavalleria media

In questo regolamento la cavalleria media * e * è formata da truppe che hanno sia la capacità di combattere in mischia sia quella di avvicinarsi per tirare contro il nemico (cfr. 9.16 Reiter a pagina 45).

9.5. CONTROCARICA

L'unità si attiva se <u>caricata</u> o <u>bersaglio di tiro</u> anche se non ha <u>ordini</u> di movimento Φ e/o mischia \mathbb{X} :

- Se caricata: dopo il primo esa di movimento del nemico che carica, può muovere un esa, poi l'avversario muove di un esa ... fino a incontrarsi. La controcarica non è possibile se il nemico, dopo il primo esa, è già in un esa adiacente.
- Se bersaglio di tiro, dopo la risoluzione del tiro può muovere per caricare il nemico che ha tirato, generando quindi una mischia.

9.6. DUTTILITÀ

L'unità con l'abilità duttilità può muovere alla fine del turno, subito dopo la fase di mischia, se non ha già mosso nella fase di movimento anche per

38

contattare il nemico e combattere una <u>mischia</u>. Unità nemiche si possono attivare per reazione, come di consueto.

L'unità duttile in caso di vittoria in mischia può usare <u>l'abilità incalzare</u> ma non quella di <u>insequire</u>.

9.7. DRAGONI

I dragoni dell'inizio del seicento sono soldati addestrati a combattere appiedati che sanno anche spostarsi rapidamente a cavallo. Nel corso del secolo evolveranno diventando sempre più versatili e saranno impiegati anche come cavalleria leggera. Nelle carte truppe hanno due serie di statistiche: la prima descrive le caratteristiche dei dragoni quando montati del seconda se appiedati del caratteristiche.

Montare a cavallo o smontare richiede un turno. Se <u>evadono</u> o <u>ripiegano</u>, montano a cavallo senza incidere sul <u>movimento</u>.

9.8. EVASIONE

Le truppe di fanteria leggera e cavalleria leggera, che operavano principalmente in ordine aperto, hanno la possibilità di sfuggire al nemico grazie alla loro abilità di evasione.

Se bersaglio di tiro o se un'unità nemica entra in un esa adiacente l'unità si ritira a piena velocità, in direzione opposta alla minaccia mantenendo il fronte orientato nella direzione originale. Il movimento di evasione non può essere usato per ridurre la distanza da unità nemiche non scosse (nel caso, l'evasione è impossibile).

L'unità nemica che stava tirando può scegliere un diverso bersaglio. L'unità che stava avanzando o caricando può arrestare il movimento o scegliere di completare il movimento (anche contattando o

Effetti del terreno nelle mischie

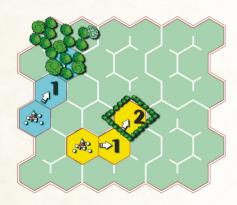
La carte che raccoglie le caratteristiche dei dragoni della Repubblica delle province unite. Notare la doppia serie di statistiche, quando montati é e, invece, quando appiedati é.



jiNo queda sino batirnos!! esa Sommario Sommario

Movimento della fanteria leggera

Le unità in ordine aperto non devono arrestare il movimento quando entrano in un esa di bosco. Nell'esempio i moschettieri di colore azzurro (che hanno 2PM di movimento) possono entrare nel bosco percorrendo due esa in un solo turno. I loro compagni di colore giallo, al contrario, per entrare nell'area recintata hanno bisogno di due turni: nel primo muovono di un esa fino a trovarsi adiacenti, nel turno attraversano la recinzione e occupano l'esa.



caricando un diverso bersaglio). L'unità che evade non può muovere ancora nello stesso turno (ma può evadere anche se si è già spostata) ed è possibile una sola evasione per turno.

Il movimento di evasione non si arresta, come di consueto, quando si arriva a un esa di terreno difficile, costruzioni o boschi, nè davanti a ostacoli che le truppe possono superare.

L'artiglieria leggera per evadere deve superare un test del morale. Unità scosse o già impegnate in mischia non possono evadere.

9.9. FANTERIA

Soldati che combattono appiedati, equipaggiati con armi da tiro (moschetti, archibugi), da lancio (archi) e da mischia (spade, lance, alabarde, picche). Un esercito europeo all'inizio del XVII secolo era composto essenzialmente di fanteria ma la percentuale di soldati montati crebbe via via nel corso del secolo. Tra la fanteria la gran parte era inquadrata nelle folte formazioni di picchieri e moschettieri, spesso veterani esperti, che dominavano i campi di battaglia di tutta Europa.

9.9.1. Fanteria pesante

In questo regolamento le truppe di fanteria pesante sono armate di spada o scudo o, in alcuni casi, di lancia. Combattono prevalentemente in mischia ma alcune unità sono equipaggiate di armi da fuoco o da lancio.

9.9.2. Fanteria leggera

La fanteria leggera \oplus o $\not\in$ è composta di soldati addestrati a manovrare e combattere in ordine aperto, una formazione che consente maggiore rapidità e facilità di spostamento e la possibilità di aprire il fuoco con tutti

40 <u>Sommario</u> 09 - Abilità speciali

o quasi i fanti ma che contemporaneamente offre al nemico un bersaglio più difficile da colpire al prezzo di una vulnerabilità nel combattimento corpo a corpo.

L'unità in ordine aperto entra in esa di boschi o terreno difficile senza arrestare il movimento e può attraversare esa occupati da altre unità amiche. Le unità in ordine aperto hanno l'armatura aumentata di +1 (valore già compreso nelle carte truppe).

Possono entrare in esa adiacenti a unità nemiche in ordine chiuso solo se:

- l'unità è nemica scossa
- l'esa in cui entrano è terreno difficile, bosco, edifici, ...
- in un esa adiacente al nemico c'è già un'unità amica non scossa in ordine chiuso.

Le unità in ordine aperto hanno l'abilità evasione.

Unità in ordine aperto che supportano in mischia unità amiche in ordine chiuso eseguono lo stesso movimento obbligato dell'unità amica se non ci sono altre unità amiche in ordine chiuso nella stessa mischia.

9.10. FERMEZZA

L'unità può tirare prima della mischia quando il bersaglio è in un esa adiacente (è un'eccezione alla regola 6.1 Tiro in esa adiacenti a pagina 39).

Immediatamente dopo che l'unità si è spostata in un esa adiacente al nemico o che, viceversa, il nemico si sia spostato in un esa adiacente, si risolve il tiro nella fase di movimento con le procedure consuete, nel caso anche attivando per il tiro il nemico se ha anch'esso l'abilità fermezza. Le unità che aprono il fuoco nella fase di movimento usando l'abilità fermezza.

Incalzare (prima parte)

L'unità di picche francesi (in colore grigio) avanza per contattare le picche della Fronda (in colore blu). La fanteria francesie vince la mischia e costringe il nemico a ripiegare (un esa del proprio movimento più un ulteriore esa). In trasparenza la posizione iniziale delle picche frondiste, prima dell'arretramento.

Segue nella pagina successiva ...



Incalzare (seconda parte)

L'unità di <u>picche</u> francesi (in colore grigio) incalza dopo aver vinto la mischia occupando l'esa precedentemente occupato dal nemico che è stato costretto a <u>ripiegare</u> (vedi pagina precedente).

I francesi arrivano così a contatto con i moschettieri se avversari che decidono di evadere e si muovono allontanandosi dalla minaccia. I moschettieri arrivano in questo modo sull bordo del campo di battaglia (la fanteria leggera muove di tre esa) ma essendo un movimento volontario non subisce ulteriori conseguenze.



za non possono tirare ancora nel turno. Successivamente, per risolvere la mischia si procede come al solito.

Il tiro prima di una mischia non può essere usato se il movimento è provocato dall'abilità inseguire o incalzare.

9.11. INCALZARE

L'unità principale può avanzare occupando l'esa in cui si trovava il nemico sconfitto in mischia che è stato costretto a <u>ripiegare</u>, <u>arretrare</u> oppure è stato eliminato (ovviamente, se per l'unità è possibile entrare nell'esa in questione, <u>cfr. 5.1 Effetti del terreno a pagina 22</u>). Questo movimento non genera una nuova <u>mischia</u>. È possibile incalzare una sola volta per turno.

Non possono incalzare unità:

- attivate per reazione;
- che occupano un'area;
- che difendono un trinceramento.

9.12. INSEGUIRE

L'unità principale in mischia può muovere come desiderato dopo una mischia (non necessariamente per inseguire l'avversario sconfitto e anche per contattare o <u>caricare</u> un diverso nemico) se l'avversario è stato costretto a ripiegare, arretrare oppure è stato eliminato. Questo movimento può essere usato per generare una nuova mischia che va risolta immediatamente. È possibile inseguire una sola volta per turno.

Non possono inseguire unità:

- attivate per reazione;
- che occupano un'area;

42 <u>Sommario</u> 09 - Abilità speciali

che difendono un trinceramento.

9.13. LINEA DI BATTAGLIA

Una linea di battaglia è formata da due o più unità dello stesso tipo e della stessa divisione che hanno il fronte rivolto nella stessa direzione e che occupano una linea di esa adiacenti, esa che devono essere tutti dello stesso tipo di terreno.

Le unità di una linea di battaglia ignorano le perdite dovute al vantaggio in mischia dell'avversario se questo si trova sul fronte delle unità.

Se un'unità della linea di battaglia è entro il <u>distanza di comando</u> del generale, allora tutte sono in comando.

9.14. PICCHE

La fanteria armata di picche le ha dominato i campi di battaglia nel XVI e XVII secolo. I reggimenti di picchieri si schieravano in formazioni profonde (da sei a dieci ranghi) affiancate da manipoli di moschettieri. Le picche proteggevano dagli attacchi della cavalleria i moschettieri che appena possibile si aprivano per colpire con il tiro delle proprie armi da fuoco il nemico.

L'efficace cooperazione tra picchieri e moschettieri si traduce in un <u>vantaggio</u> in mischia contro un gran numero di avversari.

9.15. QUADRATI DI FANTERIA

I quadrati di fanteria

I sono grandi unità e hanno forza pari a 6. Rispetto a unità dello stesso tipo hanno alcuni vantaggi:

Morale e abilità in combattimento hanno un bonus di +1 finché la forza è superiore a tre (nelle carte truppe, infatti, sono riportate due serie

Linea di battaglia

Le picche A di colore grigio sono in linea di battaglia: tre unità dello stesso tipo in linea con il fronte rivolto nella stessa direzione e su esa dello stesso tipo di terreno. Notare che tutte le tre unità sono in comando perchè almeno una di esse è entro la distanza di comando del generale du Pressi-Praslin (che comanda la divisione)

Le tre picche di colore giallo sono anch'esse in linea di battaglia. La fanteria leggera (moschettieri) € B invece non fa parte della linea di battaglia perché non è dello stesso tipo delle picche ma soprattutto perché non ha l'abilità linea di battaglia. In figura sono state riportate le abilità speciali delle picche e dei moschettieri per comodità di lettura.



Quadrati di fanteria

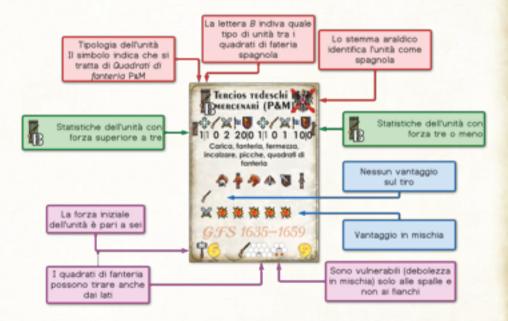
La carta che riassume le caratteristiche dei tercios della guerra Franco-Spagnola. Ci sono due serie di valori per movimento , tiro , mischia e morale : la prima - preceduta dall'icona quadratodi fanteria - va usata fin quando la forza dell'unità rimane superiore a tre, la seconda serie - seguita dal simbolo picche - rappresenta i valori dell'unità quando la forza è pari o inferiore a tre.

Osservare, in basso a sinistra, che la forza iniziale dell'unità è 6.

Notare anche che i quadrati di fanteria hanno la possibilità di tirare su tre lati (il fronte e i fianchi) senza penalità, ma sempre una sola volta a turno, e che non subiscono la debolezza in mischia se attaccati sui lati.

di statistiche: quella che descrivono le truppe finchè la loro <u>forza</u> è maggiore di tre e l'altra, quando la forza è tre o meno).

- Le truppe sul terreno sono disposte a formare un quadrato che ha fronte su ogni lato, quindi può tirare, combattere e muovere in ogni direzione. È debole in mischia solo sul proprio retro.
- > Un <u>quadrato di fanteria</u> può ignorare <u>l'obbligo di arretrare</u>.



44 <u>Sommario</u> 09 - Abilità speciali

9.16. REITER

Il dominio della fanteria nel XVI e XVII secolo provocò la modifica delle tattiche di cavalleria sul campo di battaglia, almeno fino all'intervento svedese nella Guerra dei trent'anni. Non potendo sperare di battere le organizzate fanterie pesanti armate di picche, i reiter costituivano profonde formazioni di soldati a cavallo, spesso con armatura, che si avvicinavano al nemico e con la tattica del caracollo ingaggiavano il nemico in uno scontro a fuoco a distanza ravvicinata.

In questo regolamento i reiter sono considerati <u>cavalleria media</u> e possono <u>aprire il fuoco</u> sul fronte e sui fianchi, anche se, il tiro laterale ha una penalità -1 (cfr. il box Fronte, lato e retro di un'unità a pagina 5).

I reiter non sono obbligati a risolvere la mischia se non ingaggiati dal nemico (è un'eccezione alla regola <u>7.1.1 Obbligo di combattere una mischia a pagina 30</u>).

Settore di tiro dei reiter

Qui di seguito è mostrato il settore di tiro di un'unità di reiter. L'unità si trova nell'esa centrale più in basso e il piccolo triangolo rosso indica la direzione del fronte.

Se il bersaglio si trova negli esa in grigio con il valore -1 i reiter hanno una penalità di -1 sul tiro (scoprono una carta in meno nel test sul tiro).



10. GLOSSARIO

10.1. AGGREGATO, GENERALE

Un generale o un personaggio che si trova nello stesso esagono di un'unità è aggregato all'unità. Un generale che inizia il turno aggregato può dare ordini (e quindi attivare) nel turno solo l'unità a cui è aggregato.

Per separare un generale aggregato è sufficiente muovere indipendentemente l'unità (per farlo è necessario che l'unità sia attivata) e/o il generale (che può muovere, come di consueto, anche senza ordini dopo che hanno mosso tutte le divisioni con ordini e tutte le unità della divisione).

Ogni <u>test</u> delle unità aggregate è eseguito aggiungendo la corrispondente caratteristica del generale a quella dell'unità (la <u>forza</u> resta quella dell'unità).

Se l'unità subisce una o più perdite il generale subisce una perdita , una perdita ulteriore se l'unità aggregata è eliminata.

10.2. ATTIVATO

10.2.1. Generale attivato

Un generale attivato ha ricevuto un ordine nella <u>fase Ordini</u> del turno. Le unità della sua divisione che si trovano entro il <u>raggio di comando</u> del generale potranno agire nella <u>fase Azioni del turno</u> fintanto che l'ordine rimarrà valido.

10.2.2. Unità attivate

Sono attivate le unità di una divisione il cui generale ha ricevuto un ordine nella fase Ordini e che sono entro il raggio di comando del generale. Queste unità possono agire nelle fasi movimento, tiro, mischia e riordino



del turno (sempre che l'ordine ricevuto dalla divisione lo permetta).

10.3. CATENA DI COMANDO

La catena di comando è una virtuale sequenza di collegamenti che si snoda ininterrotta dal CiC fino alle unità combattenti, passando per i generali di divisione che comandano direttamente le truppe e, a volte, anche attraverso generali intermedi come i comandanti della prima linea o di un'ala dell'esercito. Il CiC può far giungere gli ordini a tutte le unità collegate attraverso una catena di comando.

La catena di comando si interrompe se:

- La distanza tra due generali, uno dei quali emana o trasmette l'ordine e l'altro lo riceve, è superiore alla somma del morale dei due. In questo caso, non appena la <u>carta ordine</u> è <u>assegnata</u> si esegue un <u>test del morale</u> del ricevente: in caso di successo la catena di comando è ripristinata e l'ordine assegnato normalmente <u>(cfr. 10.6 Distanza di comando a pagina 47)</u>.
- La distanza tra un generale di divisione che ha ricevuto un ordine e un'unità della stessa divisione è superiore al morale del generale: in questo caso l'unità non potrà operare nel turno (a meno di non essere attivata dalle azioni del nemico, a questo proposito cfr. 3.3.1 Attivate per reazione a pagina 18).

La distanza tra <u>un generale e l'unità a cui è aggregato</u> è considerata pari a zero e in questo caso l'unità aggregata è l'unica della divisione a essere attivata.

Distanza di comando: dal CiC ai generali di divisione

Il generale du Pressi-Praslin (in basso a destra in figura) è il CiC.

La catena di comando arriva fino a de Villequier (generale di divisione) perchè la distanza tra i due (5 esa) è pari o inferiore alla somma del morale tel del CiC (2) e di de Villequier (3), le caratteristiche sono mostrate accanto a ciascun generale.

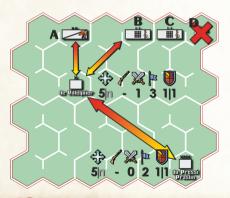
Al contrario, la catena di comando verso von Rosen è interrotta: la distanza (4 esa) è superiore alla somma del morale ¹ del CiC (2) e di von Rosen (1).



Distanza di comando di un generale

La figura di seguito mostra la catena di comando che dal CiC (il generale du Pressi-Praslin in basso a destra) arriva fino ad alcune unità passando per il generale di divisione de Villequier (le caratteristiche sono mostrate accanto a ciascun generale).

La cavalleria leggera A è in comando: la sua distanza da de Villequier è inferiore al morale di quest'utlimo (3). Così è anche per le picche B. Le picche C, pur essendo a una distanza superiore al morale del generale, sono in comando perchè in linea di battaglia con l'unità B (che è in comando). I moschettieri D non sono in comando: la loro distanza è superiore al morale del generale.



10.4. CAPACITÀ DI COMANDO

La capacità di comando (CdC) per un comandante in capo è determinata all'inizio di ogni turno, durante la <u>fase di Pianificazione</u>. La CdC è data dal numero di divisioni attualmente sul terreno più uno se il CiC non comanda direttamente nessuna unità (il bonus del generale).

10.5. CARATTERISTICHE DELLE UNITÀ

Le caratteristiche descrivono le abilità delle truppe, il loro livello di addestramento, le loro capacità in battaglia, con una serie di informazioni che sono riepilogate nelle carte truppe a cui si rimanda per un'analisi più in dettaglio (cfr. 2.6 Carte truppe a pagina 13).

10.6. DISTANZA DI COMANDO

10.6.1. Distanza di comando di un generale di divisione

La distanza di comando (DC) di un generale di divisione individua la zona controllata dal generale che è costituita da tutti gli esa a una distanza pari o inferiore al morale * del generale. Ogni unità che si trova entro la DC dal proprio generale di divisione è in comando e può agire nel turno se il generale ha un ordine valido (cfr. 10.3 Catena di comando a pagina 47).

10.6.2. Distanza di comando del CiC o di un generale intermedio

La distanza di comando (DC) di un generale di intermedio misura la distanza a cui è possibile inviare un ordine a un generale sottoposto ed è pari alla somma del morale ha del generale stesso e del generale che deve ricevere l'ordine.

Se la distanza tra in mittente e il destinatario è superiore il generale che

riceve l'ordine deve eseguire un <u>test del morale</u>: se ha successo l'ordine è ricevuto e si procede normalmente, in caso contrario l'ordine è annullato e <u>la carta corrispondente</u> è immediatamente messa nella pila degli scarti

10.7. Focus

Il giocatore può scegliere di focalizzare l'ordine assegnato a una divisione ponendo la carta accanto alla figura del generale rovesciata, con la priorità verso di sé (cfr. 3.2.2 Ordini a pagina 16). In questo caso non sarà possibile beneficiare dell'abilità speciale della carta e le unità della divisione eseguiranno una sola azione, un solo ordine tra quelli riportati nella carta stessa ma con un vantaggio:

- nel caso di movimento: le unità muoveranno due volte consecutivamente:
- nel caso <u>tiro</u> o <u>mischia</u>: le unità potranno scoprire una carta in più <u>nel test corrispondente</u>.

Non è possibile focalizzare un ordine sull'azione di <u>riordino</u> nè utilizzare questa possibilità sulla carte che non specificano nessuna azione (come, per esempio, la carta n.15 Contrattacco).

10.8. FORZA

La forza [†] rappresenta il numero di perdite che portano le truppe alla rotta e all'eliminazione dal campo di battaglia: un'unità che subisce perdite pari o superiori alla propria forza è rimossa dal tavolo di gioco (e alla fine del turno la Det dell'esercito è ridotta del valore dell'unità).

La forza contribuisce a determinare anche il numero di <u>carte</u> estratte nei <u>test sulle abilità</u>: il giocatore per risolvere un test sco*pr*e un numero di car-

Focus sul tiro

Se hai assegnato a una tua divisione, per esempio, l'ordine Incursione di cavalleria (mostrata di seguito) puoi focalizzare l'ordine sull tiro: le unità di questa divisione, nel turno, potranno scoprire una carta in più nel test corrispondente ma non potranno muovere o combattere in mischia (a meno che non siano attivate per reazione). Nemmeno potrai usufruire dell'abilità speciale della carta che avrebbe consentito alla cavalleria di muovere dopo la fase di mischia.



Grandi unità: la forza

La figura di seguito mostra la carte che descrive le caratteristiche dei reggimenti di fanteria veterani del Re di Francia. Nell'ultima riga, a sinistra, si trova che la forza dell'unità è pari a 4 (la norma per le unità di qualsiasi tipo sarebbe 3). Questo è dovuto al fatto che, nel periodo coperto da questo regolamento, le unità di picchieri e moschettieri avevano un gran numero di effettivi.



te pari alla forza attuale dell'unità (fino a un massimo di tre) a cui si aggiunge il valore della corrispondente abilità.

10.9. GENERALE ELIMINATO

Se un generale viene eliminato dal gioco deve essere sostituito con un comandante che ha statistiche ✓: -, №: -1, №: 1, № 1 | 1. La <u>CdC dell'esercito</u> è ridotta di uno (mai meno di uno) per il resto della battaglia e <u>la Det dell'esercito</u> è ridotta di un valore pari al morale Mel leader eliminato.

10.10. GIOCATORE ATTIVO

Il giocatore attivo è quello che sta attualmente manovrando le unità di una divisione, il suo avversario è il giocatore inattivo. In un turno lo status di giocatore attivo passerà dall'uno all'altro dei due CiC via via che agiranno le divisioni attivate (a questo proposito vedi 3.1 Ordine di gioco a pagina 15).

10.11. GRANDI UNITÀ

Una grande unità ha forza superiore a tre. Nei test la forza è comunque considerata pari a tre fino a quando non diminuisce a due o meno. In altre parole le perdite che riducono la forza fino a tre non hanno effetto sul numero di <u>carte ordini</u> scoperte nei <u>test</u>.

10.12. INDEBOLITA

Un'unità è indebolita quando la sua forza è ridotta a uno. Ogni azione di truppe indebolite richiede un test del morale.

10.13. INGAGGIATA Ingaggiate

Un'unità adiacente a un nemico non scosso è ingaggiata in mischia se l'avversario ha un ordine di mischia . Le unità ingaggiate non possono muovere nè tirare (le abilità speciali fermezza e reiter introducono alcune eccezioni a questa regola, cfr. 6.3 Unità ingaggiate a pagina 28).

Quindi, due unità nemiche si trovano in esa adiacenti non sono considerate automaticamente coinvolte in una mischia: l'unità che ha l'ordine di mischia 🔀 può scegliere cosa fare mentre l'avversario senza ordine di mischia non ha scelte!

10.14. PARALIZZATA

Truppe sottoposte al tiro nemico possono bloccarsi e rifiutare di eseguire gli ordini. L'unità paralizzata non può muovere (e quindi nemmeno evadere) nella fase di movimento né tirare nella corrispondente fase del turno. Si attiva però per reazione, come di consueto, per combattere una mischia. Un'unità paralizzata si riconosce dal segnalino di colore giallo posto nello stesso esa,

Nella azioni, con un ordine di <u>riordino</u> i si può recuperare l'unità rimuovendo il segnalino paralizzata.

10.15. IMPIEGO DELLA RISERVA

Alcuni scenari prevodono una divisione di riserva le cui unità sono sotto il comando diretto del CiC. Nel corso della battaglia il giocatore che le controlla può assegnare una o più unità della riserva a una diversa divisione: nella fase di ordini, prima di assegnare ordini alle divisioni il giocatore indica quali unità della riserva passano sotto il comando di un altro generale.

In figura due divisioni di fanteria: in grigio truppe lealiste francesi e in azzurro soldati e generali della Fronda dei principi. Accanto a ogni generale la carta ordine assegnata. Le due unità di picche della Fronda sono ingaggiate: il generale che le comanda non ha un ordine che prevede la mischia (l'icona corrispondente è disattivata ma sono adiacenti a unità nemiche che, al contrario, hanno un ordine di mischia valido (la carta Ordine diretto contiene ordini validi per movimento del fire della fronce di mischia e riordino della carta ordine di mischia e riordino della carta ordine di firetto contiene ordini validi per movimento della firetto e riordino della carta ordine di firetto e riordino della carta ordine della firetto e riordino della carta ordine della firetto e riordine di firetto e riordino della carta ordine della firetto e riordino della firetto e riordino della firetto e riordine di firetto e riordino della firetto e riordino della firetto e riordine di firetto e ri

Ricordiamo che le truppe francesi sono obbligate a risolvere la mischia anel turno e le due unità della Fronda si attiveranno, di conseguenza, per reazione.



Settore di tiro

La figura di seguito mostra la <u>carte che de-</u> <u>scrive le caratteristiche</u> dell'artiglieria leggera del ducato di Savoia. In basso è evidenziato il settore di tiro .

Notare che l'artiglieria ha una zona in cui provoca danni come di consueto (gli esa in colore bianco) e una zona, a distanza maggiore, esa in grigio, in cui non provoca danni ma paralizza il bersaglio.



Queste unità devono trovarsi entro il <u>raggio di comando</u> di entrambi i comandanti: il CiC e il sottoposto a cui saranno assegnate le unità.

Da questo momento le unità entrano a far parte, a tutti gli effetti e per tutta la partita, della divisione a cui sono state assegnate.

10.16. Scossa

Un'unità scossa ■ non può manovrare, tirare ✓ o combattere in mischia:

- se bersaglio di tiro non si <u>attiva per reazione</u>, si risolve il tiro dell'avversario e poi l'unità <u>ripiega</u>;
- se contattata o <u>caricata</u> non si attiva per reazione, si risolve la mischia e poi ripiega.

È necessario un ordine di <u>riordino</u> per far recuperare efficienza alle truppe. Un'unità scossa si riconosce dal segnalino di colore rosso posto nello stesso esa.

10.17. SETTORE DI TIRO

Gli esa in cui è possibile colpire un'unità nemica se le truppe sono equipaggiate con armi da tiro o da lancio. La posizione dell'unità è indicata dall'esa di colore grigio centrale e la direzione del fronte dal piccolo triangolo rosso, tutti gli altri esa riportati nelle figure che seguono sono entro il settore di tiro (cfr. anche 6.4 Settore e linea di tiro a pagina 28).

10.18. SUPPORTO

Un'unità è supportata se si verifica una delle condizioni seguenti:

- almeno due unità amiche non scosse sono in esa adiacenti:
- l'unità occupa un area;
- l'unità è aggregata a un generale;

Unità supportate non diventano <u>scosse</u> quando subiscono due perdite e non sono costrette a <u>ripiegare</u> (ma possono, se il giocatore lo desidera) in conseguenza delle perdite subite.

10.19. VALORE DELL'ESERCITO

Il valore di base di ogni esercito è pari a tre. Nelle <u>carte scoperte</u> in un <u>test</u> ogni <u>valore casuale</u> pari o inferiore al valore dell'esercito è un successo.

Gli scenari possono modificare questo valore. Per esempio:

- Eserciti provati da una lunga marcia o privi di rifornimenti da giorni possono avere un valore pari a due. Questo rende le truppe meno efficaci sul campo di battaglia, senza modificarne le caratteristiche e le abilità.
- Les Una battaglia combattuta sotto la pioggia o in condizioni meteo avverse può ridurre il valore di entrambi gli eserciti a due per simulare la minore efficacia delle armi da fuoco e la difficoltà di combattere in mischia.

O, ancora, i giocatori possono accordarsi per cambiare questo valore. Per esempio:

- ln una partita tra un giocatore esperto e un neofita si può aumentare il valore dell'esercito del giocatore più debole portandolo a quattro, favorendo i suoi test (in alternativa, diminuire a due quello del giocatore più esperto) alla ricerca di un maggiore equilibrio nel gioco.
- Se i due giocatori vogliono ridurre la durata della partita possono aumentare il valore di entrambe le armate a quattro: i successi nei test saranno più frequenti e gli scontri più letali.

